

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI
PERMAINAN KARTU HURUF PADA KELOMPOK B4 TK NEGERI
PEMBINA 1 PALEMBANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Dewi Vortuna, Ratiyah, Syafdaningsih
Universitas Sriwijaya, jalan Ogan Bukit Lama-Iilir Barat, Palembang Kode pos :
30139
Jorong Batu Paouru
No hp : 08974445570
Email: dewivortuna1@gmail.com

Abstract

This study aims to find out the letter card game can improve the ability to recognize letters in children group B4 Pembina 1 kindergarten country Palembang. This type of research is classroom action research. The subjects of the study were the early childhood group B4 at the Pembina 1 kindergarten country Palembang which numbered 21 children, consisting of 9 boys and 12 girls. The object of research is an increase in the ability to recognize letters using letter card games. The method of data collection is done through observation and documentation. The research instrument used in this study is the checklist observation instrument. The data analysis technique used is quantitative descriptive techniques. Based on the results of the research and discussion in this study, it can be concluded that the ability to recognize the letters of children in groups B4 Pembina 1 kindergarten country Palembang can be improved using letter card games. From the results of this study indicate an increase in the percentage value of the ability to recognize letters, namely in the initial conditions of 35.84%, then in Cycle I the average percentage increased to 61.11%, and the average percentage in Cycle II was able to increase to 83, 73%. The increase from Pre Cycle to Cycle I was 25.27%, and the increase from Cycle I to Cycle II was 22.62%.

Keywords: Ability to recognize letters, Letter Card Game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah anak usia dini kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang yang berjumlah 21 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak

perempuan. Obyek penelitian adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan permainan kartu huruf. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen observasi daftar cek (*Check List*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang dapat ditingkatkan menggunakan permainan kartu huruf. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai presentase kemampuan mengenal huruf, yaitu pada kondisi awal sebesar 35,85%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 61,11%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 83,73%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 25,27%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 22,62%.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Kartu Huruf

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupannya. Menurut Undang-Undang No. 20 SISDIKNAS 2003 bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa 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. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak

usia dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal (Sujiono, 2009:303).

Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia (4-6) tahun. Stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi anak dimasa yang akan datang. Pada masa ini, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai-nilai moral dan agama,

kognitif, sosial-emosional, fisik motorik, bahasa. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa khususnya kemampuan mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Etianingsih,2016:2). Sedangkan menurut Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 326) mengatakan bahwa sangat umum bagi anak-anak mengalami kesulitan untuk membedakan huruf “E” dengan huruf “F” atau “N” dengan huruf “M” serta “B” dan “D”.

Berdasarkan hasil diskusi dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas B4 Ibu Ratiyah, pada tanggal 16 September 2018 ditemukan permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Kemampuan anak dalam mengenal

huruf belum berkembang, dari 21 anak dalam kelas, baru 5 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “b” dengan “d”, “p” dengan “q”. “f” dengan “v”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”.

Adapun hal-hal yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf anak antara lain: (1) pembelajaran terkesan monoton, tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, (2) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap pembelajaran. Sementara itu, para ahli banyak menciptakan metode, strategi, pendekatan, dan media belajar yang dapat digunakan guru untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan. Setiap pembelajaran memiliki kecocokan dengan situasi tertentu sehingga guru harus dapat memilih metode, strategi, pendekatan, dan media yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran di taman kanak-kanak. Salah satu metode yang paling disukai anak adalah bermain.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri. Kusbuidyah (2014:1) menjelaskan bahwa “setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional (Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan permainan kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, peneliti ingin mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2010: 3).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2018 pada tahun ajaran 2018/2019 di TK Negeri Pembina 1 Palembang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang pada tahun ajaran 2018/2019, sebanyak 21 orang

yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen untuk pengumpulan data yaitu *checklist* dan dokumentasi. Observasi menurut Wina Sanjaya (2009: 86) merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dokumentasi merupakan catatan suatu peristiwa yang sudah terjadi yang berupa tulisan, gambar-gambar atau video yang direkam oleh seseorang dan digunakan sebagai data dan sebagai hasil pengamatan. Metode dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto hasil kerja anak yang dapat meng-gambarkan mengenai perkembangan anak dalam kemampuan mengenal huruf.

Teknik Analisis Data

Pemaparan data dilakukan dengan mencari persentase peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak secara individu atau perorangan dengan rumus Sujino (dalam Tarigan, 2011:34) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase
f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
n= Jumlah anak

Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan 2 siklus, dimana tiap siklus mencakup tahapan: a) Perencanaan (*planning*), b) Pelaksanaan (*acting*), c) Pengamatan (*observing*), d) Refleksi.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, langkah-langkah yang dilaksanakan dari awal penelitian adalah: merencanakan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi pasca tindakan, dan refleksi tindakan. Penelitian ini dilaksanakan 2 Siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 (dua) pertemuan.

1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Pra tindakan ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan pra tindakan sebelum Siklus I yaitu pada hari Senin 02 Oktober 2018.

Pelaksanaan pra tindakan ini dibantu dengan menggunakan lembar observasi *check list*. Pelaksanaan pra tindakan berupa pengenalan huruf awal menggunakan media papan tulis dan buku tulis. Dalam pelaksanaan pra tindakan, anak diminta untuk bersama-sama bernyanyi alphabet pada kegiatan awal. Guru meminta anak untuk menyebutkan huruf dengan lafal atau pun bentuknya mirip, misalnya “b” dengan “d”, “f” dengan “v”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”, “p” dengan “q”. Pada kegiatan mengenal huruf masih banyak anak yang bingung dalam menyebutkan simbol huruf, menunjukkan simbol huruf dan mengelompokkan huruf depan sesuai gambar.

Dari hasil kemampuan mengenal huruf pada pra tindakan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang. Berikut merupakan data yang diperoleh dari 3 aspek kemampuan mengenal huruf yang berhasil dicapai oleh anak pada kegiatan mengenal huruf yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Saat Pra tindakan

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori
Menyebutkan simbol huruf	34,5%	MB
Menunjukkan symbol huruf	38,1%	MB
Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar	32,14%	MB
Rata-rata	35,84%	MB

Berdasarkan paparan hasil pra tindakan terlihat hasil persentase sebesar 35,84%. Masih rendahnya persentase kemampuan anak dalam kemampuan mengenal huruf menjadi satu landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang dengan menggunakan permainan kartu huruf.

2. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf (b)

Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH; (c) Menyusun Lembar Observasi siswa; serta (d) Menyusun LKPD (lembar kegiatan peserta didik).

b. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini: (1) Pada kegiatan awal anak diminta duduk di karpet untuk mendengarkan penjelasan pelaksanaan permainan, (2) Guru menyiapkan kartu huruf. Kartu huruf yang ditekankan pada pertemuan ini adalah huruf “b” “d”, “f” “v”, “m” “w”, “n” “u”, “p” “q” karena guru ingin melihat anak menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, (3) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, (4) Kemudian anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya, (5) Setelah selesai bermain anak mengelompokkan kartu huruf dan (6)

Anak dengan bimbingan guru mengerjakan tugas di LKPD.

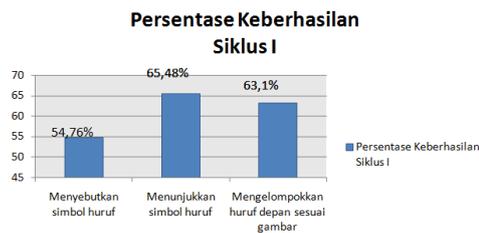
c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Sebagian besar anak berantusias mengikutinya permainan, ada beberapa anak bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada beberapa anak yang diam dan nampak masih bingung. Berdasarkan hasil Siklus I, persentase kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Saat Siklus I

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori
Menyebutkan simbol huruf	54,76%	MB
Menunjukkan symbol huruf	65,48%	BSH
Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar	63,1%	BSH
Rata-rata	61,11%	BSH

Persentase pencapaian, kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang pada Siklus I dapat dijelaskan pada Gambar berikut:



Gambar 1. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal huruf pada Siklus I

d. Tahap Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang pada Siklus I. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I mengungkap bahwa kemampuan mengenal huruf meningkat namun belum sampai mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan keadaan tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah sebagai berikut: (1) Anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf terutama huruf-huruf yang dianggap memiliki bentuk yang hampir sama, (2) Anak kurang bersemangat dalam melakukan permainan karena ruangan kelas yang kurang kondusif.

3. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

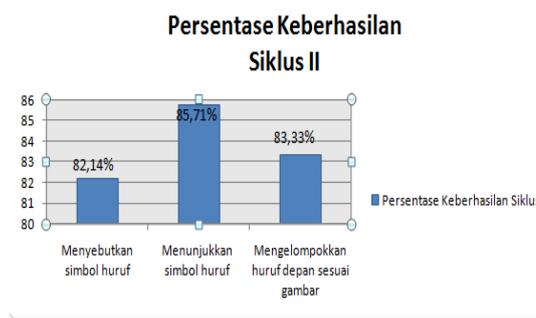
Pada tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH; (c) Menyusun Lembar Observasi siswa; serta (d) Menyusun LKPD (lembar kegiatan peserta didik).

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan pada Siklus II dilaksanakan pada hari jumat tanggal 05 dan 06 Oktober 2018. Pelaksanaan pada Siklus II, lebih menekankan pada saat memberi penjelasan pengenalan huruf, mendampingi anak saat bermain, pemberian motivasi dan hadiah pada anak serta menyiapkan ruangan belajar yang lebih kondusif. Berdasarkan hasil Siklus II, persentase kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Saat Siklus II

Persentase pencapaian, kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang pada Siklus II dapat dijelaskan pada Gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal huruf pada Siklus II

c. Pengamatan

Tahap pengamatan pada Siklus II dilakukan sama seperti pada Siklus I, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada Siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil observasi kemampuan mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sudah berkembang baik.

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori
Menyebutkan simbol huruf	82,14 %	BSB
Menunjukkan simbol huruf	85,71%	BSB
Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar	83,33%	BSB
Rata-rata	83,73%.	BSB

Kemampuan mengenalan huruf mampu meningkat mencapai kriteria baik mencapai 83,73%.

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus II menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap, peningkatan yang dicapai hasilnya sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Perbandingan pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada saat Siklus I sampai kondisi Siklus II dapat dilihat pada peningkatan pencapaian persentase sebagai berikut ini:

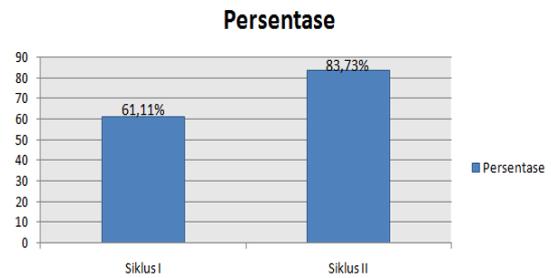
Tabel 4. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

No	Kemampuan Mengenal Huruf	Persentase
1	Siklus I	61,11%
2	Siklus II	83,73%
Rata-rata Pencapaian Anak		22,62%

Berdasarkan Tabel 4 di atas, pelaksanaan tindakan pada Siklus II

menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sebesar 83,73%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 22,62% dari persentase hasil pencapaian pada Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 2 siklus dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf, yang terdiri dari kemampuan mengetahui simbol huruf dan mengetahui makna huruf dan mengelompokkan huruf depan sesuai gambar berkembang sangat baik. Kemampuan anak Kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang menunjukkan peningkatan persentase pada setiap siklus. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik hingga 83,73%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dengan Siklus II, dapat dilihat dalam Gambar 3 sebagai berikut ini:



Gambar 3. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal huruf pada Siklus I dan II

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi pada Siklus II mengevaluasi tentang hasil dari Siklus II, yang merupakan kelanjutan dari Siklus I. Berdasarkan data yang sudah diperoleh peneliti mengungkapkan bahwa adanya peningkatan mengenai kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Mengacu pada data tersebut, kemampuan anak dalam mencapai skor 4 meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan mengetahui simbol huruf, dan mengetahui makna huruf serta mengelompokkan huruf depan sesuai gambar.

PEMBAHASAN

Pemaparan di atas, menunjukkan bahwa kondisi kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang yang meliputi indikator: 1) Menyebutkan simbol huruf, 2) Menunjukkan simbol huruf dan 3) Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar, yang dikembangkan

melalui permainan kartu huruf pada kondisi awal atau pra tindakan persentase rata-rata baru mencapai 35,84% masih tergolong rendah. Kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 331) mengungkapkan bahwa anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad, dalam belajar memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat. Tadkiroatun Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian

stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak. Stimulasi yang diberikan pada anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf, dikarenakan melalui permainan anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf. Conny R. Semiawan (2008:20) mengungkapkan per-mainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Permainan dalam penelitian ini adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan.

Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 61,11% dengan

kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 80% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II. Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 83,73%. Kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan sudah 83,73% anak dalam 1 kelas memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, dan sisanya 16,27% anak belum dapat mencapai kriteria baik. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar dan anak masih belum dapat fokus saat pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan dengan permainan kartu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak Kelompok B4 di TK

Negeri Pembina 1 Palembang dikatakan berhasil.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 35,84%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 61,11%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 83,73%. Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepal Sekolah TK Negeri Pembina 1 Palembang direkomendasikan untuk memotivasi guru

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan metode permainan kartu huruf. Huruf pada kartu yang digunakan ukurannya perlu diperbesar dan penggunaan gambar perlu dibuat lebih jelas dan menarik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi terkait peningkatan kemampuan mengenal huruf dan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA.

- Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Etianingsih, M, E. 2016. *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf*. Skripsi. Jember: Program Studi Pendidikan Guru dan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Hendry Kurniawan. 2002. *Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusbudiyah, Yayah. 2014. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan*. (online) <http://bdk-bandung.co.id> (diakses pada tanggal 05 September 2018).
- Menteri Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Seefeldt, Carol. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2009. *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tri Lestari Waraningsih. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Di Tk Sulthoni Ngaglik Sleman*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI
MEDIA PANCINGAN HURUF PADA KELOMPOK B-3
TKIT IZZUDDIN PALEMBANG SEMESTER I
TAHUN 2018/2019**

Oleh:

Siska Lestari, Lili Putriani, Rukiyah

PPG Prajabatan PG-PAUD Universitas Sriwijaya

E-mail : siska.manyun13@gmail.com

Abstract. The onion goals achieved in this study are “to get an objective picture of increasing the ability of letters through media letting casting in TKIT Izzuddin Palembang B-3 group in semester I of 2018/2019”. The ability to recognize letters is a simple overtaken ability, but this ability must be mastered by kindergarten children, because the introduction of letters includes the initial capital of having reading skills. Lettering media is the media used to motivate children to be more active in learning, because the letter casting media offers a challenge that can be generally implemented. Classroom action research is held for 2 months during September-october 2018. Based on the results of study and the discussion that has been described previously can be concluded that: the ability to recognize letters throught the letter casting media in TKIT Izzuddin Palembang B-3 group in semester I of 2018/2019 has increased. Achievement of the percentage of the ability to recognize letters in cycle I shows an increase in the achievement of the ability of children to recognize letters. The ability to recognize letters in cycle I is known that the ability of children to recognize letters increases 36% from pre-cycle conditions by 40% to 76% in cycle I with sufficient criteria. So also in cycle II, ability to recognize letters increases by 10% from condition of cycle I by 76% to 86% in cycle 2 with good criteria.

Keywords: lettering media, recognize letters, group B

Abstrak. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mendapatkan gambaran objektif tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I tahun 2018/2019”. 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. Media pancingan huruf adalah media yang digunakan untuk memotivasi diri anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena media pancingan huruf ini menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas

ini dilaksanakan selama dua bulan sejak bulan September-Oktober 2018. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa: Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancangan Huruf Pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I tahun 2018/2019 mengalami peningkatan. Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat 36% dari kondisi Pra Siklus sebesar 40%, menjadi 76% pada Siklus I dengan kriteria cukup. Begitu pula pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat 10% dari kondisi Siklus I sebesar 76% menjadi 86% pada Siklus II dengan kriteria baik.

Kata Kunci: Media pancing huruf, Mengenal huruf, Kelompok B

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, social emosional, kognitif dan juga bahasa berlangsung sangat pesat. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini yaitu pada jenjang 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 membaca merupakan landasan utama seseorang untuk mengenali tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan, dengan kemampuan dan keterampilan membaca seseorang mengetahui segala informasi yang ada di sekitarnya dengan mudah. Dengan demikian keterampilan membaca

merupakan hal penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dan perlu dikembangkan pada anak usia dini.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 330-331), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto (2005: 165) bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.

Permasalahan di TKIT Izzuddin Palembang kelompok B-3 sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf, itu diketahui dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelompok B di TKIT Izzuddin Palembang dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf. Semua itu terlihat saat 12 dari 20 anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf yang ditanyakan guru. Dapat dilihat bahwa dari

keseluruhan anak, 60% belum mampu mengenal huruf dan 40% sudah cukup mampu mengenal huruf.

Beberapa anak masih kurang mampu mengenali huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti b dan q, p dan q, n dan u. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak Tk tersebut tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi anak yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan pada saat memasuki bangku sekolah dasar.

Dari pendapat diatas, ditegaskan bahwa dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf memerlukan berbagai cara salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media permainan, yaitu salah satunya dengan media pancingan huruf agar anak lebih tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi. Namun ternyata di TKIT Izzuddin Palembang belum menggunakan media pancingan huruf dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf.

Permasalahan di TKIT Izzuddin Palembang kelompok B sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelompok B di TKIT Izzuddin Palembang dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak Tk tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi anak yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan pada saat memasuki bangku sekolah dasar.

Permasalahan dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak TKIT Izzuddin Palembang masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif, dan dengan media yang masih kurang. Pembelajaran mengenal huruf di TKIT Izzuddin seringkali hanya menggunakan nyanyian,

majalah, LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik). Proses pembelajaran mengenalkan huruf belum menggunakan media yang lebih efektif untuk mengenalkan huruf.

Permasalahan di Tk Fkip Universitas Riau kelompok A sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf itu diketahui dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelompok A di Tk Fkip Universitas Riau dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf itu terlihat saat 13 dari 24 anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf yang ditanyakan guru. Dapat dilihat bahwa dari keseluruhan anak, 54,2 % belum mampu mengenal huruf dan 45,8 % sudah mampu mengenal huruf. Beberapa anak masih kurang mampu mengenali huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti b dan q, p dan q, n dan u. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak Tk tersebut tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi anak yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan pada Saat memasuki bangku sekolah dasar.

Hasil observasi dan wawancara di TKIT Izzuddin Palembang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B masih kurang. Media pembelajaran yang tersedia untuk mengenalkan huruf masih kurang, monoton, dan belum dikemas dalam bentuk permainan. Stimulasi pada anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf belum dilakukan secara maksimal.

Stimulasi pada anak dalam mengenalkan huruf pada anak TK perlu ada inovasi dengan berbagai macam permainan membaca menggunakan media. Guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak dapat termotivasi dalam berbagai kegiatan belajarnya. Hal ini agar aspek perkembangan bahasa anak usia dini dapat berkembang dengan maksimal.

Guru perlu merancang pembelajaran untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang huruf yang bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar harus diciptakan melalui kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain.

Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Anak usia dini lebih suka bermain dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Pendidikan harus dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media dan mengemas pembelajaran dalam pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TKIT Izzuddin Palembang berupa media permainan pancangan huruf.

Dengan media pancangan huruf diharapkan dapat memberikan nilai lebih kepada anak didik untuk meningkatkan pengenalan huruf. Hal ini disebabkan belum dimanfaatkan dan dikembangkannya permainan pancangan huruf tersebut dalam proses pembelajaran di Tk tersebut.

Menurut Nur Sauddah (2016: 6), Media pancangan huruf adalah media dengan memanfaatkan kegiatan memancing sebagai kegiatan utama. Namun demikian, pada permainan memancing ini alat yang digunakan adalah berupa kail mainan yang terbuat dari magnet dan ikan yang dipancing berupa kepingan kepingan kartu yang terbuat dari kain flannel dimana diujungnya kepingan kartu dikaitkan kawat atau logam lainnya yang dapat ditarik oleh magnet. Pada kepingan kartu diletakkan huruf dimana setelah anak berhasil mengangkat kepingan kartu huruf tersebut, anak didik diperintahkan untuk menyebutkan huruf pada kepingan kartu yang berhasil dipancingnya.

Kelebihan media pancangan huruf ini adalah media yang mampu untuk merangsang anak didik untuk mengenal huruf, dikarenakan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Semua itu menurut Nur Sauddah (2016: 6) dikarenakan media permainan pancangan huruf melibatkan interaksi anak, mengembangkan berbagai potensi seperti afektif, kognitif dan psikomotorik, mengembangkan kecerdasan social anak, serta mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui permainan pancangan huruf ini anak dapat mengenal huruf, memahami dan melaksanakan perintah

guru dan sebagainya. Mengingat adanya kekurangan pada kondisi tersebut, perlu ada perubahan media yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan media berupa pancangan huruf untuk mengenalkan huruf pada anak kelompok B TKIT Izzuddin Palembang. Media pancangan huruf sebagai alat edukatif yang paling efektif untuk mengenalkan huruf.

Pancangan huruf dapat digunakan sebagai alat peraga sekaligus dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Permainan atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini terutama dalam pengenalan huruf. Mengingat anak usia dini adalah usia dimana anak bermain, maka upaya menciptakan suasana belajar dapat diwujudkan dalam permainan tebak huruf menggunakan media pancangan huruf.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui media Pancangan huruf di Kelompok B TKIT Izzuddin Palembang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut.

Siklus I

Dalam tahap ini terdiri dari: (1) **Perencanaan**, meliputi: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran bahasa tentang Mengenal Huruf; (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH yang mengacu pada media permainan pancingan huruf; (c) Menyusun kuis (tes). (2) **Pelaksanaan**, dalam tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang mengacu pada media permainan pancingan huruf. (3) **Observasi**, mengamati keaktifan anak didik. Pada proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui media permainan pancingan huruf, dan menganalisis perkembangan anak didik setelah diadakannya tes evaluasi sudahkah terjadi peningkatan kemampuan belajar anak didik. (4) **Refleksi**, meliputi: (a) Meneliti hasil kerja anak didik terhadap kuis/ permainan yang diberikan; (b) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I; (c) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II pada hakekatnya sama dengan siklus I dengan ditambah rencana perbaikan untuk memperbaiki kendala pembelajaran yang ditemukan pada siklus I.

Subyek penelitian adalah anak didik Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang dengan jumlah siswa 20 anak. Alasan penelitian adalah anak didik Kelompok B-3 mengalami kesulitan dalam mengenal huruf salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti d dan b, m dengan w. dan huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti b dan q, p dan q, n dan u.

Instrumen yang peneliti gunakan untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik adalah: (1) Instrumen evaluasi, adalah alat untuk memperoleh data hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa.

Sedang bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal menjodohkan sebanyak 10 soal, dimana setiap item yang benar nilai 10, dan salah 0; (2) Lembar observasi, adalah lembar pengamatan yang harus diisi oleh observer. Lembar observasi berisi tentang aktifitas anak didik dalam pembelajaran.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari: (1) Data tentang keaktifan peserta didik; (2) Data tentang kerjasama peserta didik; (3) Data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru; (4) Data tentang evaluasi hasil belajar anak didik.

Teknik Pengumpulan Data, terdiri dari: (1) Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas anak didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran Mengenal Huruf melalui Media Permainan Pancingan Huruf; (2) Metode Tes digunakan untuk mengetahui perkembangan anak didik sebelum dan sesudah mengimplementasikan media permainan pancingan huruf sebagai bentuk evaluasi; (3) Metode Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai seluk beluk proses pembelajaran Mengenal Huruf di TKIT Izzuddin Palembang.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak didik dalam mengenal huruf pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang meningkat melalui media permainan pancingan huruf.

Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrumen penelitian. Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003: 43) menginterpretasikan skala keberhasilan menjadi empat tingkatan diantaranya: (1) Kriteria baik, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 76-100% (2) Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 56-75% (3) Kriteria kurang, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 41-55% (4) Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 0-40%. Hasil kemampuan mengenal huruf pada satu pertemuan, yaitu dihitung dari persentase rata-rata dari jumlah keseluruhan yang diperoleh anak didik dalam satu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal mengenal huruf pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang.

Kemampuan mengenal huruf yang diamati terdiri dari 2 kemampuan, yakni mengetahui simbol huruf, dan kemampuan mengetahui makna huruf.

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, skor 3 untuk anak yang memiliki-

kemampuan mengenal huruf dengan cukup, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf kurang, dan skor 1 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf yang belum baik

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum siklus, Guru terlalu mendominasi kegiatan belajar sehingga anak didik kurang mandiri dan metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan cara lama yang membuat anak didik menjadi bosan. Anak didik hanya pasif mendengarkan materi ajar yang disampaikan oleh guru. Anak didik tidak tanggap dan kurang cekatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Perkembangan anak didik sangat rendah dan jauh dari standar kriteria perkembangan minimal yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Adapun hasil belajar anak didik dalam mengenal huruf pada Pra siklus adalah sebagai berikut: (1) Anak didik yang di kategorikan cukup atau sudah mampu mengenal beberapa huruf ada sebesar 40% (2) anak didik yang dikategorikan kurang atau belum dapat mengenal huruf ada sebesar 60%.

Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Data Hasil Penelitian Pra siklus

No	Nilai	Skor	f	%	Ket
1		76-100	-	-	
2		56 - 75	8	40%	cukup
3		41- 55	12	60%	kurang
4		0-40	-	-	

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat

diketahui bahwa tidak ada siswa yang mendapat 4 bintang. Yang mendapatkan 3 bintang ada 8 anak dengan persentase 40% dan telah tuntas atau sudah dapat mengenal huruf. Sedangkan 12 siswa lainnya hanya memperoleh 2 bintang sehingga tergolong tidak tuntas atau belum dapat mengenal huruf dengan persentase 60 %.

Setelah diobservasi lebih lanjut, ternyata anak didik cenderung mengalami kejenuhan yang ditunjukkan dengan adanya respon anak didik yang rendah dalam pembelajaran. Ada indikasi munculnya kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru monoton, yaitu dengan menggunakan metode cerita, tanya jawab, media bernyanyi, LKPD (lembar kerja peserta didik) dan media gambar dinding seadanya. Dari observasi tersebut, kemampuan anak didik TKIT Izzuddin Palembang dalam mengenal huruf masih rendah sehingga peneliti melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TKIT Izzuddin Palembang. Peneliti melakukan penelitian ini dalam dua siklus melalui media permainan pancingan huruf dalam pembelajarannya.

Siklus I Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui media permainan pancingan huruf (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH; (c) Menyusun LOS (Lembar Observasi Siswa); (d) Menyusun kuis (tes) berupa LKPD (lembar kegiatan peserta didik).

Pelaksanaan (Action)

Peneliti selaku guru yang mengajar di dalam kelas melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang dibuat mengacu pada media permainan pancingan huruf. Langkah kegiatan pembelajarannya adalah sebagai berikut: (1) **Kegiatan awal**, meliputi: (a) Berdoa (b) Mempersiapkan materi ajar, model, alat

peraga dan media pembelajaran; Guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang materi sebelumnya beserta tujuan pembelajaran; (c) Memotivasi siswa dengan bertepuk dan menyanyi bersama. (2) **Kegiatan inti**, meliputi: (a) Guru menyiapkan media yang berbentuk kartu, terbuat dari kain flanel dibentuk sedemikian rupa yang terdapat berbagai macam gambar dan juga huruf dengan warna yang berbeda. Pada media berbentuk kartu itu juga terdapat kaitan dari kawat. Sedangkan pada ujung kaitan dikaitkan magnet yang cukup kuat untuk menarik kartu huruf bergambar yang telah diberi kawat tersebut. (b) anak didik diminta memancing salah satu dari huruf sesuai dengan instruksi pendidik; (c) Anak didik menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik (d) guru melihat apakah huruf yang dipancing anak didik tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Namun demikian permainan dapat juga dijalankan dengan sebaliknya untuk cara yang lebih mudah, yaitu: (a) Anak didik dipersilahkan memancing satu kartu huruf bergambar; (b) Setelah mendapatkannya, anak didik harus dapat menyebutkan apa huruf yang berhasil dipancingnya itu, dan (c) Anak menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik. (3) **Istirahat**, meliputi: (a) cuci tangan; (b) doa dan (c) makan bersama. (4) **Kegiatan Penutup**, meliputi: (a) Guru bersama anak melakukan tanya jawab untuk menyimpulkan pembelajaran; (b) Guru memberika Feedback Anak mendapatkan penjelasan dari pertanyaan-pertanyaan anak tentang tema & sub tema pada hari itu; (c) Guru melakukan tindak lanjut yaitu: Bagi anak yang telah mampu melakukan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak untuk lebih baik lagi melakukan kegiatan esok hari, sedangkan Bagi anak yang masih belum mampu menyelesaikan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak didik untuk belajar kembali bersama guru dan

orangtua dirumah; (d) Menyanyi bersama; (e) Guru menginformasikan kegiatan esok hari dan (f) Guru mengajak anak untuk berdo'a sesudah belajar, keluar ruangan (Sekolah), naik kendaraan, dan salam.

Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator (Guru/teman sejawat). Pada tahap pengamatan ini yang diamati adalah tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar, keberanian anak didik, dan hasil belajar anak didik. Aktifitas guru dalam pembelajaran pada putaran pertama adalah cukup baik dalam hal memberi motivasi, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH, memantau kemajuan anak didik, dan melaksanakan tindak lanjut.

Refleksi

Diskripsi hasil pembelajaran tindakan I adalah diskripsi hasil observasi pembelajaran dan hasil tes anak didik berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer ditemukan beberapa hal diantaranya: (1) Suasana proses belajar mengajar aktif, anak didik terlihat sungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan guru; (2) Terjadi interaksi antara guru dan anak didik, belum ada interaksi antara anak didik dengan anak didik; (3) Suasana dalam kelas agak gaduh karena anak didik tidak sabar dan berebut ingin memancing; (4) persentase keberhasilan anak didik dalam mengenal huruf yang dibagi menjadi 2 aspek yaitu : (a) dapat mengetahui simbol huruf, kemampuan ini dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan simbol huruf yang terdapat pada kartu huruf dengan tepat (b) dapat memahami makna huruf, kemampuan ini dapat dilihat saat anak memaknai huruf sehingga anak dapat menyebutkan huruf depan dari makna sebuah gambar yang terdapat pada kartu dengan tepat. (5) Hasil tindakan pada Siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, diperoleh hasil

yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 1.2 seperti berikut ini:

Tabel 1.2 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	60.5%
2	II	71%
3	III	76%
Hasil akhir Pencapaian Anak		76%

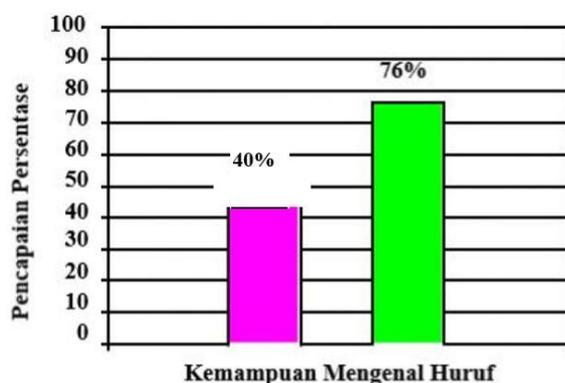
Berdasarkan Tabel 1.2 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus I belum dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil pencapaian persentase pencapaian pada Siklus I yaitu diambil dari hasil persentase akhir anak yaitu pertemuan ke 3 sebesar 76% dengan kriteria cukup.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya, namun hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Pra Siklus dengan persentase kemampuan anak mengenal huruf pada Siklus I, adapun peningkatannya, dapat dilihat pada Tabel 1.3 berikut ini:

Tabel 1.3 Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf saat Pra Siklus dan Hasil Siklus I

No	Kemampuan keaksaraan	Persentase
1	Pra Siklus	40%
2	Siklus I	76%
Persentase Peningkatan		36%

Berdasarkan Tabel 1.3 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf sebelum dilakukan tindakan. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I sebesar 76%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 36% dari sebelum dilakukan tindakan. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf saat Pra Siklus dan hasil Siklus I, dapat dilihat dalam Gambar 2.1 sebagai berikut ini:



Gambar 2.1 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus dan Siklus I

Analisis dan Refleksi

Hasil evaluasi menunjukan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan pancingan huruf dinilai

dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan penerapan media permainan pancingan huruf pada saat pembelajaran keaksaraan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan iklim belajar yang tepat untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan media permainan pancingan huruf, sehingga dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I mengungkap bahwa kemampuan mengenal huruf meningkat namun belum sampai mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan keadaan tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah sebagai berikut: (1) Waktu 30 menit dianggap kurang untuk melakukan kegiatan bermain bersama anak-anak, sehingga guru kurang maksimal dalam memberikan stimulus saat bermain kartu huruf; (2) Anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf terutama huruf-huruf yang dianggap anak-anak memiliki bentuk yang hampir sama. Berdasarkan temuan lapangan tersebut di atas maka peneliti melakukan perbaikan kegiatan dalam siklus II, antara lain sebagai berikut: (1) Waktu tindakan di tambah 15 menit menjadi 45 menit, diharapkan dengan penambahan waktu dapat memberi kesempatan yang lebih pada guru untuk menstimulus kemampuan keaksaraan anak-anak; (2) Guru memberi penjelasan pada anak-anak tentang huruf-huruf yang bentuknya hampir sama dan melakukan pendampingan pada anak yang belum dapat mengidentifikasi bentuk huruf.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan mengenal huruf, dengan menerapkan media permainan pancingan huruf pada

saat pembelajaran, dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang. Namun, peningkatan tersebut belum mampu memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, karena pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf belum mencapai 80%. Maka peneliti dan rekan guru mengambil keputusan untuk melanjutkan penelitian Siklus II. Dengan kelanjutan siklus tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal huruf sampai mencapai indikator penelitian dari penelitian ini.

Siklus II

Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada putaran pertama yang dijelaskan diatas, maka peneliti dan kolaborator merumuskan rencana tindakan untuk putaran kedua yaitu dengan perubahan sebagai berikut ini: (1) Guru lebih mengoptimalkan pembelajaran ini; (2) Mengoptimalkan alokasi waktu dalam pembelajaran.

Pelaksanaan (*Action*)

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut: (1) *Kegiatan awal*, meliputi: (a) Berdoa (b) Mempersiapkan materi ajar, model, alat peraga dan media pembelajaran; Guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang materi sebelumnya beserta tujuan pembelajaran; (c) Memotivasi siswa dengan bertepuk dan menyanyi bersama (2) *Kegiatan inti*, meliputi: (a) Guru menyiapkan media yang berbentuk kartu, terbuat dari kain flanel dibentuk sedemikian rupa yang terdapat berbagai macam gambar dan juga huruf dengan warna yang berbeda. Pada media berbentuk kartu itu juga terdapat kaitan dari kawat. Sedangkan pada ujung kaitan dikaitkan magnet yang cukup kuat untuk menarik kartu huruf bergambar yang telah diberi kawat tersebut. (b) anak didik diminta memancing

salah satu dari huruf sesuai dengan instruksi pendidik; (c) Anak didik menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik (d) guru melihat apakah huruf yang dipancing anak didik tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Namun demikian permainan dapat juga dijalankan dengan sebaliknya untuk cara yang lebih mudah, yaitu: (a) Anak didik dipersilahkan memancing satu kartu huruf bergambar; (b) Setelah mendapatkannya, anak didik harus dapat menyebutkan apa huruf yang berhasil dipancingnya itu, dan (c) Anak menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik. (3) *Istirahat*, meliputi: (a) cuci tangan; (b) doa dan (c) makan bersama. (4) *Kegiatan Penutup*, meliputi: (a) Guru bersama anak melakukan tanya jawab untuk menyimpulkan pembelajaran; (b) Guru memberika Feedback Anak mendapatkan penjelasan dari pertanyaan-pertanyaan anak tentang tema dan sub tema

pada hari itu; (c) Guru melakukan tindak lanjut yaitu: Bagi anak yang telah mampu melakukan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak untuk lebih baik lagi melakukan kegiatan esok hari, sedangkan Bagi anak yang masih belum mampu menyelesaikan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak didik untuk belajar kembali bersama guru dan orangtua dirumah; (d) Menyanyi bersama; (e) Guru menginformasikan kegiatan esok hari dan (f) Guru mengajak anak untuk berdo'a sesudah belajar, keluar ruangan (Sekolah), naik kendaraan, dan salam.

Pengamatan (*Observation*)

Pada putaran kedua ini pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, guru sudah optimal dalam mengelola pembelajaran dan juga pengalokasian waktu sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Demikian juga respon dan

keberanian siswa juga meningkat. Siswa menjadi aktif, antusias, senang dalam pembelajaran ini melalui permainan memancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Refleksi

Diskripsi hasil pembelajaran tindakan II adalah hasil observasi yang dilakukan oleh observer dan hasil tes siswa. Dari diskripsi tersebut ditemukan hal-hal sebagai berikut: (1) Suasana proses belajar mengajar semakin interaktif. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Siswa banyak yang berani bertanya dan mengeluarkan pendapat; (2) Interaksi yang terjadi hampir multi arah yang merupakan interaksi optimal dalam proses belajar mengajar; (3) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sudah maksimal.

Hasil tindakan pada Siklus II yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 1.4 sebagai berikut ini:

Tabel 1.4 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	80%
2	II	82%
3	III	86%
Hasil akhir Pencapaian Anak		86%

Berdasarkan Tabel 1.4 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus II sudah mencapai hasil yang telah ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil persentase akhir anak pada siklus II yaitu 86% dengan kriteria baik.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada perolehan skor yang dicapai anak didik berdasarkan pengamatan yang dilakukan baik terhadap aspek perilaku anak didik selama proses pembelajaran berlangsung maupun aspek peningkatan kemampuan mengenal huruf anak didik Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu prasiklus, siklus I, siklus II. Tahap pengamatan pada Siklus II dilakukan sama

Seperti pada Siklus I, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada Siklus sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui media permainan pancangan huruf berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil observasi kemampuan mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap pada tiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus II menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap, peningkatan yang dicapai hasilnya sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Perbandingan pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada saat Siklus I sampai kondisi Siklus II dapat dilihat pada peningkatan pencapaian persentase sebagai berikut ini:

Tabel 1.5 Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

No	Kemampuan keaksaraan	Persentase
1	Siklus I	76%
2	Siklus II	86%
Persentase Peningkatan		10%

Berdasarkan Tabel 1.5 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sebesar 86%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 10% dari persentase hasil pencapaian pada Siklus I.

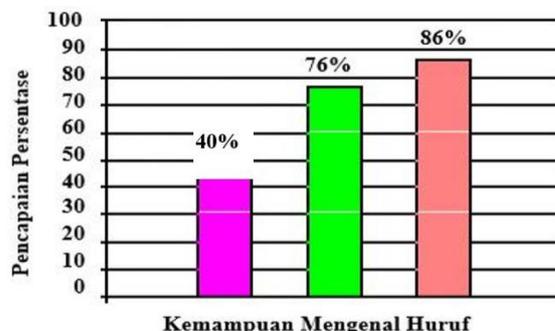
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 2 siklus dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf, yang terdiri dari kemampuan mengetahui simbol huruf dan mengetahui makna huruf berkembang dengan baik. Kemampuan anak Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang menunjukkan peningkatan persentase pada setiap siklus. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik hingga 86%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dengan Siklus II, dapat dilihat dalam Gambar 2.2 sebagai berikut ini:



Gambar 2.2 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

Adapun untuk menggambarkan hasil perkembangan anak didik dari pelaksanaan pra siklus sampai siklus II pada media permainan

pancingan huruf dapat dilihat pada gambar grafik 2.3 di bawah ini:



Gambar 2.3 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa melalui media permainan pancingan huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak hingga mencapai 86%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan samapi Siklus II. Anak yang belum mencapai target, perlu memperoleh perhatian dan penanganan secara tepat dari guru. Selain itu, guru perlu melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua untuk dapat bekerja sama untuk meningkatkan lagi kemampuannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada anak Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I Tahun 2018/2019 mengalami Peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari mulai pada kondisi Pra Siklus diketahui bahwa kemampuan anak dalam menganal huruf baru mencapai 40%, kriteria kurang. Kondisi tersebut kemudian menunjukkan perubahan setelah diterapkan media permainan pancingan huruf pada Siklus I dan Siklus II.

Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I, menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat 36% dari kondisi Pra Siklus sebesar 40%, menjadi 76% pada Siklus I dengan kriteria cukup. Begitu pula pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat 10% dari kondisi Siklus I sebesar 76% menjadi 86% pada Siklus II dengan kriteria baik.

Saran

Anak didik hendaknya dapat memanfaatkan media belajar yang dipersiapkan guru secara optimal, dan Guru TK hendaknya harus dapat mengembangkan dan membuat kreasi baru untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Huruf anak melalui Media Permainan Pancangan Huruf, agar para anak didik tertarik pada materi yang sedang diajarkan sehingga tidak membuat bosan. Hal ini sebagai modal utama agar dapat meningkatkan motivasi dan prestasi anak didik, serta Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Nur Sauddah. 2016. Mengembangkan Kemampuan Bahasa dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Memancing Huruf pada Anak Kelompok A Tk Plus "Al Ikhlas" Boyolangu tulongagung tahun Ajaran 2015/2016. *artikel skripsi*. Kediri: FKIP UN PGRI
- Tri Lestari Waraningsih. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di Tk Sulthoni ngaglik Sleman. *skripsi*. Kediri: FKIP UN
- Trisniwati. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 Tk ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. *skripsi*. Yogyakarta: FIP UN
- Arif S. Sadiman dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Enny Zubaidah. 2003. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Masitoh dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
MENG GAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B DI TK KARTIKA II-1
PALEMBANG**

Tuti Sundari, Eliyati, Hasmalena

Universitas Sriwijaya, Jalan Srijaya Negara, Lorong Ogan Bukit Besar,
Palembang

Lk III Jln Keluarga Paluh Kemiri

No. Hp : 085276958444

Email: tutut.sukoco02@gmail.com

Abstract

This study aims to improve children's creativity through drawing activities for children in Group B TK Kartika II-1 Palembang. The subjects of this study were children of group B TK Kartika II-1, with a total of 15 children consisting of 9 boys and 6 girls registered in the 2018/2019 school year. This research uses the research design of Kemmis and Mc. Taggart which consists of two cycles. Where in each cycle one meeting is held and each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collected through observation, interview, and assignment techniques were then analyzed descriptively from qualitative and quantitative data. The results of the study show that children's creativity can be developed in drawing activities. Increased creativity occurs in each cycle and increases well. In the pre-cycle stage the percentage of children's creativity achievement as much as 66.7% was in the criteria began to develop, then increased in Cycle I to 53.3% in the developing criteria as expected. In Cycle II the percentage of children's achievement of creativity increased to 80% in the criteria of developing very well.

Keywords: *creativity, drawing activities*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar pada anak Kelompok B TK Kartika II-1 Palembang. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kartika II-1, dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak terdiri atas 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas dua siklus. Di mana pada setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan dan setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan pemberian tugas kemudian dianalisis secara deskriptif dari data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan pada kegiatan menggambar. Peningkatan kreativitas terjadi pada setiap Siklus dan meningkat dengan baik. Pada tahap pra siklus persentase pencapaian kreativitas anak

sebanyak 66,7% berada pada kriteria mulai berkembang, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 53,3% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada Siklus II persentase pencapaian kreativitas anak meningkat mencapai 80% berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Kata Kunci: kreativitas, kegiatan menggambar

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah layanan pendidikan yang diberikan pada anak usia 0-6 tahun. Dimana masa ini, merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensinya. Pembelajaran pada PAUD mengembangkan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, moral agama, sosial emosional dan seni. Salah satu pengembangan di pembelajaran pada PAUD yang sangat penting adalah kreativitas anak.

Merangsang serta memupuk kreativitas semenjak usia dini adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendapatkan anak yang kreatif. Anik Pamilu (2007: 2) menyatakan bahwa anak yang kreatif suka berkreasi. Dengan berkreasi ia akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya. Anik

Pamilu (2007: 69) menegaskan bahwa dengan memberikan kegiatan permainan kepada anak, aktivitas kesenian dapat membantu anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Termasuk aktivitas menggambar. Anik Pamilu (2007: 69) menjelaskan bahwa kegiatan menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengeskpresikan diri, dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuka hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual.

Berdasarkan hasil observasi di kelompok B TK Kartika II-1 Palembang, pada kegiatan

menggambar dan mewarnai perkembangan kreativitas seni anak belum tampak dan belum berkembang dengan optimal, anak masih sangat tergantung kepada instruksi guru, kurangnya variasi kegiatan kreativitas dan keterbatasan media sebagai sumber bahan eksplorasi anak masih sebatas pada sumber bahan kertas. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Eliyati pada tanggal 27 Agustus peneliti mendapatkan informasi keterbatasan sumber bahan membuat anak kurang mendapatkan pengalaman yang dapat mengeksplor keterampilan anak untuk berkreasi.

Dalam mengembangkan kreativitas menggambar pada anak dirasa masih sangat kurang. Banyak anak yang kurang antusias pada kegiatan tersebut. Masih banyak anak yang belum bisa menggambar sesuai dengan apa yang mereka inginkan, hanya ada beberapa anak saja yang dapat menuangkan idenya ke dalam kertas gambarnya, sementara yang lain masih kebingungan, kemudian mereka meniru dengan gambar temannya

dalam satu kelompoknya. Pada saat guru bertanya gambar apa yang telah dibuat, anak juga belum bisa mengkomunikasikan hasil karyanya. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak di TK Kartika II-1 Palembang belum berkembang secara optimal.

Dari permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang telah diuraikan tersebut di atas, sebenarnya dapat diatasi dengan diberikannya kegiatan pembelajaran melalui kegiatan menggambar yang di rancang dan di kemas lebih menarik. Karena hal ini dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Sumanto (2014: 10) menyebutkan kemampuan-kemampuan dalam kreativitas menggambar tersebut adalah: 1) kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan dalam menghasilkan sebuah gambar; 2) kemampuan untuk menguraikan dengan rinci gagasan tersebut melalui goresan-goresan gambar; 3) kemampuan untuk menghasilkan karya secara asli dan mandiri; 4) adanya kemampuan untuk menggambar dengan ciri yang

berbeda dan unik; dan 5) adanya kemampuan untuk mengkombinasikan dalam sebuah karya gambar. Dengan kegiatan menggambar yang dikemas dengan menarik, diharapkan anak lebih antusias dalam mengembangkan aspek kreativitasnya.

Berdasarkan uraian tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah dengan kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK Kartika II-1 Palembang?" Berdasarkan rumusan masalah hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu jika kegiatan menggambar diterapkan, maka kreativitas anak di kelompok B TK Kartika II-1 Palembang akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2011: 45), penelitian tindakan kelas (classroom action research) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Dalam

penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observe) dan refleksi (reflection). Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu Siklus. Oleh karena itu, pengertian Siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di TK Kartika II-1 Palembang, Subjek penelitian ini adalah anak TK kelompok B4 TK Kartika II-1 pada tahun ajaran 2018/2019, sebanyak 15 orang yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2015: 101) teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Adapun kisi-kisi observasi terhadap perkembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kreativitas	Hal yang baru	Kelancaran menghasilkan gambar
	Berbeda	Menghasilkan karya yang berbeda dari anak lain
	Fleksibelitas	Keluweasan dalam menceritakan gambar
	Motivasi sikap	Berinisiatif mengembangkan ide/gagasan

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selama penelitian yang sedang berlangsung dianalisis baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap penelitian tindakan kelas

yang telah dilakukan, data yang digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Pemaparan data dilakukan dengan mencari persentase peningkatan kreativitas pada anak secara individu atau perorangan dengan rumus Sujino (dalam Tarigan, 2011:34) yaitu:

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana:

Pi = Persentase peningkatan kreativitas pada anak

f = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah anak

Indikator Keberhasilan

Setelah rumus untuk mencari peningkatan individu dilakukan, maka selanjutnya adalah mencari peningkatan rata-rata anak dengan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{\sum n} \text{ (Aqib, 2010:6)}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai anak

$\sum n$ = Jumlah anak

Tabel 2. Kriteria penilaian yang disampaikan oleh Aqib (2011:41)

Tingkat keberhasilan (%)	Kategori
81% - 100%	BSB
61% - 80%	BSH
31% - 60%	MB
10% - 30%	BB

HASIL PENELITIAN

Pengamatan awal pada kreativitas anak kelompok B TK Kartika II-1 dilaksanakan pada tanggal 02 Oktober 2018. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah tanya jawab mengenai tema binatang dan sub tema binatang unggas. Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan kegiatan inti yang akan dilaksanakan anak. Pada kegiatan inti yang terakhir anak diminta untuk menggambar bebas sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya. Pada kegiatan menggambar bebas masih banyak anak yang bingung ingin menggambar apa, selain itu sebagian besar anak menggambar sama dengan teman sebangkunya. Selain itu banyak

anak yang belum bisa mengkombinasikan warna pada gambarnya dan kurang antusias dengan kegiatan tersebut. Berikut merupakan data yang diperoleh dari 4 aspek kreativitas yang berhasil dicapai oleh anak pada kegiatan menggambar bebas yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

No	Nama	Total skor	%	kriteria
1	Adel	7	38,9 %	MB
2	Afifah	6	33,3 %	MB
3	Al	8	50,0 %	MB
4	Aisyah	5	31,2 %	MB
5	Azza	7	38,9 %	MB
6	Bian	8	50,0 %	MB
7	Fahmi	6	33,3 %	MB
8	Fahri	7	38,9 %	MB
9	Fathan	6	33,3 %	MB
10	Fira	8	50,0 %	MB
11	Keenan	4	25,0 %	BB
12	Raju	4	25,0 %	BB
13	Sofia	12	75,0 %	BSH
14	Syawal	4	25,0 %	BB
15	Ubay	12	75,0 %	BSH

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Pra Siklus

No	Kriteria	Jumlah anak	(%)
1	BSB	0	0 %
2	BSH	2	13,3%
3	MB	10	66,7%
4	BB	3	20 %

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I, kreativitas anak sudah mengalami peningkatan. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan mengevaluasi kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar yang dilaksanakan pada Siklus I.

Tabel 5. Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Siklus I

No	Nama	Total skor	%	kriteria
1	Adel	11	68,8 %	BSH
2	Afifah	10	62,5 %	BSH
3	Al	11	68,8%	BSH
4	Aisyah	8	50,0 %	MB
5	Azza	10	62,5 %	BSH
6	Bian	13	81,2 %	BSH
7	Fahmi	9	56,2 %	MB
8	Fahri	12	75,0 %	BSH
9	Fathan	10	62,5 %	BSH
10	Fira	12	75,0 %	BSH
11	Keenan	10	62,5 %	BSH
12	Raju	8	50,0 %	MB
13	Sofia	14	87,5 %	BSB
14	Syawal	9	56,2 %	MB
15	Ubay	14	87,5 %	BSB

Dari tabel hasil pengamatan diatas dapat diperjelas dengan menggunakan tabel 4 dibawah ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Data

Kreativitas Anak Siklus I			
No	Kriteria	Jumlah anak	(%)
1	BSB	3	20 %
2	BSH	8	53,3%
3	MB	4	26,7%
4	BB	0	0 %

Pada pelaksanaan Siklus I, meskipun sudah terjadi peningkatan kreativitas pada anak, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan agar kreativitas anak meningkat sesuai target yang ingin dicapai.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 1, maka peneliti menghentikan Siklus I dan melakukan refleksi pada Siklus II. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat merencanakan tindakan kembali dengan memperbaiki kekurangan yang terjadi pada Siklus I dan merencanakan kembali kegiatan Menggambar pada Siklus II.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Penelitian tindakan kelas Siklus II dilakukan dalam 1 kali pertemuan. Kegiatan menggambar yang akan dilaksanakan pada Siklus II, antara lain menggambar dengan mengamati lingkungan sekitar sekolah. Langkah pembelajaran yang digunakan yaitu: 1) Mengajak anak keluar kelas, 2) Guru mengajak anak mengenal lingkungan sekitar (pohon, alat permainan, dan menemukan binatang yang terdapat disekitar sekolah), 3) guru membagi kertas gambar dan pensil 4) guru memberikan waktu kepada anak untuk menemukan objek yang ingin dia gambar (sesuai minat anak) 5) guru memberikan motivasi dan reward pujian pada hasil karya anak, dan 6) anak mengkomunikasikan hasil gambar yang telah dibuat. Berikut ini merupakan data kreativitas melalui kegiatan menggambar lingkungan sekitar sekolah pada Siklus II.

Tabel 7. Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Siklus II

No	Nama	Total skor	%	kriteria
1	Adel	11	68,8 %	BSH
2	Afifah	10	62,5 %	BSH
3	Al	11	68,8%	BSH

4	Aisyah	8	50,0 %	MB
5	Azza	10	62,5 %	BSH
6	Bian	13	81,2 %	BSH
7	Fahmi	9	56,2 %	MB
8	Fahri	12	75,0 %	BSH
9	Fathan	10	62,5 %	BSH
10	Fira	12	75,0 %	BSH
11	Keenan	10	62,5 %	BSH
12	Raju	8	50,0 %	MB
13	Sofia	14	87,5 %	BSB
14	Syawal	9	56,2 %	MB
15	Ubay	14	87,5 %	BSB

Dari tabel hasil pengamatan diatas dapat diperjelas dengan menggunakan tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Rekapitulasi Data

Kreativitas Anak Siklus II			
No	Kriteria	Jumlah anak	(%)
1	BSB	12	80%
2	BSH	3	20%
3	MB	0	0 %
4	BB	0	0 %

PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua Siklus. Setiap Siklus tindakan terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil observasi

yang berupa data digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, kreativitas anak berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 66,7%. Untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak kelompok B TK Kartika II-1, maka kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan menggambar.

Kegiatan menggambar yang dalam penelitian ini dilaksanakan pada tema binatang dengan kegiatan menggambar miniatur binatang unggas. Kegiatan menggambar menggunakan metode permainan, dan kegiatan dilakukan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya serta anak dapat membuat hasil karya yang bervariasi, unik dan menarik. Kegiatan menggambar memberikan kebebasan anak untuk menggambar sesuai dengan ide anak. Anak bebas untuk menggambar apa saja yang ia suka untuk membantu mengembangkan aspek kreativitas. Anak dapat mengkombinasikan berbagai warna yang sudah disediakan oleh guru

dengan bervariasi. Anak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya kepada guru dan teman di kelasnya, baik bentuk gambar apa saja yang ia buat dan mewarnai dengan macam variasi warna serta perasaan anak selama kegiatan menggambar. Selain itu, dalam kegiatan menggambar, anak diberi kebebasan membuat sesuai dengan imajinasinya, sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya.

Setelah dilakukan tindakan, pada Siklus I anak sudah mulai berani mengerjakan sendiri tanpa contoh walaupun masih ada anak yang masih mencontoh dari hasil karya guru, dan juga berani mengungkapkan ide dalam bentuk hasil karya. Pada Siklus II anak-anak sudah menunjukkan peningkatan kreativitas, hasil karya anak lebih bervariasi serta anak sudah berani mengungkapkan dan mengkomunikasikan hasil karyanya tanpa dibantu guru.. Kreativitas anak kelompok B4 TK Kartika II-1 sebelum dilakukan tindakan menggambar berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 66,7%. Setelah adanya tindakan pada Siklus I dengan kegiatan menggambar menyenangkan yaitu

menggambar dengan mengamati miniatur, terjadipeningkatan yaitu kreativitas anak meningkat walaupun belum sesuai dengan harapan, dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan menjadi 53,3%. Dari hasil data yang diperoleh pada Siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. Kreativitas anak meningkat, sebagian besar anak sudah mampu membuat hasil karya sendiri yaitu berada pada kriteria berkembang sangat baik yaitu sebesar 80%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan tidak mencapai 100% tersebut diantaranya adalah terdapat anak yang belum memiliki usia cukup untuk di tempatkan di kelas B4. Dari segi umur anak tersebut juga tergolong masih sangat muda. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Masitoh (2012: 5.8), yang menyatakan bahwa belajar anak dipengaruhi oleh kematangan. Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di

atas, kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B4 TK Kartika II-1 Palembang. Perkembangan kreativitas anak meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan juga motivasi dari guru. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan menggambar baik pada Siklus I maupun Siklus II. Melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreativitas anak dapat berkembang optimal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kegiatan menggambar dapat mengembangkan kreativitas kelompok B TK Kartika II-1 pada tahun ajaran 2018/2019.

PENUTUP

Peningkatan Kreativitas anak kelompok B4 di TK Kartika II-I Palembang melalui kegiatan menggambar menunjukkan hasil analisis peningkatan kreativitas anak pada siklus I yaitu berada pada kriteria berkembang sangat baik sebesar 20% dan kriteria berkembang sesuai harapan yaitu sebesar 53,3%. Pada siklus II hasil analisis yang didapat adalah sebagai berikut , pada kriteria

berkembang sangat baik sebesar 80% dan kriteria berkembang sesuai harapan sebesar 20% . Maka pada akhir siklus II, penelitian dikatakan berhasil karena telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah disepakati antara peneliti.

Dari uraian tersebut diketahui bahwa melalui kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini karena dipengaruhi oleh berbagai stimulasi-stimulasi yang dilakukan oleh peneliti dari kegiatan menggambar yang telah dilakukan, serta motivasi, penghargaan, pujian pada anak berhasil merubah hasil belajar anak menjadi jauh lebih baik. Yang mana pada awalnya anak tidak tertarik dengan kegiatan menggambar dan anak cenderung kurang kreatif dalam menggambar, anak menjadi tertarik dengan kegiatan tersebut dan anak dapat menuangkan kreativitasnya pada kegiatan-kegiatan menggambar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Anik Pamulu (2007: 69) yang menyatakan bahwa aktivitas menggambar merupakan sarana

yang tepat dan sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengekspresikan diri dan membantu anak untuk mengembangkan dan meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuka hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak Kelompok B4 di TK Kartika II-1 dapat meningkat melalui kegiatan menggambar secara bertahap dan kontinyu. Peningkatan kreativitas anak dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh pada setiap siklus yang mengalami peningkatan.

Hal ini dibuktikan bahwa pada siklus I yaitu berada pada kriteria berkembang sangat baik sebesar 20% atau hanya 3 anak dan kriteria berkembang sesuai harapan yaitu sebesar 53,3% atau sebanyak 8

anak. Terjadi peningkatan pada siklus II yaitu pada kriteria berkembang sangat baik sebesar 80% atau sebanyak 12 anak dan kriteria berkembang sesuai harapan sebesar 20% atau hanya 3 anak. Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak.

SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian bahwa menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak, maka penelitian memberikan saran sebagai berikut :

1) Sekolah mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran yang menyeluruh bagi anak didik tidak terbatas pada pembelajaran akademik tetapi juga kemampuan yang lain termasuk kemampuan kreatifitas menggambar; 2) Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang tepat, menarik dan menyenangkan agar dapat mendorong minat dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran serta tujuan dan dapat tercapai dengan baik; 3) Orang tua hendaknya selalu

melatih kemandirian anak serta kepercayaan diri anak, sehingga anak akan dapat mudah beradaptasi dan bersosialisasi dengan orang lain; 4) Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini, tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda. Berdasarkan kesimpulan tersebut peneliti menyarankan bagi guru agar menggunakan kegiatan menggambar dalam meningkatkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, Suhardjono dan Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Kemmis, Stephen dan Robin Mc Taggart. 1990. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University.
- Anik Pamulu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Kurinasih, I. & Sani, B. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*

Konsep Dan Penerapan.

Surabaya: Kata Pena.

Masitoh. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Mujianti. 2012. **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Menggambar Bebas pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 2 Girioto Tahun Ajaran 2011 / 2012.**
http://eprints.ums.ac.id/20079/13/NASKAH_PUBLIKASI.pdf .
Diakses pada tahun 2012.

Rahmawati, Y. dan Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukamti. 2014. **Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar pada Kelompok B TK Dharma Wanita 2 Patihan Sidoharjo Sragen.**
http://eprints.ums.ac.id/28956/23/NASKAH_PUBLIKASI.pdf.
Diakses pada tahun 2014.

**PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI MINANG
(Penelitian Tindakan Kelompok B1 di TK Negeri 01
Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan)**

RESTU YUNINGSIH

Dosen Piaud Iain Batusangkar

Jl. Lima Kaum Batusangkar Provinsi Sumatra Barat

. E-mail: restyuningsih427@gmail.com

Abstract: *Purpose of research to increase kinesthetic intelligence in early childhood through learning basic dance movements minang. The research was conducted on a group B1 Kindergarten 01 River State Capping the number of 12 children. This study used action research methods (Action research) by Kemmis and Taggart. This study consisted of two cycles, each cycle consisting of 8 sessions / actions. Data analysis using quantitative and qualitative data. Quantitative data analysis with descriptive statistics that compare the results obtained from the first cycle and the second cycle. Analysis of qualitative data by analyzing data from the field notes and interviews during the study to the steps of data reduction, data display and data verification. At 48.07% pre-cycle, the first cycle increased to 63.54% and the second cycle into 85.12%. The results showed an increase kinesthetic intelligence in early childhood B1 group carried through learning basic dance movements minang.*

Keywords: *Kinesthetic Intelligence, Dance Movements Minang*

Abstrak : Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini melalui pembelajaran gerak dasar tari minang. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Negeri 01 Sungai Pagu dengan jumlah 12 orang anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*Action research*) oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 8 kali pertemuan/ tindakan. Analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, *display* data dan verifikasi data. Pada pra siklus 48,07%, siklus I meningkat menjadi 63,54% dan siklus II menjadi 85,12%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini kelompok B1 yang dilakukan melalui pembelajaran gerak dasar tari minang.

Kata kunci : Kecerdasan Kinestetik, Gerak Tari Minang

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga 8 tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, daya pikir, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal termasuk kecerdasan kinestetik. Ada delapan aspek kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan naturalis, tetapi dalam penerapan di Indonesia ditambahkan menjadi sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan spiritual. Cerdas kinestetik berarti belajar serta berfikir dengan tubuh. Kecerdasan ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh, memahami perintah otak.

Adapun permasalahan yang terjadi di TK negeri 01 sungai pagu adalah dalam setiap kegiatan yang

memerlukan gerak motorik anak terbilang lambat dan kurang bersemangat sehingga kecerdasan kinestetik anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari aspek yang diamati yang terdiri dari lari dan senam. Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang mampu mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh anak usia dini termasuk kecerdasan kinestetik. Artinya kecerdasan kinestetik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Masih kurangnya anak usia dini dalam mengembangkan gerak tubuh melalui nyanyian, menselaraskan antara pikiran dan tubuh (koordinasi tubuh), mengembangkan kelincahan, kekuatan dan keseimbangan tubuh serta mengkoordinasi mata dengan tangan dan kaki. Anak-anak usia 5-6 tahun mampu melakukan gerakan secara simbolis.

Selain itu, anak masih canggung dalam bergerak, malu – malu dan tidak percaya diri dalam menggerakkan tubuhnya. Mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak dapat dilakukan

melalui pembelajaran seni, khususnya seni tari.

Salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak adalah melalui menari. Oleh karena itu pada tari tradisional, khususnya di Sumatra Barat menggunakan gerak dasar tari minang pada umumnya adalah gerak yang bersifat murni, karena gerakannya diangkat dari dasar-dasar gerak pencak silat. Gerak dasar tari minang terdiri dari gerakan menghindar, menangkis dan menyerang.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui observasi di Taman Kanak – Kanak Negeri 01 Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan yang berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Solok Selatan. Ditemukan hasil kategori Belum Berkembang (BB) 4 anak, Mulai Berkembang (MB) 6 anak. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak, dan anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 0 anak. Melihat kenyataan tersebut maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dengan cara mengadakan penelitian tindakan tentang kecerdasan kinestetik yang terkait dengan aspek

koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan kelenturan.

Kecerdasan kinestetik

Dengan ungkapan Gardner (1993: 21-22) yang begitu fenomenal mengenai kecerdasan kinestetik, barang siapa yang memiliki kemampuan untuk menggunakan keseluruhan tubuh mereka, atau paling tidak sebagian dari tubuh untuk memecahkan masalah adalah merupakan pengembangan dari kecerdasan kinestetik. Menurut Suyadi (2014:15) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Artinya kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang baik antara urat saraf (pikiran) dengan tubuh lainnya.

Selain itu Gardner & Checkley dalam Yaumi (2013:16) kecerdasan kinestetik adalah: *The capacity to use your whole body or parts of your – your hands, your finger, and your arms- to solve a problem, make something, or put on some kind of a production. The most evident examples are people in athletics or the*

performing arts, particularly dance or acting.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan dan berbagai kegiatan fisik lainnya dalam memecahkan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk. Amstrong yang dikutip dalam Sujiono (2010:59) kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni atau hasta karya. Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsang (*proprioceptive*) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (*tactile dan haptic*).

Berdasarkan uraian teori yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan anggota tubuh dalam memecahkan masalah untuk mengekspresikan ide, gagasan yang ditunjukkan melalui praktek, sehingga tujuan dapat tercapai seperti berlari, menari, meloncat dan sebagainya.

Gerak Dasar Tari Minang

Menurut Corrie Hartong dalam Soedarsono (1978:2) bahwa tari adalah gerak-gerak yang diberi bentuk dan ritmis dari badan didalam ruang. Suryadiningrat dalam soedarsono menyatakan tari adalah gerak-gerak dari seluruh bagian tubuh manusia yang disusun selaras dengan irama musik serta mempunyai maksud tertentu.

Tari tradisional adalah tariantarian yang dilakukan dengan kerangka pola yang sudah turun temurun dan penerapannya berulang-ulang. Tari tradisional minangkabau Mustika Syarif dalam Yetti merupakan ciptaan bersama, sehingga menjadi milik bersama, tumbuh dan berkembang dari perhatian

masyarakatnya sendiri. Maksudnya tari tradisional Minangkabau tidak diketahui penciptanya, karena lahirnya tarian tersebut merupakan kerjasama dari masyarakat pendukung seni tari itu sendiri, mereka bersama-sama dalam suatu kegiatan dimana pada waktu istirahat mereka bermain pencak, rangkaian gerak pencak dijadikan sebuah tarian yang berfungsi sebagai hiburan, dan ada juga tarian yang diciptakan untuk pemujaan dalam acara ritual (keagamaan) dan upacara adat.

Pencak mempunyai pengertian gerak dasar beladiri yang terikat pada peraturan dan digunakan dalam belajar, latihan dan pertunjukan, sedangkan silat adalah gerak beladiri yang sempurna, bersumber pada kerohanian yang suci murni guna keselamatan diri atau kesejahteraan bersama (Suwirman:1999:8). Gerak menangkis, menyerang, menghindar dan membela diri merupakan gerak dasar pencak silat yang dapat dilakukan dengan bermacam-macam gerakan, dimana gerakan tersebut terdiri dari gerakan kuda-kuda (pitunggua), gerak langkah tiga

maupun pancingan tangan dan sebagainya (Herdiana: 2008:26).

Tari tradisional minangkabau sangat kuat diwarnai gerak-gerak pencak silat, karena pencak silat merupakan elemen dasar tari tradisional minangkabau dan juga merupakan sumber gerak tari tradisional minangkabau. Jadi, perbedaan antara tari dan pencak silat itu tidak begitu besar karena gerak tari sebagian besar terdiri dari rangkaian gerak pencak silat sehingga tari tradisional minangkabau identik dengan gerak pencak silat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan Kemmis & Mc Taggart (dalam Muhammad Yaumi, 2014:24) ini meliputi empat tahap yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflection*). Pada model Kemmis & Taggart tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) dijadikan sebagai satu kesatuan karena mereka menganggap bahwa kedua komponen tersebut

merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Keberhasilan secara klasikal mengikuti standar George E. Mills (2000:96) dalam penelitiannya yaitu menetapkan persentase 71%.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi tentang laporan hasil perkembangan kecerdasan kinestetik anak, foto dan video kegiatan gerak dasar tari minang. Wawancara dilakukan kepada sanggar tari anak-anak yang berbasis tari minang untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang gerak dasar tari minang. Observasi dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan, untuk mencatat berbagai kegiatan yang terdiri dari catatan tertulis tentang apa yang dilihat, didengar, dialami dan dipikirkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data.

Kisi-kisi instrumen dikembangkan melalui definesi konseptual dan operasional yang menjelaskan bahwa kecerdasan kinestetik adalah skor yang diperoleh dari pengamatan terhadap anak

tentang perkembangan kecerdasan kinestetik seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan dengan menggunakan lembar observasi. Cara pemberian skor adalah melihat kecerdasan kinestetik anak dengan tingkatan: belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data, sesuai dengan tuntutan penelitian tindakan, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan skor responden masing-masing penelitian dalam bentuk tabel atau grafik.

Analisis data kualitatif berisi informasi yang berbentuk kalimat yang menggambarkan tentang karakteristik aktifitas kegiatan menari yang ditunjukkan anak selama kegiatan pembelajaran melalui proses reduksi data, *display* data dan verifikasi data yang dilakukan dalam suatu proses.

Table 4. kinestetik anak mulai dari pra siklus, siklus I

sampai siklus II Nama	Pra siklus (%)	Siklus I (%)	Peningkatan pra siklus ke siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan siklus I ke II (%)
KIL	60,71	78,57	17,86	94,64	16,07
NYL	46,43	57,14	10,71	83,93	26,79
ADM	44,64	53,57	8,93	83,93	30,36
DNL	46,43	57,14	10,71	85,71	28,57
NIA	41,07	60,71	19,64	83,93	23,22
NJW	46,43	62,5	16,07	75,00	12,5
EJL	48,21	64,29	16,08	89,29	25,00
NUA	42,86	58,93	16,07	75,00	16,07
SIA	57,14	73,21	16,07	92,86	19,65
IDH	44,64	66,07	21,43	85,71	19,64
BJS	50,00	62,5	12,5	83,93	21,43
RAL	48,21	67,86	19,65	87,5	19,64
Rata-rata kelas	48,21 63,54			85,12	

Berdasarkan data yang disajikan diatas, terlihat bahwa terjadinya peningkatan kecerdasan kinestetik melalui pembelajaran gerak dasar tari minang. Dari rata-rata kelas yang didapat pada pra siklus 48,07% mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukannya tindakan pada siklus I sebesar 63,54 % dan meningkat menjadi 85,12 % pada siklus II. Terlihat bahwa KIL memperoleh nilai tertinggi pada setiap siklus yang terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II, KIL juga mendapat nilai tertinggi pada setiap aspek yaitu koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan kelenturan, sedangkan NUA memperoleh nilai terendah pada setiap siklusnya. NUA memperoleh nilai terendah pada aspek koordinasi, keseimbangan dan kekuatan. Dengan demikian penelitian dihentikan pada siklus II karena hasil yang

dicapai sudah diatas target yang sudah ditetapkan yaitu >71%.

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara prasiklus, siklus I dan siklus II pada masing-masing anak. Pembelajaran gerak dasar tari minang dapat menjadi salah satu strategi yang sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini, dimana anak menggunakan imajinasinya. Untuk itu peneliti menggunakan strategi ini dalam bentuk gerakan yang bermakna sehingga mampu untuk mengembangkan seluruh aspek dasar anak khususnya dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik. Dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak diharapkan strategi ini mampu untuk dipergunakan untuk kebutuhan lainnya, seperti dapat menjadi kegiatan untuk mengurangi ketegangan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang cenderung lebih kaku dan formal.

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dengan sendirinya juga akan memiliki kekuatan (*strength*) yang relatif lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kecerdasan kinestetiknya kurang (Cholik & Ali, 2004:55). Berdasarkan data hasil observasi siklus II terlihat bahwa dari semua anak sudah

mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik yang mengacu pada kriteria keberhasilan tindakan. Keberhasilan tindakan pada siklus II sangat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu (1) sebelum memulai gerak dasar tari minang, guru memberi penjelasan kepada anak tentang aturan dan petunjuk, hal ini dilakukan supaya anak lebih memahami gerakan yang akan diajarkan oleh guru, selain itu berdasarkan teori perkembangan bahwa kinestetik merupakan suatu kemampuan yang melibatkan perasaan berupa pemberian kesadaran atas posisi gerak dengan pengontrolan yang dilakukan oleh otak. Kecerdasan kinestetik berhubungan dengan gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otak berupa pengetahuan tentang pengaturan gerak tubuh (Gardner, 1983:210), (2) pada saat gerak dasar tari minang anak melakukan dengan rasa senang, sehingga semua gerak tari yang menyenangkan akan menghasilkan proses kecerdasan kinestetik pada anak. Pelaksanaan gerak dasar tari minang dilakukan oleh anak secara berulang-ulang. Pada siklus I gerak dasar tari minang ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan

dan pada siklus ke II dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan kolaborator dalam penelitian ini akan lebih dimaksimalkan.

Dilihat dari aspek pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak, kegiatan gerak dasar tari minang secara tidak langsung bermanfaat melatih segenap fungsi tubuh anak, seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan kelenturan. Hurlock (1990:156) juga mengatakan bahwa masa kecil merupakan masa yang ideal untuk mempelajari atau melatih kecerdasan kinestetik anak. Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengapa hal tersebut bisa terjadi, (1) tubuh anak semakin kuat dan seimbang sehingga anak dengan mudah dapat menerima kegiatan fisik motorik, (2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan pengetahuan yang baru anak dapatkan, (3) anak lebih beranimencoba, sehingga anak mempunyai motivasi yang sangat besar, (4) jika orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan, berbeda dengan anak-anak, mereka lebih senang mengulang gerakan

kembali sehingga fisik anak semakin lama semakin terlatih, (5) anak memiliki tanggung jawab yang lebih kecil dari orang dewasa, sehingga melakukan suatu hal pengulangan tidak memberikan tekanan lain bagi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan, peneliti menyimpulkan beberapa hal, diantaranya yaitu: (1) Proses gerak dasar tari minang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, dirancang berdasarkan kurikulum yang disesuaikan dengan sekolah dan kebutuhan anak. Dengan melakukan penyederhanaan pada prosedur penerapan, skenario pembelajaran, kegiatan pengembangan pembelajaran anak, dan penyederhanaan instrumen pengolah data dalam bentuk satuan kegiatan pembelajaran. (2) Hasil dari pelaksanaan pembelajaran gerak dasar tari minang pada anak taman kanak-kanak dalam peningkatan kecerdasan kinestetik untuk meningkatkan aktifitas fisik secara optimal. Dari hasil persentase rata-rata pra siklus hanya menunjukkan kecerdasan kinestetik anak sebesar 48,07%, setelah dilakukannya tindakan pada

siklus I naik menjadi 63,54%, dan pada siklus II meningkat sesuai target yaitu menjadi 85,12%. Dari keseluruhan aspek yang diteliti aspek 4 yaitu kelenturan memperoleh hasil tertinggi 68,92%, yang artinya hampir semua anak mampu menguasai aspek ini dengan baik. Sedangkan aspek kekuatan memperoleh persentase rata-rata terendah 63,43 %. Dari hasil akhir siklus II anak yang memperoleh hasil tertinggi sebesar 94,64% diperoleh oleh responden KIL. Dapat disimpulkan KIL memperoleh nilai tertinggi pada setiap aspek yang terdiri dari koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan kelenturan. Sedangkan yang terendah dengan perolehan persentase rata-rata 75 % diperoleh NUA. NUA memperoleh nilai terendah pada aspek koordinasi, keseimbangan dan kekuatan.

Peningkatan kecerdasan kinestetik juga dapat dilihat dari skor item maupun skor hasil kecerdasan kinestetik setiap anak. Hal ini merupakan dampak dari pembelajaran gerak dasar tari minang mampu memberikan suasana belajar yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga kegiatan

pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna khususnya dalam pengembangan kemampuan koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan kelenturan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Guru, hendaknya guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang bisa menstimulasi kecerdasan kinestetik anak dan guru lebih kreatif dalam mengkombinasikan berbagai kegiatan yang ada di lingkungan sekitar, baik dengan media permainan baru ataupun media permainan yang ada di sekolah; (2) Pengelola/penyelenggara PAUD, Pengelolaan kelas yang optimal dan efektif sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak, apalagi kegiatan yang dilakukan di luar kelas ketika menggunakan gerak dasar tari minang; (3) Peneliti lain, hendaknya melakukan penelitian pengembangan untuk mengetahui metode atau kegiatan yang tepat untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, Howard. *Frame of Mind The Theory of Multiple Intelligence*. Amerika: basic books, 1983.
- Herdiana , *Percaya Diri Dengan Pencak Silat*, Jakarta:PT Intimedia, 2008.
- Mills,Geoffrey, *Action Research, A Guide For The Teacher Researcher*, New Jersey: Practice Hall, 2000.
- Mutohir, Toho Cholik dan Gusril. *Perkembangan Motorik pada Masa Anak- Anak*. Jakarta: Depdiknas, 2004.
- Suwirman, *Pencak Silat Dasar*, Padang:UNP,1999.
- Soedarsono, *Pengantar Komposisi Tari*, Yogyakarta: ASTI 1978.
- Sujiono, Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* Jakarta:Indeks,2010.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* Bandung:Rosdakarya, 2014.
- Yaumi,Muhammad, dkk, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak) Multiple Intelegences*), Jakarta: Kencana,2013.
- Yaumi, Muhammad,dkk, *Action Research Teori, Model, Dan Aplikasi* Jakarta:Kencana,2014.
- Yetti, Elindra, *Meningkatkan*

*Kemampuan Anak Dalam Menari
Tradisional Minangkabau
Melalui Penguasaan Dasar
Gerak Pencak Silat, Tesis
Jakarta:PPS UNJ.*

PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN SIMPAI PADA KELOMPOK B5 TKIT IZZUDDIN PALEMBANG

Rizka Supriyanti, Rukiyah, Linda Wati

Universitas Sriwijaya, Jalan Srijaya Negara, Lorong Ogan Bukit Besar, Palembang

Email: rizkaasupriyanti@rocketmail.com

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui alat permainan simpai pada kelompok B5 TKIT Izzuddin Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B5 yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 19 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes unjuk kerja, dan pedoman observasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Jika pada siklus I jumlah anak belum memenuhi kriteria yang ditetapkan yaitu 15 (75%) anak dari 19 anak maka dilanjutkan pada siklus ke II. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian terjadi peningkatan secara berturut-turut nilai anak yang mendapat kategori minimal berkembang sesuai harapan (BSH) pada pra siklus sebanyak 7 anak (37%) siklus I meningkat menjadi 10 anak (53%), dan siklus II sebanyak 18 anak (95%). Dari data yang terkumpul menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok B5 TKIT Izzuddin Palembang setelah menggunakan alat permainan simpai.

Kata Kunci : *Keterampilan Motorik Kasar, Simpai*

ABSTRACT. This study aims to improve the gross motor skills of children through hoops in group B5 TKIT Izzuddin Palembang. The research method used is classroom action research. The subjects in this study were children in group B5 aged 5-6 years, totaling 19 children consisting of 10 boys and 9 girls. The research instrument used an observation sheet. The research was done in two cycles, with each cycle consisting of 2 meetings. Each meeting is conducted in 4 stages, namely the stages of planning, implementation, observation and reflection. The data were collected using performance test instruments, and observation guidelines, then analyzed quantitatively. If the number of each cycle hasn't met the established criteria, which is 15 out of 19 children (75%) that reach the limit of mastery in classical then the research continued the next cycle. Based on the results of the analysis of the study there was a consecutive increase in the value of children who got the minimum category according to expectations (BSH) in pre-cycle as many as 7 children (37%), the first cycle increased to 10 children (53%), and the second cycle 18 children (95%). From the collected data, it shows that there is an increase in gross motor skills of the children of the group B5 TKIT Izzuddin Palembang after using hoops.

Keywords: *Rough Motoric Skills, Hoops*

PENDAHULUAN

Usia Dini (0-8 tahun) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk perkembangan kualitas manusia (Mutiah, 2012:2-3). Dalam UU Sidiknas No. 20 Tahun 2003 dikutip Mulyani (2016:12) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meliputi pengembangan kemampuan fisik motorik, kognisi, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Perkembangan semua aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lain.

Dari berbagai aspek tersebut, salah satu aspek perkembangan anak yang perlu diberi stimulasi dengan baik dan dikembangkan sejak dini adalah aspek perkembangan fisik motoric. Menurut Hurlock (1978: 151) perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan pada pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinisasi. Dalam peraturan Menteri No.58 Tahun 2009 perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua bidang yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu. Sedangkan, motorik kasar adalah perkembangan gerakan jasmaniah yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Hildayani (2006: 8.5) bahwa motorik kasar adala gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan berguling.

Perkembangan keterampilan motorik sangat berkaitan dengan aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak.

Keterampilan gerak/motorik pada anak akan semakin terlatih dengan pembelajaran fisik. Tapi, berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama mengajar PPL di TKIT Izzuddin Palembang, peneliti menemukan bahwa kegiatan motorik kasar yang dilakukan berupa kegiatan senam rutin setiap hari rabu. Kegiatan tersebut menyebabkan kebosanan pada anak sehingga dalam mengikuti kegiatan senam anak-anak cenderung lemas, bahkan ada yang diam saja memperhatikan guru yang di depan, juga ada anak yang asyik main sendiri dengan teman disebelahnya. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan 5-6 tahun atau setara dengan anak TK Kelompok B dalam Permendiknas No.146 tahun 2014 pada aspek perkembangan Fisik Motorik anak dapat melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah. Senada dengan Rahyubi (2012: 222) menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan,

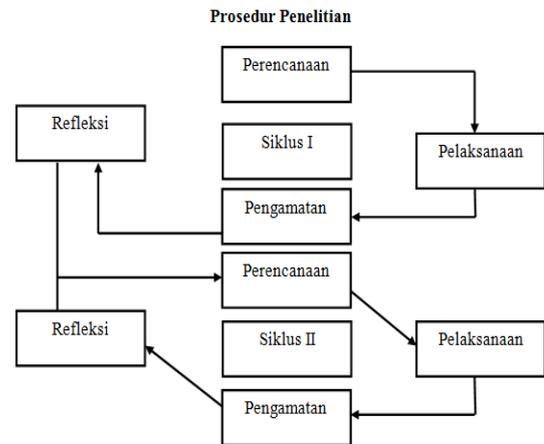
berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, merangkak, dan sebagainya. Hal ini tidak sesuai yang terjadi dilapangan pada anak kelompok B5 di TKIT Izzuddin Palembang yang terdiri dari 19 anak, terdapat 7 anak (37%) yang sudah dapat melakukan gerakan seperti melompat, meloncat, dan merangkak dengan baik. Sedangkan menurut Meita (2013:16) Persentase tuntas belajar klasikal mencapai indikator keberhasilan yakni sekurang kurangnya 75%.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan aktivitas motorik kasar anak dengan menggunakan alat permainan simpai. Hal ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Dwi Nugrahaeni (2012) berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Simpai (Hulahop) pada Anak TK B di KBI-RA Taqiyya Kartasaru, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan fisik motoric anak melalui permainan simpai (hulahop). Pada siklus I peningkatan mencapai 8,57% dan diperoleh rata-rata

penilaian anak dalam pembelajaran kemampuan fisik motorik anak sebesar 59,42%, pada siklus II peningkatan mencapai 25,15% dan diperoleh rata-rata penilaian sebesar 84,57%. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata hasil pembelajaran kemampuan fisik motoric anak dalam satu kelas sebelum tindakan adalah 50,85%, siklus I mencapai 59,42%, siklus II mencapai 84,57%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan simpai (hulahop) dapat meningkatkan kemampuan fisik motoric anak kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura. Maka dari itu, peneliti tertarik menindak lanjuti penelitian di atas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Alat Permainan Simpai pada Kelompok B5 TKIT Izzuddin Palembang”

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut Menurut Arikunto (2013:42)



Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa observasi dengan berupa tes perbuatan. Data hasil observasi yang diperoleh dihitung semua indikator pada setiap pertemuannya dengan cara menentukan rata-rata nilai anak, kemudian menghitung persentasenya. Data yang diperoleh dimasukkan ke dalam data deskriptif kuantitatif keterampilan motorik kasar anak melalui alat permainan simpai. Berikut rumus yang digunakan peneliti untuk memperoleh persentase tingkat keberhasilan anak:

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor total perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Sunarti & Rahmawati, 2014:191)

Rumus Persentase Keberhasilan:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

(Arikunto, 2014: 236)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

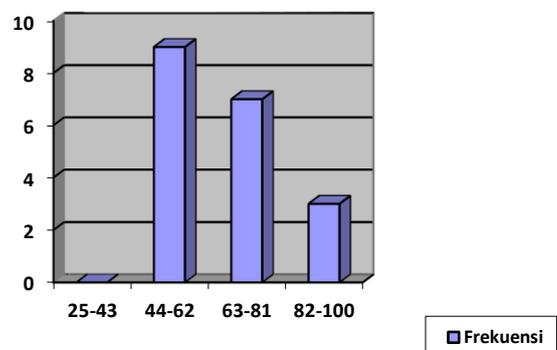
Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan pada siklus I dan 2 kali pertemuan pada Siklus II. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada indikator motorik kasar anak yang telah ditetapkan yaitu berjinjit, meloncat dan merangkak. Adapun hasil yang dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel Distribusi Frekuensi Siklus I Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B5 TKIT Izzuddin Palembang

Nilai	K	F	P (%)
82-100	BSB	3	16%
63-81	BSH	7	37%
44-62	MB	9	47%
25-43	BB	0	0%
Total		19	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil tindakan pada siklus I, yaitu interval pertama dengan nilai 82-100 sebanyak 3 anak termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 16%. Sedangkan interval kedua nilai 63-81 sebanyak 7 anak termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 37%. Kemudian interval ketiga nilai 44-62 sebanyak 9 anak termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 47%. Dan interval terakhir 25-43 sebanyak 0 anak termasuk dalam kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Dari tabel tersebut dapat disajikan gambar grafik batang di bawah ini:

Diagram Batang Keterampilan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I



Berdasarkan hasil data di atas maka peneliti dan guru berdiskusi

mengenai keterampilan motorik kasar anak yang belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 15 (75%). Tindakan yang selanjutnya dilakukan peneliti akan melaksanakan pengajaran menggunakan alat permainan secara optimal peneliti akan menambah motivasi, menambah reward sehingga anak menjadi lebih semangat dalam melakukan aktivitas motorik kasar.

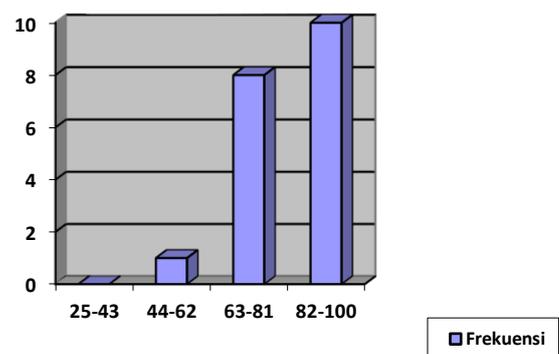
Tabel Distribusi Frekuensi Siklus II Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B5 TKIT Izzuddin Palembang

Nilai	K	F	P (%)
82-100	BSB	10	53%
63-81	BSH	8	42%
44-62	MB	1	5%
25-43	BB	0	0%
Total		19	

Pada siklus II terlihat bahwa adanya peningkatan dari data siklus I dan telah mencapai ketuntasan. Hasil akhir setelah dilakukan tindakan siklus II yaitu pada interval pertama dengan nilai 82-100 sebanyak 10 anak termasuk dalam kategori

berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 53%. Sedangkan interval kedua nilai 63-81 sebanyak 8 anak termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 42%. Kemudian interval ketiga nilai 44-62 sebanyak 1 anak termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 5%. Dan interval terakhir 25-43 sebanyak 0 anak termasuk dalam kategori belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Dari tabel tersebut dapat disajikan gambar grafik batang di bawah ini:

Diagram Batang Keterampilan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II



Selanjutnya penelitian pada siklus kedua ini dinyatakan berhasil berdasarkan hasil persentase anak yaitu 95%, dimana menurut Sudjana (dikutip Dimiyati, 2013: 105) yang mengatakan bahwa penelitian akan

dinyatakan berhasil apabila mencapai batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak adalah 75-80% yang mendapat nilai minimal berkembang sesuai harapan. Terlihat adanya peningkatan dari pra siklus sebesar 37%, pada siklus I sebesar 53% peningkatan yang terjadi pada pra siklus ke siklus I sebesar 16%, pada siklus II sebesar 95% terjadi peningkatan siklus I ke Siklus II sebesar 42%. Untuk lebih jelas dilihat pada tabel rekapitulasi hasil observasi keterampilan motorik kasar pada anak melalui alat permainan simapi dari prasiklus, siklus I dan siklus II berikut ini:

Rekapitulasi Hasil Keseluruhan		
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
37%	53%	95%

Tabel Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Keterampilan Motorik Kasar

Terlihat adanya peningkatan hasil rekapitulasi pada siklus I dan siklus II, peningkatannya yaitu terlihat adanya peningkatan pada Siklus I yaitu 10 anak (53%) dan hasil siklus II lebih tinggi lagi dari siklus I yaitu 18 anak (95%). Dikarenakan

keterampilan motorik kasar anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 15 (75%) maka penelitian ini dinyatakan telah selesai dan tidak ada siklus selanjutnya.

Pembahasan

Berdasarkan rata-rata persentase dari hasil penelitian terdapat peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II, keterampilan motorik kasar anak menjadi lebih meningkat dari siklus ke siklus. Artinya melalui alat permainan simapi dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B5 TKIT Izzuddin Palembang yang dilakukan peneliti selama penelitian.

Berdasarkan hasil persentase rata-rata kecerdasan kinestetik anak pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan diperoleh hasil akhir setelah dilakukan tindakan pada siklus I, bahwa ada 0 anak (0%) yang mendapat nilai 25-43 pada kriteria belum berkembang, selanjutnya ada 9 anak (47%) yang mendapat nilai 44-62 dengan kriteria mulai berkembang (MB). Terdapat 7 anak (37%) yang mendapat rentang nilai 63-81 dengan

kriteria berkembang sesuai (BSH) dan ada 3 anak (16%) yang mendapat nilai rentang 82-100 dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Penilaian tersebut berdasarkan perolehan skor anak dari 3 indikator dengan masing-masing indikator terdiri dari 4 deskriptor.

Berdasarkan data di atas, didapatkan hasil bahwa keterampilan motorik kasar anak belum mencapai batas ketuntasan secara klasikal sebesar 75%. Permasalahan yang terlihat pada siklus I adalah anak masih kebingungan dengan perintah cara bermainnya, anak kurang tertib karena anak tau kalau sedang direkam atau dividiokan, serta pada saat melakukan perintah yang disuruh anak masih sering lupa perintah selanjutnya dan meminta bantuan dari guru atau teman lainnya.

Setelah dilakukan tindakan-tindakan yang dilaksanakan pada siklus II, terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar anak terbukti dari hasil persentase rata-rata anak yang menunjukkan ada 10 anak (53%) dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan 8 anak (42%)

dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 anak (5%) dalam kriterian mulai berkembang (MB), dan 0 anak (0%) dalam kriteria belum berkembang (BB).

Hasil penelitian keterampilan motorik kasar anak pada akhir siklus II ini dijadikan landasan bagi peneliti untuk tidak melakukan pertemuan pada siklus selanjutnya, dikarenakan keterampilan motorik kasar telah meningkat yaitu tidak ada anak 0 (0%) yang mendapat rentang nilai 25-43 pada kriteria belum berkembang (BB) dan hanya terdapat 1 anak (5%) yang mendapat nilai rentang 44-62 dengan kriteria mulai berkembang (MB), selanjutnya ada 8 anak (42%) yang mendapat nilai rentang 63-81 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan terdapat 10 anak (53%) yang mendapat nilai rentang 82-100 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini bisa dikatakan berhasil hal ini dikarenakan batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak adalah 75-80 (Sudjana dikutip Dimiyati, 2013:105). Sesuai dengan hasil data hasil observasi rekapitulasi, terlihat

keterampilan motorik kasar melalui alat permainan simpai Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa melalui alat permainan simpai dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B5 di TKIT Izzuddin Palembang. Hal ini terbukti dari pra siklus hingga siklus ke II secara berturut-turut terjadi peningkatan, yaitu pada pra siklus dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebanyak 7 orang anak (37%), selanjutnya meningkat menjadi 10 orang anak (53%) pada siklus I kemudian terjadi peningkatan lagi menjadi 18 orang anak (95%) yang mencapai batas ketuntasan secara klasikal pada siklus ke II.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian berikutnya diharapkan agar menggunakan alat permainan yang lain dan lebih bervariasi agar hasil penelitian yang

diperoleh lebih baik dan memberikan kontribusi yang lebih tinggi dalam meningkatkan keterampilan anak kelompok B. Bagi guru, diharapkan dari penelitian ini dapat menerapkan kegiatan belajar menggunakan alat permainan simpai yang dapat membantu menstimulasi dan melatih keterampilan motorik kasar anak-anak kelompok B. Karena anak memerlukan permainan yang bervariasi dan menarik khususnya dalam keterampilan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
2. Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
3. Hildayani, Rini. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
4. Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Diterjemahkan oleh

- Tjandrasa., Med., Meitasari & Zarkasih, M. Jakarta: Erlangga.
5. Meita, Indrawati Rini. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran. *Journal of Elementary Education* (hal:17)
 6. Mulyani, N. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
 7. Nugrahaeni, Aprilia. Dwi. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Simpai (Hulahop) Pada Anak TK B di KBI-RA Taqiyya Kartasura, Suoharjo. *Jurnal*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
 8. Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
 9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014.
 10. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
 11. Rahyubi, Heri. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
 12. Sunarti.,& Rachmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI BERMAIN KARTU DOMINO GEOMETRI PADA ANAK USIA
KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA I PALEMBANG**

*IMPROVING THE ABILITY TO KNOW THE FORM OF GEOMETRY THROUGH PLAYING
GEOMETRY DOMINO CARDS IN GROUP B CHILDREN IN STATE TK PRIVATE
VOCATIONAL SCHOOL, PALEMBANG*

Oleh: Relly Juniar Ompu Sunggu, paud/pgpaud fkip unsri

Juniar_rawati@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui kartu domino pada anak kelompok B TK Negeri Pembina I Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian ini adalah 20 anak kelompok B TK Negeri Pembina I Yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri meningkat setelah adanya tindakan melalui kartu domino. Peningkatan dilihat dari observasi kondisi awal yaitu sebesar 36,50% dengan kriteria Belum Berkembang (BB). Pada siklus I Persentase meningkat sebesar 45,62% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan pada siklus II mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 76,88% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil penelitian membuktikan bahwa kartu domino dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Kata kunci: mengenal bentuk geometri, kartu domino, kelompok B

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize geometric shapes through domino cards in the children of group B TK Palembang I State Supervisor. This research is a classroom action research. This study uses the Kemmis and McTaggart models. The subjects of this study were 20 children in group B TK Negeri Pembina I which consisted of 10 boys and 10 girls. The object in this study is the ability to recognize geometric shapes. Data collection uses observation and documentation methods. Data analysis is carried out quantitatively and qualitatively. The results showed that the ability to recognize geometric shapes increased after the action through dominoes. The improvement can be seen from the observation of the initial condition that is equal to 36,50% with the criteria of Not Developing (BB). In the first cycle, the percentage increased by 45,62% with the criteria for developing (MB) and in the second cycle reached the success indicator, which was 76.88% with the criteria for developing according to expectations (BSH). The results of the study prove that dominoes can improve the ability to recognize geometric shapes.

Keywords: knowing geometric shapes, dominoes, groups B

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa emas atau *golden age*. Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno (2012:40) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas dimana anak mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan diperdengarkan dan diperlihatkan. Anak pada masa emas harus diberi banyak stimulasi yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu aspek perkembangan nilai agama moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik dan seni. Pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian

Salah satu aspek perkembangan anak yaitu aspek kognitif. Menurut Slamet Suyanto (2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Oleh karena itu, Pitadjeng (2006:157) mengatakan bahwa bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya. Dengan demikian anak dapat mengenal bentuk geometri secara luas. Kemampuan

dalam mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan pembelajaran Matematika (Agung Triharsono, 2013:46). Cara memperkenalkan berbagai bentuk geometri pada anak TK adalah dengan contoh menunjukkan bentuk bangun datar yang ada di lingkungan anak (Sudaryanti, 2006: 45).

Piaget (Agung Triharsono, 2013:46) menyatakan anak usia TK berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, membedakan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Kenyataan yang terjadi dilapangan di TK Negeri Pembina I Palembang bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah bila dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya. Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina I Palembang disebabkan oleh media pembelajaran yang konvensional (guru hanya menggunakan media papan tulis dan LKA (Lembar Kerja Anak) dan kurang kegiatan pengenalan bentuk geometri yang dilakukan oleh guru. Selain itu juga, guru sekedar memberi tahu nama-nama bentuk geometri tanpa

adanya kegiatan yang dapat membuat anak tertarik dalam membangun pengetahuannya. Akibatnya kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai oleh anak. Oleh sebab itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar sambil bermain (Rainer 2012).

Dalam mengenal bentuk geometri dari 20 anak di kelas B, 4 anak sudah mampu menyebutkan nama-nama bentuk geometri, menunjukkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan gambar dan bentuk yang ada di papan tulis sedangkan 16 anak belum mampu menyebutkan nama-nama geometri dan belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri dengan gambar dan bentuk yang ada di papan tulis yaitu bentuk lingkaran, segi empat, segitiga dan persegi. Oleh karena itu guru dan peneliti perlu melakukan perbaikan, karena ketika pembelajaran guru hanya menjelaskan bentuk geometri dan menggambarkan di papan tulis, maka kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang maksimal.

Banyak kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak-anak, salah satunya dengan menggunakan media kartu domino.

Dalam hal ini, kartu domino yang dimaksudkan oleh penulis adalah kartu domino yang telah dimodifikasi dengan materi pelajaran TK yaitu materi bentuk-bentuk geometri. Melalui media kartu domino ini, anak dapat belajar dan bereksplorasi serta menemukan pengetahuan anak tentang bentuk-bentuk geometri. Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran mengenalkan bentuk-bentuk geometri di Taman Kanak-kanak.

Dalam kemampuan kognitif terdapat berbagai macam pengembangan salah satunya adalah pengembangan kemampuan geometri. Menurut Depdiknas (2007 : 28) kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan antara lain : memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya. Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah. Mengukur benda secara sederhana. Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran seperti : besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek dan sebagainya. Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri. Mencontoh bentuk-bentuk geometri. Menyebut, menunjukkan dan

mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga, segipanjang dan persegi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 628) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan kartu domino adalah kartu yang bertanda bulatan-bulatan yang menunjukkan nilai angka kartu, untuk bermain domino. Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh 4 orang, namun dapat juga kurang atau lebih. Salah satu cara memainkan kartu domino adalah dengan menyambungkan kartu dengan nilai yang bersesuaian sehingga membentuk suatu pola yang tidak terputus.

Namun kartu domino yang dimaksudkan oleh peneliti dalam penelitian ini bukanlah kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi melainkan kartu yang dibuat bentuknya seperti kartu domino geometri sebagai media pembelajaran untuk menarik minat belajar anak dalam mengenal bentuk geometri (Suhaemi E, tanpa tahun :). Menurut Darhim (dalam Siti Khomsatun : 2010) kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam

aturan permainan kartu domino geometri dengan permainan kartu domino, sebagian besar sama. Perbedaanya terletak pada kartu domino itu sendiri, dimana kartu domino disetiap bidang berisi 0-6 titik, tetapi pada media permainan domino geometri peneliti merubahnya dengan bentuk-bentuk geometri misalnya segi empat di sisi yang satu dan lingkaran di sisi yang satunya. Menurut Sundayana (2012:30) aturan permainan kartu domino geometri ini adalah : 1) Permainan ini dimainkan secara berkelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang dibagi secara acak; 2) Menentukan urutan bermain, bisa dilakukan dengan “hompimpa”; 3) Pemain yang mendapatkan urutan pertama mengocok kartu dan membagikannya kepada pemain yang lain sampai kartu habis dan pembagiannya merata; 4) Pemain yang mendapatkan urutan pertama membuka 1 kartu di atas meja; 5) Secara bergantian pemain menyambung kartu dimulai dari kartu yang terbuka tadi, dengan aturan jika titik yang keluar gambar persegi maka disambungkan dengan rumus mana yang merupakan rumus bangun datar. Demikian juga sebaliknya; 6) Bila pada gilirannya, seorang pemain karna tidak memiliki kartu yang sesuai, maka gilirannya

dilanjutkan oleh pemain yang berikutnya; 7) Pemain yang pertama kali dapat menghabiskan kartu yang dipegangnya atau kartu yang paling sedikit maka ialah adalah pemenangnya; 8) Anak yang kalah mereka harus menjawab pertanyaan dari guru tentang bentuk-bentuk geometri.

METODOLOGI PENELITIAN

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina I Palembang yang terletak di kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan pada bulan Agustus 2018 sampai November 2018.

Subjek Penelitian

Subjek merupakan posisi yang sangat penting, karena pada subjek itulah terdapat data yang diamati oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Negeri Pembina I yang berjumlah 20 anak, diantaranya 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Sumber Data

Adapun sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui :

1. Observasi : dilakukan selama 1 minggu pada anak kelompok B di kelas B2 di TK Negeri Pembina I
2. Wawancara : melakukan wawancara kepada guru, dan meminta keterangan mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri
3. Hasil Raport : melakukan pengumpulan data melalui hasil raport pada aspek kognitif anak khususnya mengenal bentuk -bentuk geometri

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen untuk pengumpulan data yaitu *checklist* dan dokumentasi. Observasi menurut Wina Sanjaya (2009:86) merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diamati atau diteliti. Dokumentasi merupakan catatan suatu peristiwa yang sudah terjadi yang berupa tulisan, gambar-gambar atau video yang direkam oleh seseorang dan digunakan sebagai data dan sebagai hasil pengamatan. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto hasil

kerja anak yang dapat menggambarkan mengenai perkembangan anak dalam mengenal bentuk geometri.

Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah lembar observasi. Yang menjadi indikatornya yaitu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri (Segitiga, Persegi, persegi panjang dan lingkaran). Dengan deskriptor sebagai berikut : anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan benar, menunjukkan bentuk-bentuk geometri serta mengelompokkan bentuk-bentuk geometri dengan benar.

Validasi Data

1. Uji Validitas Instrument

Validitas ukuran yang digunakan dalam pengujian instrument tes meliputi kesahihan atau kevalidan butir soal. Rumus yang digunakan adalah: (Djaali, 2014:71)

$$r_{bis(i)} = \frac{\overline{xi} - xt}{St} \sqrt{\frac{pi}{qi}}$$

Keterangan :

$r_{bis(i)}$ = koefisien korelasi biserial antara skor butir soal nomor i dengan skor total

x_i = rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir soal no i

x_t = rata-rata skor total semua responden

s_t = standar deviasi skor total semua responden

p_i = proporsi jawaban yang benar untuk butir soal nomor i

q_i = proporsi jawaban yang salah untuk butir soal nomor i

Interpretasi ditunjukkan dengan koefisien Validasi. Hubungan antara koefisien ini untuk menunjukkan tinggi atau rendahnya kevalidan masing-masing butir soal tersebut. Interpretasi mengenai koefisien validitas tersebut pada tabel dibawah ini : **Tabel 7**

Interpretasi validitas butir soal

Nilai r_{xy}	Interpretasi
0,800- 1,00	Sangat tinggi
0,600- 0,800	Tinggi
0,400- 0,600	Cukup
0,200- 0,400	Rendah
0,00- 0,200	Sangat Rendah

(Arikunto, 2013:89)

1. Perhitungan Reliabilitas

Setelah menguji valid atau tidaknya soal, peneliti juga akan

melakukan uji reliabilitas. Rumus yang umum digunakan dalam penelitian adalah.

$$R_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan :

R_{11} = Reabilitas yang dicari

\sum = Jumlah Varians skor tiap item

σ = Varians total

Interpretasi reabilitas butir soal

Nilai r_{xy}	Interpretasi
0,800-1,00	Sangat tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Cukup
0,200-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat Rendah

(Arikunto, 2013:89)

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah untuk mengetahui persentase kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain kartu domino. Suharsimi Arikunto (2006:131-132) data kuantitatif adalah

data yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis data deskriptif. Menurut Anas Sudijono (2006:43), persentase dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

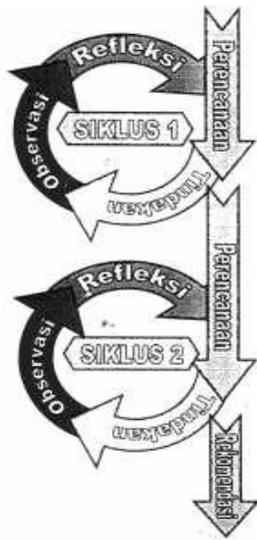
F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Untuk menyimpulkan kriteria maka peneliti menggunakan kriteria menurut Acep Yoni (2010:176) yaitu :

1. Kriteria BB (Belum Berkembang) jika anak memperoleh nilai 0% - 24%.
2. Kriteria MB (Mulai Berkembang) jika anak memperoleh nilai 24% - 50%.
3. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) jika anak memperoleh nilai 51% - 74%.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) jika anak memperoleh nilai 75% - 100%.

Prosedur Penelitian



Prosedur penilaian tindakan yang digunakan oleh peneliti adalah PTK model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Sujati (2000:23) dalam

perencanaan Kemmis dan Mc Taggart menggunakan siklus sistem spiral.

Siklus I

1. Perencanaan

Dalam perencanaan ini, peneliti membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Dari pembahasan tersebut dikaji kurikulum sebagai acuan untuk pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut: a) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum, b) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), c) Mempersiapkan bahan/media yang akan digunakan, d) Mempersiapkan setting kelas/tempat pembelajaran, e) Membuat lembar observasi tentang kemampuan membilang anak.

2. Pelaksanaan

Masing-masing siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen pokok yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus seperti pada gambar berikut Keterangan:

Gambar 3.1 Model

Siklus Kemmis & Mc. Taggart

Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Acting*)
3. Observasi (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Adapun tahap pelaksanaan tindakan ini adalah sebagai berikut: (a) Guru masuk kedalam kelas mengucapkan salam kepada anak, (b) Guru mengajak anak duduk di dalam kelas dengan rapi sesuai dengan kelompok, (c) Guru menyampaikan persepsi tentang bentuk geometri dengan bermain kartu domino geometri, (d) anak bermain kartu domino geometri (e) Guru memanggil anak untuk maju kedepan kelas, (f) Evaluasi (tanya jawab) (g) Guru

memberikan salam penutup kepada anak.

3. Pengamatan

Dalam tahap ini dilakukan pengamatan oleh guru terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan terhadap kelangsungan proses pembelajaran melalui lembar pengamatan guru.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kelebihan untuk kemudian diperbaiki dalam siklus II.

(Selanjutnya kegiatan diatas berulang pada siklus berikutnya

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan peneitian yang telah dilakukan, langkah-langkah yang dilaksanakan dari awal penelitian adalah : merencanakan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi pasca

tindakan dan refleksi tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

a. Pratindakan

Pratindakan ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan pratindakan sebelum siklus I yaitu pada hari sabtu 01 September 2018. Pelaksanaan pratindakan ini dbantu dengan menggunakan lembar observasi *check list*.

Pelaksanaan pratindakan berupa kegiatan yang menggunakan papan tulis dalam mengenalkan betk geometri sesuai dengan indikator yang direncanakan pada hari tersebut. Dalam pelaksanaan pratindakan anak diminta untuk bersama-sama mengucapkan nama-nama bentuk geometri yaitu : lingkaran, segitiga, persegi panjang. Kemudian satu persatu anak menunjukkan bentuk-bentuk geometri yang ada di papan tulis serta mengucapkan nama bentuknya. Setelah itu anak diminta untuk mencari gambar yang menyerupai bentuk geometri dengan

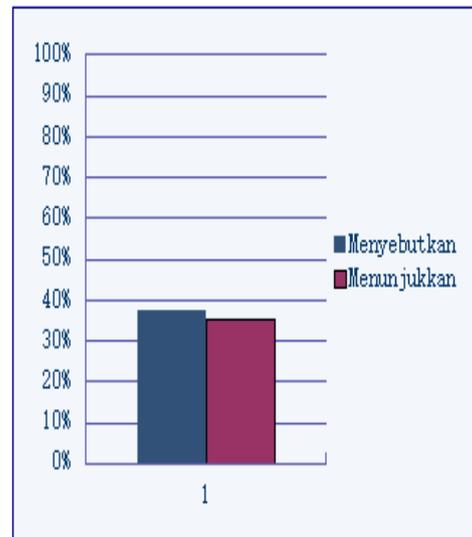
cara mencari benda-benda yang ada di
Dari hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada pratindakan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina I perlu ditingkatkan. Upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri ini dilakukan melalui media kartu domino. Adapun hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK Negeri Pembina I pada pratindakan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Pencapaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pratindakan

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori
Menyebutkan nama-nama bentuk geometri	37,5%	BB
Menunjukkan bentuk-bentuk geometri	35%	BB
Rata-rata	36,25%	BB

Persentase pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B TK Negeri Pembina I pada Pratindakan dapat dilihat pada gambar berikut :

dalam kelas dengan cara menunjukkannya
Persentase pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B TK Negeri Pembina I pada Pratindakan dapat dilihat pada gambar berikut :



b. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu pada hari jumat tanggal 05 Oktober 2018. Dalam pelaksanaan perencanaan penelitian ini kegiatan yang dilakukan adalah koordinasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan peneliti dan guru kelompok B. Koordinasi pembelajaran yang dilakukan pertama adalah menentukan tema dan subtema pembelajaran. Tema pembelajaran yang akan digunakan adalah

Lingkunganku dengan subtema Sekolahku. Dalam tema dan subtema ini kolaborator akan membahas tentang bentuk-bentuk geometri. Kemudian setelah menentukan tema dan subtema, dilanjutkan dengan memilih indikator dan merumuskannya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Setelah peneliti dan guru menentukan tema dan subtema pembelajaran, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah merumuskan RPPH. Indikator-indikator yang digunakan dalam RPPH mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 dan 146 Tahun 2014. Indikator yang dikembangkan yaitu aspek kognitif, karena untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Dalam menggunakan media kartu domino geometri yang perlu disediakan adalah kartu domino dengan gambar bentuk-bentuk geometri yang disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan pada hari tersebut. Selain itu yang perlu disiapkan adalah bentuk-bentuk

geometri yang dapat dipegang anak yang terbuat dari kardus bekas, sehingga anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk geometri.

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelompok B. Sebelum melaksanakan tindakan yang dilaksanakan bersama dengan pembelajaran, guru melakukan appersepsi tentang subtema yang akan dibahas pada hari tersebut kemudian dilanjutkan dengan melakukan satu per satu kegiatan pembelajaran yang telah disusun yang salah satunya adalah kegiatan mengenalkan bentuk-bentuk geometri yang terletak pada kegiatan inti.

2) Tindakan

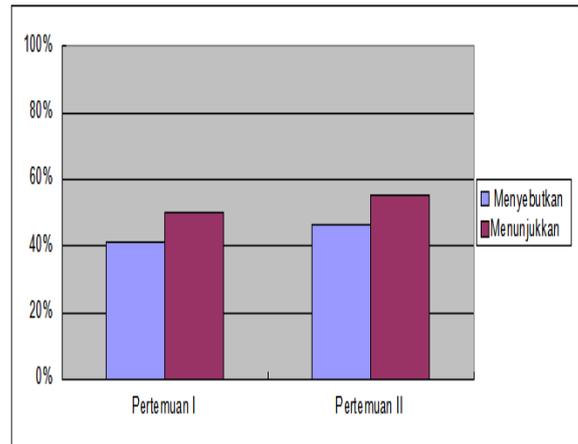
Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan siklus I yaitu pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober 2018, pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2018. Pelaksanaan tindakan dilakukan bersamaan dengan kegiatan inti yaitu antara pukul 08.30-09.15 WIB dan telah tercantum dalam RPPH sehingga pelaksanaannya diharapkan dapat berjalan dengan baik.

3) Observasi Siklus I

Pada hari Selasa (09 Oktober 2018), indikator yang diamati adalah menyebutkan nama-nama bentuk geometri dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan hasil siklus I, persentase kemampuan menyebutkan bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Negeri Pembina I dapat dilihat dalam tabel berikut :

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori	Persentase Keberhasilan	Kategori
	Pertemuan I		Pertemuan II	
Menyebutkan nama-nama bentuk geometri	41,25 %	BB	46,25	MB
Menunjukkan bentuk-bentuk geometri	50%	MB	55%	MB
Rata-rata	45,62 %	MB	50,62%	MB

Persentase pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B TK Negeri Pembina I pada observasi siklus I dapat dijelaskan pada gambar berikut ini :



a) Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan siklus II dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2018. Perencanaan yang dilakukan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus I, yaitu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menentukan tema dan subtema serta mempersiapkan kartu domino geometri yang perlu disediakan adalah kartu domino dengan gambar bentuk-bentuk geometri yang sesuai dengan tema yang dilaksanakan dalam siklus II. Tema yang akan digunakan dalam tindakan siklus II adalah

Lingkunganku dengan subtema Rumahku pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Media yang akan digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri adalah Kartu domino. Pelaksanaan tindakan siklus II direncanakan pada tanggal 11 Oktober 2018 dan 15 Oktober 2018.

Semua kegiatan yang dipersiapkan pada siklus II disesuaikan dengan hasil refleksi dari siklus I, yaitu pelaksanaan pembelajaran dan mengulang penjelasan cara bermain kartu domino geometri.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II disesuaikan dengan hasil refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus I. Pada siklus II kondisi kelas diubah pada saat pelaksanaan pembelajaran yaitu dilakukan secara klasikal dan mengulang penjelasan cara bermain kartu domino geometri.

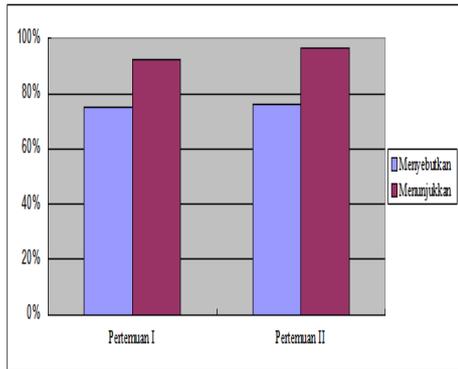
3. Observasi Siklus II

Pada hari Senin (15 Oktober 2018, indikator yang diamati adalah menyebutkan nama-nama bentuk geometri dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan hasil

pasca siklus II, persentase kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Negeri Pembina I dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Indikator	Perentase Keberhasilan	Kategori	Perentase Keberhasilan	Kategori
	Pertemuan I		Pertemuan II	
Menyebutkan nama-nama bentuk geometri	75%	BSH	76,25%	BSH
Menunjukkan bentuk-bentuk geometri	92,5%	BSB	96,5%	BSB
Rata-rata	83,75	BSB	86,37%	BSB

Persentase pencapaian kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Negeri Pembina I pada observasi siklus II dapat dijelaskan pada gambar berikut ini :



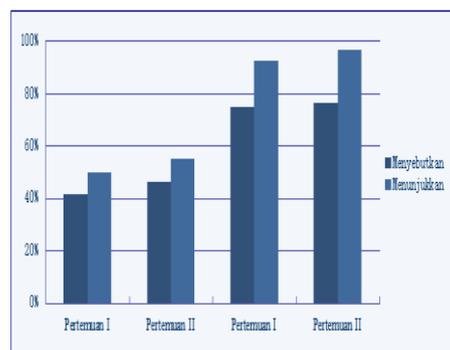
Jenis penelitian yang telah dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang terdiri dari dua siklus. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I mengenai pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri.

Adapun rekapitulasi hasil keseluruhan kemampuan mengenal bentuk geometri dari pratindakan dan kedua siklus yang telah dilaksanakan dapat terlihat dalam tabel berikut ini :

Menyebutkan nama bentuk geometri	41,25%	B B	4 6	M B	7 5	B S	7 6	B S
Menggunakan bentuk geometri	50%	M B	5 5	M B	9 2	B S	9 6	B S
Rata-rata pencapaian anak	45,62%	M B	5 0	M B	8 3	B S	8 6	B S

Indikator	Persepsi Keberhasilan	Kategori	Persentase Keberhasilan	Kategori	Persentase Keberhasilan	Kategori	Persentase Keberhasilan	
	Siklus I				Siklus II			
	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan I		Pertemuan II	
	I		II		I		II	

Hasil tabel dan skor persentase di atas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini



Berdasarkan tabel rekapitulasi data kemampuan mengenal bentuk geometri pada pratindakan, siklus I dan siklus II, kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B mengalami peningkatan dari kondisi awal. Pada kondisi awal atau pratindakan persentase yang diperoleh sebesar 36,5% mencapai kriteria BB, setelah dilakukan tindakan maka pada siklus I persentase yang diperoleh sebesar 45,62% mencapai kriteria MB, dan pada siklus II persentase yang diperoleh lebih meningkat yaitu sebesar 76,88% mencapai kriteria BSH.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelompok B TK Negeri Pembina I Palembang yang dilakukan selama empat kali pertemuan terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui kartu domino geometri. Penelitian yang dilaksanakan selama empat kali tatap muka tersebut terbagi dalam dua siklus

yaitu siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan (tanggal 08 Oktober 2018 dan 09 Oktober 2018) dan siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan (tanggal 13 Oktober 2018 dan 15 Oktober 2018). Tema yang digunakan dalam pembelajaran pada siklus I adalah lingkunganku dengan subtema sekolahku dan tema pada siklus II adalah lingkunganku dengan subtema rumahku Kemampuan mengenal bentuk geometri telah mencapai tingkat keberhasilan dengan persentase keberhasilan 76,88% BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan secara kolaboratif dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B TK Negeri Pembina I meningkat setelah melaksanakan pembelajaran melalui kartu domino. Peningkatan rata-rata mengenal bentuk geometri anak kelompok B TK Negeri Pembina I pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus

II yaitu persentase keberhasilan pembelajaran pada pratindakan mencapai 36,50%, siklus I mencapai 45,62%, dan siklus II mencapai 83,75%. Persentase keberhasilan dalam penelitian ini yaitu mencapai kategori Berkembang Sangat Harapan (BSH) dengan hasil $\geq 76,88$.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran yaitu :

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah TK Negeri Pembina I Palembang disarankan untuk memotivasi guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

2. Bagi Pendidik

Pendidik TK Negeri Pembina I Palembang hendaknya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui kartu domino serta menambah jumlah media.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi terkait upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Agung Triharso. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi Ofset.
- Anies Baswedan. (2014). *Kurikulum 2013 PAUD*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Singgih D. Gunarsa. (2006). *Dasar dan teori perkembangan anak*. Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia.
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Elan, dkk. (2017). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri*. (Jurnal: Diakses 26 Juni 2017).

Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran matematika yang menyenangkan*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: UNY.

Widya Restu. (2016). *Upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui kotak bergambar pada anak kelompok A TK PKK 57 Muntuk Dlingo*. (Jurnal: Diakses 26 Juni 2017).

Sulistiyorini Mikha. (2016). *Kemampuan mengenal bangun geometri anak TK kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta*. (Jurnal: Diakses 27 Juni 2018).

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SAINS MELALUI METODE
KARYAWISATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT IZZUDDIN
PALEMBANG**

Ririn Sulastri, Lindawati, Rukiyah

Universitas Sriwijaya, Jalan Srijaya Negara, Lorong Ogan Bukit Besar,
Palembang Jl. P. Kemerdekaan LK. II No. Hp : 085270727030

Email: ririnsulastri2104@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to improve science skills through field trips. This research was conducted at TK IT Izzuddin Palembang on August - October 2018. This research method uses action research with a cycle consisting of 4 stages: planning, action, observation and reflection. The subjects in this study were children of class B2 which numbered fifteen children. Data collected in this study uses observation instruments before cycle I and after cycle II. In this study the percentage of data analysis based on the agreement of researchers and collaborators was the value of each child who achieved improvement from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II. In pre-cycle there were 5 children (29,4%) reaching the criteria of Developing and there was an increase in the first cycle to 5 children (29.4%) reaching the Developing Criteria according to Expectation, then there was an increase in cycle II to 14 children (82.3 %) achieved the Expansion Criteria according to Expectation and 3 children (17.6%) achieved Very Good Developing criteria.

Keywords: *Science Ability, Field Trip Method*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sains melalui metode karyawisata. Penelitian ini dilakukan di TK IT Izzuddin Palembang pada Agustus – Oktober 2018. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan dengan satu siklus yang terdiri dari 4 tahap : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelas B2 yang berjumlah lima belas anak. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi sebelum siklus I dan setelah siklus II. Dalam penelitian ini persentase analisis data yang didasarkan pada kesepakatan peneliti dan kolaborator adalah nilai masing-masing anak yang mencapai peningkatan dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada prasiklus terdapat 5 anak (29,4%) mencapai kriteria Mulai Berkembang dan terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 5 anak (29,4%) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan, lalu terjadi peningkatan lagi pada siklus II menjadi 14 anak (82,3%) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan 3 anak (17,6%) mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik.

Kata kunci : *Kemampuan Sains, Metode Karyawisata*

PENDAHULUAN

Pada masa *golden ages* perkembangan karakter anak untuk sikap ilmiah diharapkan berkembang baik, karakter dari sikap ilmiah diantaranya sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, berani, bertanggung jawab, dan objektif terhadap fakta (Susanto, 2015:167-168). Peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya adalah perkembangan kognitif, bagian dari perkembangan kognitif adalah perkembangan sains.

Perkembangan sains ini adalah kemampuan yang berhubungan dengan percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berfikir anak sesuai dengan kemampuan yang akan dikembangkan oleh anak TK (Susanto, 2015:63). Dalam pembelajaran sains yang sesungguhnya anak-anak harus diajarkan bagaimana merasakan, mengalami, dan mencoba berbagai fenomena alam, karena kegiatan yang berhubungan dengan eksperimen ini akan memacu kreativitas anak.

Berdasarkan data yang di ambil dari buku penghubung kemampuan sains anak pada kategori berkembang sangat baik tidak ada, mulai berkembang sebanyak 12 orang anak (70,6%) dan belum berkembang sebanyak 5 orang anak (29,4%). Pembelajaran sains di TK harusnya dilakukan dengan percobaan sederhana melalui benda-benda konkret sehingga pembelajaran sains melekat dalam waktu yang lama (*long term memory*) serta anak melakukan percobaan sendiri. (Sumber: Buku penghubung Anak Kelompok B2 TK IT Izzuddin).

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh penulis di TK IT Izzuddin, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sains guru sudah berupaya memberikan pembelajaran yang maksimal namun pembelajaran cenderung hanya pada buku majalah yang dilanjutkan dengan penugasan terhadap anak. Hal ini mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan untuk menemukan sendiri fakta dan konsep sains dan anak tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan pendapat serta dalam memecahkan masalah, anak masih

bergantung dari gurunya yaitu guru dominan dalam memecahkan masalah. Maka keterlibatan anak dalam pembelajaran sains masih minim.

Pembelajaran sains di TK IT Izzuddin masih berupa hafalan yang sebatas hanya berpedoman pada majalah atau buku bergambar yang berisi diantaranya tentang gunung, pohon, hewan-hewan dan tumbuhan sayur. Dalam pembelajaran sains sebaiknya anak diarahkan untuk mengamati secara langsung dilingkungan sekitar dan melakukan percobaan sains sederhana, sehingga anak mengetahui hasil secara fakta dan menjawab pertanyaannya sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran sains di TK IT Izzuddin, pada saat pemecahan masalah sederhana, anak cenderung pasif hal ini dengan diberikannya penugasan dari buku majalah atau buku bergambar.

Bidang pengembangan sains dapat diajarkan di kelas TK dengan berbagai cara, diantaranya menggunakan metode karyawisata. Melalui kegiatan karyawisata, anak-anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan seluruh pancaindra, sehingga apa yang

diperoleh dari lapangan dapat lebih berkesan dan pada gilingannya akan lebih lama mengendap di memori anak (Mursid, 2015:39) .

Senada dengan penelitian Suparman (2016) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Islam Al Falah Baturetno Wonogiri Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Islam Al Falah Baturetno Wonogiri Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat ditingkatkan dengan metode karyawisata. Secara khusus penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut, kegiatan karyawisata dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, hal ini dapat ditunjukkan dari data di bawah ini. Dari pra siklus ke siklus I jumlah anak yang kemampuan kognitifnya baik meningkat sebesar 12% atau 3 anak yakni dari 5 anak yang kemampuan kognitifnya baik menjadi 8 anak. Dari siklus I ke siklus II yang kemampuan kognitifnya baik naik sebanyak 15 anak atau 60% yaitu dari 8 anak pada siklus I menjadi 23 anak

pada siklus II. Sedangkan dari pra siklus sampai siklus II jumlah anak yang kemampuan kognitifnya baik naik sebanyak 18 anak (72%) yaitu dari 5 anak pada pra siklus menjadi 23 anak pada siklus II.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*). Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian tindakan yang dilakukan ini adalah meningkatkan kemampuan sains anak usia 5 – 6 tahun yang sesuai dengan tindakan yang diberikan pada anak yaitu metode karyawisata. Meningkatnya kemampuan sains proses anak dapat dilihat melalui beberapa kriteria yakni : pertama meningkatkan kemampuan melakukan observasi terhadap objek yang diamati, kedua menanyakan berkaitan dengan apa yang diamati, ketiga yaitu mampu mengklasifikasikan untuk mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri, ketiga mampu menyimpulkan, yaitu membuat perkiraan sederhana berdasarkan pengamatan serta mengklasifikasikan, kelima kemampuan

mengkomunikasikan yaitu mentransfer informasi yang didapat dari kegiatan observasi, klasifikasi dan menyimpulkan suatu objek

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data lembar observasi dengan penskoran sebagai berikut:

Tabel 1. Penskoran kemampuan sains anak

Indikator	Descriptor	Skor
Mengamati (<i>observing</i>)	Jika anak dapat melakukan 4 kegiatan dengan benar (Mengamati alat dan bahan, menyiapkan alat dan bahan, memegang alat dan bahan, menyebutkan alat dan bahan)	4
	Jika anak dapat melakukan 3 kegiatan dengan benar (Mengamati alat dan bahan, menyiapkan alat dan bahan, memegang alat dan bahan, menyebutkan alat dan bahan)	3
	Jika anak dapat melakukan 2 kegiatan dengan benar (Mengamati alat dan bahan, menyiapkan alat dan bahan, memegang alat dan	2

	bahan, menyebutkan alat dan bahan)				
	Jika anak dapat melakukan 1 kegiatan dengan benar (Mengamati alat dan bahan, menyiapkan alat dan bahan, memegang alat dan bahan, menyebutkan alat dan bahan)	1			
Menanya (<i>questioning</i>)	Jika anak dapat melakukan 4 kegiatan dengan benar (Bertanya tentang apa yang di amati, bertanya kapan hal itu dapat digunakan, bertanya mengapa hal itu terjadi, bertanya bagaimana cara melakukannya)	4			
	Jika anak dapat melakukan 3 kegiatan dengan benar (Bertanya tentang apa yang di amati, bertanya kapan hal itu dapat digunakan, bertanya mengapa hal itu terjadi, bertanya bagaimana cara melakukannya)	3			
	Jika anak dapat melakukan 2 kegiatan dengan benar (Bertanya tentang apa yang di amati, bertanya kapan hal itu dapat digunakan, bertanya mengapa hal itu terjadi, bertanya bagaimana cara melakukannya)	2			
	Jika anak dapat melakukan 1 kegiatan dengan benar (Bertanya tentang apa yang di amati, bertanya kapan hal itu dapat digunakan, bertanya mengapa hal itu terjadi, bertanya bagaimana cara melakukannya)	1			
	Jika anak dapat melakukan 1 kegiatan dengan benar (Bertanya tentang apa yang di amati, bertanya kapan hal itu dapat digunakan, bertanya mengapa hal itu terjadi, bertanya bagaimana cara melakukannya)	1			
Mengumpulkan informasi/ eksperimen/ eksplorasi	Jika anak dapat melakukan 4 kegiatan (melakukan percobaan, membaca berbagai sumber (majalah/buku), wawancara, mengamati)	4			
	Jika anak dapat melakukan 3 kegiatan (melakukan percobaan, membaca berbagai sumber (majalah/buku), wawancara, mengamati)	3			
	Jika anak dapat melakukan 2 kegiatan (melakukan percobaan, membaca berbagai sumber (majalah/buku), wawancara, mengamati)	2			
	Jika anak dapat melakukan 1 kegiatan (melakukan percobaan,	1			

	membaca berbagai sumber (majalah/buku), wawancara, mengamati	
Megasosiasi/ Menalar/ Mengolah informasi /Menyimpulkan	Anak menyimpulkan seluruh kegiatan yang dilakukan dengan benar	4
	Anak menyimpulkan seluruh kegiatan yang dilakukan tetapi masih keliru	3
	Anak menyimpulkan sebagian kegiatan yang dilakukan	2
	Anak tidak dapat menyimpulkan kegiatan yang dilakukan	1
Mengkomunikasikan	Jika anak dapat menceritakan hasil percobaan dengan 3 kegiatan (gambar, gerakan, alat dan bahan nyata)	4
	Jika anak dapat menceritakan hasil percobaan dengan 2 kegiatan (gambar, gerakan, alat dan bahan nyata)	3
	Jika anak dapat menceritakan hasil percobaan dengan 1 kegiatan (gambar, gerakan, alat dan bahan nyata)	2
	Jika anak belum dapat menceritakan hasil percobaan	1

Data observasi untuk melihat kemampuan sains proses anak diamati berdasarkan deskriptor yang tampak. Pamaparan data dilakukan dengan

mencari persentase peningkatan kemampuan sains pada anak secara individu atau perorangan dengan rumus Sujino (dalam Tarigan, 2011:34) yaitu:

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Setelah rumus untuk mencari peningkatan individu dilakukan, maka selanjutnya adalah mencari peningkatan rata-rata anak dengan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{\sum n} \text{ (Aqib, 2010:6)}$$

Tabel 2. Kriteria penilaian

Tingkat keberhasilan (%)	Kategori
82% - 100%	Berkembang Sangat baik
63% - 81%	Berkembang Sesuai Harapan
44% - 62%	Mulai Berkembang
25% - 43%	Belum Berkembang

Dimiyati (2014:103-105)

Dikatakan mengalami peningkatan kemampuan sains anak apabila terdapat 75% telah mencapai keberhasilan minimum nilai 62,5 (Berkembang Sesuai Harapan).

Prosedur Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap kegiatan yaitu: perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*obsevation*) dan refleksi (*reflection*) dalam setiap siklus. Dibawah ini merupakan gambaran siklus dalam penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2013: 10)

Desain penelitian yang digunakan model Kemmis dan Taggart merupakan suatu system spiral refleksi diri yang terdiri atas empat tahapan. Sistem spiral yang terdiri dari empat tahapan tersebut merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan permasalahan pembelajaran di kelas (Ningrum, 2014:49)

HASIL PENELITIAN

Hasil pengamatan pada penelitian tentang peningkatan

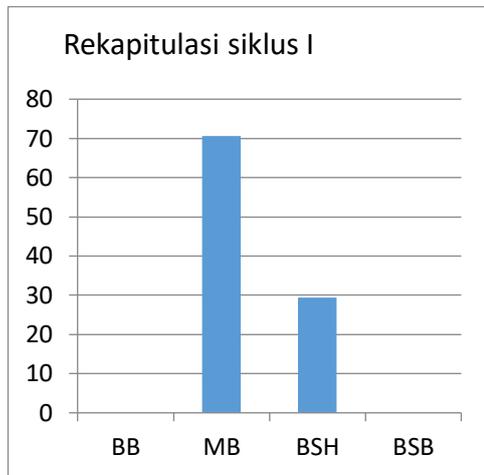
kemampuan sains anak usia dini melalui metode karyawisata selama pelaksanaan siklus I di rangkum pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi kemampuan sains anak pada siklus I

Tingkat Keberhasilan	Jumlah anak	Persentase	Kriteria
82% - 100%	0		BSB
63% - 81%	5	29,4%	BSH
44% - 62%	12	70,6%	MB
25% - 43%	0	0	BB

Pada tabel 1 terlihat bahwa pada siklus I, anak memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 12 orang anak (70,06%), Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 5 orang anak (29,4%), dan belum ada anak yang mencapai 82% - 100% termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Dalam bentuk grafik dapat digambarkan sebagai berikut:



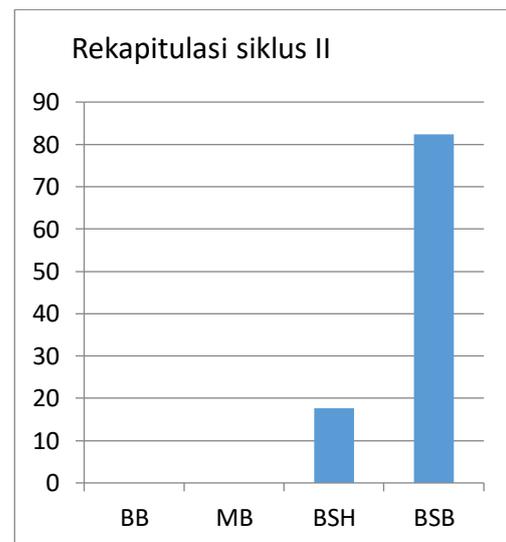
Gambar 1. Grafik kemampuan sains anak pada siklus I

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan sains anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Sains Anak pada siklus II

Tingkat Keberhasilan	Jumlah anak	Persentase	Kriteria
82% - 100%	14	82,3%	BSB
63% - 81%	3	17,6%	BSH
44% - 62%	0	0	MB
25% - 43%	0	0	BB

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa kemampuan sains anak pada siklus II perkembangan kemampuan sains Berkembang Sangat Baik sebanyak 14 anak (82,3%) dan perkembangan kemampuan sains Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 orang anak (17,6%). Data tersebut menunjukkan kemampuan sains anak meningkat dari siklus I. Dalam bentuk grafik dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik kemampuan sains anak pada siklus II

Dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan sains anak mulai dari siklus I nilai rata-rata anak 55,06%, kriteria Mulai Berkembang dan siklus II nilai rata-rata anak 88,9% kriteria Berkembang Sangat Baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
Rekapitulasi Persentase
Kemampuan Sains Anak Pada
Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	55,06%	88,9%

PEMBAHASAN

Dari analisis data yang dilakukan pada siklus I, nilai rata-rata anak 55,06% kategori Mulai Berkembang. Dari 17 orang anak yang diobservasi, anak memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 12 orang anak (70,06%), Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 5 orang anak (29,4%), dan belum ada anak yang mencapai 82% - 100% termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik. Dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II dari 20 orang anak, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 88,9% termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Terdapat kemampuan sains Berkembang Sangat Baik sebanyak 14 anak (82,3%) dan perkembangan kemampuan sains

Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 orang anak (17,6%). Dalam siklus II sudah tidak ditemukan lagi anak yang perkembangan kemampuan sains dalam kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Terjadi peningkatan kemampuan sains anak dengan nilai rata-rata anak 55,05% pada siklus I menjadi 88,9% pada siklus II.

Pada siklus II ini penelitian dilaksanakan dengan memperbaiki kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh perkembangan kemampuan sains anak yang maksimal.

Hasil penelitian siklus I memperlihatkan tercapainya hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu meningkatnya kemampuan sains anak usia 5-6 tahun. Peningkatan kemampuan sains anak dapat dilihat dari semakin antusiasnya anak dalam melakukan kegiatan sains yang direncanakan oleh guru. Ditandai meningkatnya kemampuan anak dalam mengobservasi benda sesuai dengan materi yang disediakan oleh guru dan meningkatnya kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda kedalam kategori sesuai dengan perintah yang

diberikan. Anak sudah mampu menalar dengan menarik kesimpulan dari hasil mengamati, menanya dan mengumpulkan informasi yang dilakukan, sehingga mendapatkan kesimpulan percobaan sains yang dilakukan. Pada akhirnya anak sudah mampu berkomunikasi kepada teman-teman dikelas tidak hanya melalui lisan dengan menceritakan kembali materi pelajaran yang didapat dari guru tetapi juga melalui gambar yang membuktikan bahwa anak-anak tersebut memahami hasil percobaan yang mereka lakukan sendiri. Serangkaian pelaksanaan penelitian tindakan yang dilakukan pada siklus I memperlihatkan peningkatan kemampuan sains anak dapat dilihat dari hasil rata-rata kemampuan sains proses pada akhir siklus II yaitu sebesar 88,9% dimana kemampuan sains pada prapenelitian 23,33%. Dari data ini menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap keefektifan metode karyawisata dalam meningkatkan kemampuan sains proses anak. Sehingga kesimpulan dari semua peningkatan kemampuan sains ini sejalan dengan perkembangan anak

yang didapat dari hasil penggunaan metode karyawisata yang sesuai dengan kegiatan sains.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan sains anak dapat dilakukan dengan cara: (1) dalam pembelajaran harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan, agar anak tidak jenuh dalam menerima pembelajaran, (2) melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran, dengan memberikan langsung pada anak misalnya melalui karyawisata, observasi dan percobaan eksperimen, (3) selalu memberi motivasi dan bimbingan anak, sehingga tumbuh semangat belajar dalam diri anak dan menimbulkan keberanian pada anak dalam mengemukakan pendapat.

Dari data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, pembelajaran dengan menggunakan metode karyawisata dapat meningkatkan kemampuan sains anak usia dini di kelompok B2 TKIT Izzuddin Palembang.

Ini dibuktikan bahwa pada siklus I lebih tinggi dari prasiklus dengan rincian sebagai berikut: Pada prasiklus terdapat 3 anak (17,6%) mencapai kriteria Mulai Berkembang dan terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 5 anak (29,4%) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan, lalu terjadi peningkatan lagi pada siklus II menjadi 14 anak (82,3%) mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan 3 anak (17,6%) mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode karyawisata dapat meningkatkan kemampuan sains anak.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut peneliti menyarankan bagi guru agar menggunakan metode karyawisata dalam meningkatkan kemampuan sains proses anak dan bagi peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan pada bidang yang lainnya dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Syaiful. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, J. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mubarokah, Siti. 2015. *Bermain Sains Sebagai Media Ape Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://www.bppaudnibanjarbaru.org/index.php/produk-bppaudni/jurnal-bp-paudni/323-bermain-sains-sebagai-media-ape-interaktif-dalam-pembelajaran-pendidikan-anak-usia-dini>. Diakses pada tanggal 10 oktober 2015

- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Rosda.
- Ningrum, Epon. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Ombak.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Salim, Embun. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Melalui Metode Inkuiri pada kelompok B di TK Mojokerto 3 Kedawung Sragen. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol 3.No. 1. Hal : 108-110. <http://ejournal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/view/511/464>. Diakses tanggal 12 Oktober 2015.
- Sari, Yulia. 2012. Peningkatan Kemampuan Sains Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi Di Taman Kanak-Kanak Tri Bina Payakumbuh. *Pesona PAUD*. Vol. 1. No. 5. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1689>.
- Sunarti, Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Suparman. 2016. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Metode Karyawanisata Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Islam Al Falah Baturetno Wonogiri Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol 18. No. 6. Hal: 142. http://widyasari-press.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1387:meningkatkan-kemampuan-kognitif-anak-dengan-metode-karyawanisata-&catid=142:vol-18-no-6-desember-2016-seri-iii. Diakses Desember 2016.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada.
- Fatmawati, Sustri. 2012. Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Eksplorasi Alam (Sawah) Di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kabupaten Solok Selatan. *Pesona PAUD*. Vol. 1. No. 1. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1716/1485>.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI
PENGUNAAN GARIS BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK TK B DI TK
ISLAM AZ-ZAHRA PALEMBANG TAHUN AJARAN
2018-2019”.**

Putri Anggimi Mawaddah Damanik¹, Sri Sumarni², Astridah Desmiarti³
Universitas Sriwijaya

¹FKIP Universitas Sriwijaya, Jl. Ogan Bukit Lama, Ilir Barat 1, Palembang

²FKIP Universitas Sriwijaya, Jl. Ogan Bukit Lama, Ilir Barat 1, Palembang

³TK Islam AZ-Zahrah Palembang, Jl Bukit Sejahtera Komplek Poligon
Palembang

*Email: anggimi32@gmail.com

** Corresponden author:

Abstract : This research is entitled Enhancing the Ability of Concepts of Numbers 1-20 Through the Use of Number Lines in Children of Kindergarten Group B in Islamic Kindergarten Az-Zahra Palembang Academic year 2018-2019”. This study aims to improve the ability of 1-20 concepts through the use of number lines on learning in B TK groups in the Islamic Kindergarten Az-Zahra Palembang. This type of research is Class Action Research. The sample in study were children of class B 3 wich numbered 20 children of class B 3 which numbered 20 children consisting of 11 men and 9 women. The result of the Pre- cycle Clculation are 20%, the result in the first cycle are 75% and the result in the second cycle are 90%. So it can be concluded that the use of number lines can increase the ability of the 1-20 number concept in B3 class children of Islamic Kindergarten Az-Zahra. With this action the average conceptual ability of number 1-20 children is 90% with interpretations developing very well (BSB).

Keyword : Class Action Research, Concept Of Number.

Abstrak : Penelitian ini berjudul Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan 1-20 Melalui Penggunaan Garis Bilangan Pada Anak Kelompok TK B di TK Islam Az-Zahra Palembang Tahun Ajaran 2018-2019”. Penelitian ini bertujuan untuk adalah untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan 1-20 melalui penggunaan garis bilangan pada pembelajaran di kelompok TK B di TK Islam Az-Zahra Palembang. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas B 3 yang berjumlah 20 Anak terdiri dari 11 Laki-laki dan 9 perempuan. Hasil Perhitungan pada prasiklus sebesar 20%, hasil pada siklus pertama 75% dan hasil pada siklus kedua 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan garis bilangan dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan 1-20 pada anak kelas B3 TK Islam Az-Zahra. Dengan tindakan ini rata-rata kemampuan konsep bilangan 1-20 anak sebesar 90% dengan interpretasi berkembang sangat baik (BSb).

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Konsep Bilangan.

PENDAHULUAN

Anak usia dini sering disebut anak prasekolah, memiliki masa peka dalam perkembangannya, dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons berbagai rangsangan dari lingkungannya. Masa ini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan pada anak yang disebut (golden age) karena masa ini merupakan saat yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, seni, sosial emosional, bahasa, spritual, konsep diri. Keenam aspek perkembangan tersebut memiliki peranan penting bagi pendidikan anak selanjutnya, termasuk perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif akan sangat berperan dalam membantu anak menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu kemampuan kognitif tidak hanya bermanfaat pada usia anak-anak tetapi juga akan berpengaruh bagi kehidupan nantinya.

Dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013

Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu dalam Kompetensi Inti pengetahuan dan dalam kompetensi dasar perkembangan kognitif salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif adalah matematika. Konsep dari pembelajaran matematika untuk anak usia dini meliputi memilih, membandingkan, mengurutkan, klasifikasi, menyebutkan angka secara acak, membilang angka secara urut, menghubungkan benda- benda konkret dengan lambing bilangan, menghitung, angka, pengukuran, geometri, membuat grafik, pola, dan memecahkan masalah. Selanjutnya menurut Kementrian Pendidikan Nasional tahun 2010 dijabarkan menjadi beberapa indikator yaitu membilang/ menyebut urutan bilangan 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan 1-20 dengan benda- benda), mengurutkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20) dan menghubungkan lambang bilangan 1-20 dengan benda-benda.

Menurut Ahmad Susanto (2011 :107) karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 5-6 tahun atau anak TK kelompok B adalah sebagai berikut : a) membilang sampai dengan dua puluh, b) menyebutkan urutan bilangan, c) membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda, d) menghubungkan lambang bilangan dengan lambang bilangan, e) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama

jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, lebih banyak serta lebih sedikit.

Berdasarkan observasi terhadap pembelajaran di TK Islam Az- Zahra kelas B3 ditemukan adanya masalah kurangnya kemampuan anak dan pemahaman anak tentang konsep bilangan. Serta pada saat proses pembelajaran masih terpacu terhadap lembar kerja siswa (LKS) Hal ini dapat dilihat dari kondisi kegiatan belajar anak pada saat di dalam kelas, anak-anak masih belum fokus dalam belajar, terutama dalam kemampuan konsep bilangan karna kurangnya media yang dapat memotivasi anak untuk belajar sehingga anak- anak masih sebatas menghafal sehingga ketika anak mengaplikasikannya ke lembar kerja siswa (LKS) masih banyak anak yang belum bisa meskipun setiap harinya anak melihat dan menyebutkan angka – angka 1-20 bahkan lebih, tidak dapat membuat anak menjadi cepat memahami konsep bilangan,kesulitan yang dimaksud dilihat pada saat anak di suruh untuk menarik garis di LKS, setelah guru memperlihatkan

contohnya , misalnya menghitung gambar 10 buah bola dan anak diminta menarik garis dari angka 1-20 ke gambar bola yang berjumlah 10. Masih banyak anak yang menyebutkan dan menarik angka 1,2,3,4,5,6,7 sampai 20 tetapi tidak sesuai dengan gambar yang dihitungnya atau anak belum bisa menyesuaikan antara bilangan dengan benda yang di ambil, selain itu ketika ada tugas di LKS menghitung benda dan menuliskan angka dari jumlah benda tersebut anak masih banyak yang belum bisa dan keliru menuliskan angka 1-20 dengan benar oleh karna itu peneliti ingin meningkatkan dan memaksimalkan pemahaman konsep bilangan pada anak melalui penggunaan garis bilangan pada pembelajaran.

Penelitian Syafdaningsih dan Hestira Rahamaliyana yang berjudul “Pengaruh permainan Racetrack menggunakan permainan garis bilangan terhadap kemampuan numerik anak-anak kelompok B pada penelitian TK Persatuan Wanita Patra Palembang . Hasil analisis thitung

5,65 > $t_{tabel} = 1,72$, $\alpha = 0,05$ sehingga ada pengaruh permainan balap lintasan menggunakan garis bilangan terhadap kemampuan numerik anak-anak untuk Kelompok B di TK Persatuan Wanita Patra Palembang. Hal ini terbukti dari 23 anak: 13 anak (56,52%) berada dalam kategori indikator *Developed Very Nicely (DVN)* muncul disebutkan angka 1 hingga 20; 9 anak berikutnya (39,13%) berada dalam kategori *Developed as Expected (DAE)* dengan indikator hasil penghitungan penambahan 2 set gambar mobil, sepeda motor, dan sepeda hingga 20; sedangkan 6 anak (26,09%) berada dalam kategori indikator *Mulai Berkembang (STD)* menghitung hasil pengurangan adalah 2 set gambar mobil, bus dan mobil angkutan umum ke 20.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) yang bertujuan untuk melihat berapa besar peningkatan menggunakan benda konkret dalam mengelompokkan benda. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data

lembar observasi dengan penskoran sebagai berikut:

Tabel 1. Penskoran kemampuan Konsep bilangan anak

Indikator	Descriptor	Skor
Mengurutkan angka 1-20	Anak dapat mengurutkan angka 1-20 dengan benar semua	4
	Anak dapat mengurutkan angka 1-20 hanya 15 yang benar	3
	Anak dapat mengurutkan angka 1-20 hanya 10 yang benar	2
	Anak dapat mengurutkan angka 1-20 hanya 5 yang benar	1
Menunjukkan lambang bilangan 1-20	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20 dengan benar semua	4
	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20 hanya 15 yang benar	3
	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20 hanya 10 yang benar	2

	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20 hanya 5 yang benar	1
Menghitung jumlah	Anak dapat menghitung jumlah benda 1-20 dengan benar semua	4
	Anak dapat menghitung jumlah benda 1-20 hanya 1-15 yang benar	3
	Anak dapat menghitung jumlah benda 1-20 hanya 1-10 yang benar	2
	Anak dapat menghitung jumlah benda 1-20 hanya 1-5 yang benar	1
Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-20 dengan benar semua	4
	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-20 hanya 1-15 yang	3

	benar	
	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-20 hanya 1-10 yang benar	2
	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-20 hanya 1-5 yang benar	1

Data observasi untuk melihat kemampuan siswa selama proses memahami konsep bilangan diamati berdasarkan deskriptor yang tampak. Untuk melihat persentase pada masing-masing deskriptor digunakan rumus:

$$Nilai = \frac{Skor\ aktivitas}{Skor\ total\ aktivitas} \times 100\%$$

(Sunarti&Rachmawati, 2014 :191)

Tabel 2. Konversi Skor Sesuai dengan Kriteria Kemampuan Berhitung

Angka	Huruf	Keterangan
80-100	A	Baik
6	B	
5	C	Cukup
4	D	Kurang
3	E	Gagal

(Arikunto, 2013:281)

Dimiyati (2013:96) terdapat empat kategori penilaian yang ada di TK dapat di lihat pada table 3 dibawah ini:

Tabel 3 Konversi Skor Sesuai dengan Kriteria Kemampuan konsep bilangan

Nilai	Kategori
☆☆☆☆	Berkembang Sangat Baik (BSB)
☆☆☆	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
☆☆	Mulai Berkembang (MB)
☆	Belum Berkembang (BB)

(Dimiyati, 2013:103)

Selanjutnya dari konversi penilaian Arikunto dan Dimiyati maka konversi nilai dapat dimodifikasi sebagai berikut terlihat pada

Tabel 4. Kriteria Kemampuan konsep bilangan

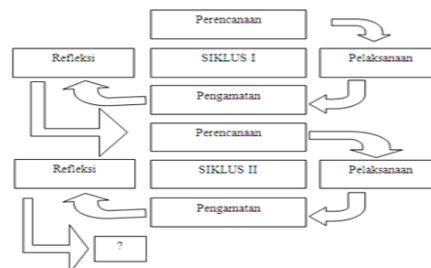
Angka	Huruf	Keterangan
82-100	BSB	Berkembang
63-81	BSH	Berkembang

44-62	MM	Mulai
25-43	BB	Belum

(Modifikasi Arikunto 2013:281 dan Dimiyanti 2013:103)

Berdasarkan kriteria kemampuan yang telah ditetapkan guru 75 % anak harus mendapatkan nilai Berkembang Sesuai Harapan,.

Prosedur Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas dengan sasaran akhir memperbaiki hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap kegiatan yaitu : perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*obsevation*) dan refleksi (*reflection*) dalam setiap siklus. Dibawah ini merupakan gambaran siklus dalam penelitian Tindakan Kelas (Arikunto,2013: 10)



diakukan uaiam meningkatkan kemampuan konsep bilangan 1-20 melalui penggunaan garis bilangan. Pada pertemuan siklus pertama dalam mengurutkan angka dan menunjukkan

lambang bilangan, guru menggunakan garis bilangan.

Penilaian yang didapatkan dari siklus pertama dalam indikator mengurutkan angka dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 Dapat ditampilkan dalam table dibawah ini:

N0	Jumlah anak	persentase	kriteria
1	3	15 %	BB
2	11	55 %	MB
3	6	30 %	BSH
4	0	0	BSB

Pada Tabel diatas dapat dilihat banyak anak yang memiliki nilai pada interval 25-43 sebanyak 3 orang, pada interval 44-62 ada 11 orang, pada interval 63-81 ada 6 orang.

Pada siklus pertama yang dilakukan guru pada indikator menghitung banyak benda, guru menggunakan bola yang diletakkan di dalam kotak kemudian anak menghitung bola tersebut.

Penilaian yang didapatkan dari siklus pertama dalam indikator menghitung

banyak benda Dapat ditampilkan dalam table dibawah ini:

N0	Jumlah anak	Persentase	kriteria
1	5	25 %	BB
2	12	60 %	MB
3	3	15 %	BSH
4	0	0	BSB

Pada Tabel diatas dapat dilihat banyak anak yang memiliki nilai pada interval 25-43 sebanyak 5 orang, pada interval 44-62 ada 12 orang, pada interval 63-81 ada 3 orang.

Pada siklus pertama yang dilakukan guru pada indikator mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, guru memberikan LKPD. Penilaian yang didapatkan dari siklus pertama dalam indikator mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan Dapat ditampilkan dalam table dibawah ini:

N0	Jumlah anak	persentase	Kriteria
1	5	25 %	BB
2	15	75 %	MB
3	0	0	BSH
4	0	0	BSB

Pada Tabel diatas dapat dilihat banyak anak yang memiliki nilai pada interval 25-

43 sebanyak 5 orang, pada interval 44-62 ada 15 orang, pada interval 63-81 dan 82-100 tidak ada .

Penilaian yang didapatkan dari siklus kedua dalam indikator mengurutkan angka dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 Dapat ditampilkan dalam table dibawah ini:

N0	Jumlah anak	persentase	Kriteria
1	0	0	BB
2	0	0	MB
3	3	15 %	BSH
4	17	85 %	BSB

Pada Tabel diatas dapat dilihat banyak anak yang memiliki nilai pada interval 25-43 tidak ada, pada interval 44-62 tidak ada , pada interval 63-81 ada 3 orang, pada interval 82-100 ada 17 orang .

Pada siklus kedua yang dilakukan guru pada indikator menghitung banyak benda, guru menggunakan bola yang diletakkan di dalam kotak kemudian anak menghitung bola tersebut. Penilaian yang didapatkan dari siklus pertama dalam indikator menghitung banyak benda Dapat ditampilkan dalam table dibawah ini:

N0	Jumlah anak	persentase	kriteria
1	0	%	BB
2	0	%	MB
3	8	40 %	BSH
4	12	60 %	BSB

Pada Tabel diatas dapat dilihat banyak anak yang memiliki nilai pada interval 25-43 sebanyak 0 orang, pada interval 44-62 ada 0 orang, pada interval 63-81 ada 8 orang dan 82-100 12 orang .

Pada siklus kedua yang dilakukan guru pada indikator mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, guru memberikan LKPD. Penilaian yang didapatkan dari siklus pertama dalam indikator mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan Dapat ditampilkan dalam table dibawah ini:

N0	Jumlah anak	persentase	kriteria
1	0	%	BB
2	2	%	MB
3	10	50 %	BSH
4	8	40 %	BSB

Pada Tabel diatas dapat dilihat banyak anak yang memiliki nilai pada interval 25-43 tidak ada, pada interval 44-

62 tidak ada , pada interval 63-81 ada 10 orang, pada interval 82-100 ada 8 orang .

Rekapitulasi Data hasil akhir siklus I

Interval	Jumlah anak	Persentase	Kriteria
25-43	5	25 %	BB
44-62	12	60 %	MB
63-81	3	15%	BSH
82-100	0	0	BSB

Dari data table di atas dapat dilihat banyak anak dalam kemampuan konsep bilangan berada pada interval 25-43 ada 5 anak, interval 44-62 ada 12 anak , interval 63-81 ada 3 anak dan interval 82-100 tidak ada.

Dari data keseluruhan kemampuan konsep bilangan anak berada pada persentase 60 % masih dalam kategori MB

Rekapitulasi Data Hasil Akhir Siklus II

Interval	Jumlah anak	persentase	Kriteria
25-43	0		BB
44-62	2	10 %	MB
63-81	1	5 %	BSH
82-100	17	85 %	BSB

Dari data table di atas dapat dilihat banyak anak dalam kemampuan konsep bilangan berada pada interval 25-43 tidak ada interval 44-62 ada 2 anak , interval 63-

81 ada 1 anak dan interval 82-100 17 anak .

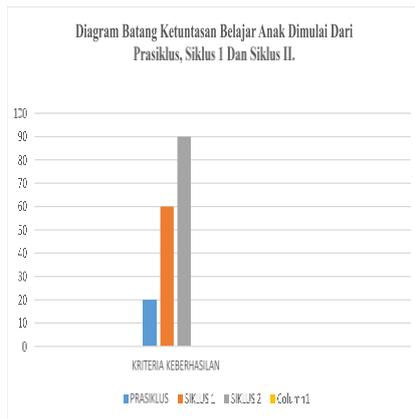
Dari data keseluruhan kemampuan konsep bilangan anak pada siklus dua mengalami peningkatan sebanyak 30% dan berada pada persentase 90 % dalam kategori BSB.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui penggunaan garis bilangan pada kelompok B3 di TK Az-Zahra Palembang selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan serta keberhasilan. Hasil yang didapat lihat pada table dibawah ini.

Prasiklus	20 %	BSH
Siklus I	60 %	BSH
Siklus II	90 %	BSB

Dibawah ini akan ditampilkan diagram batang ketuntasan belajar anak dimulai dari prasiklus, siklus 1 dan siklus II.



Berdasarkan diagram diatas kemampuan konsep bilangan 1-20 anak di awal (prasiklus) 20 % anak mulai berkembang. Kemudian diberikan tindakan penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan garis bilangan pada siklus I persentasi keberhasilan anak pada kategori berkembang sesuai harapan 60%. Karena guru menetapkan 75% anak harus berkembang sesuai harapan. Maka hasil dari siklus I masih belum mencapai ketetapan. Guru melanjutkan siklus yaitu siklus II. Pada siklus II penerapan pembelajarn konsep bilangan melalui penggunaan garis bilangan mulai meningkat menjadi 90% anak berkembang sangat baik. Maka siklus tidak dilanjutkan karena anak sudah mencapai 75% berkembang sesuai harapan. Senada dengan penelitian Syafdaningsih dan Hestira Rahamaliyana yang berjudul “Pengaruh permainan Racetrack menggunakan permainan garis bilangan terhadap kemampuan numerik anak-anak kelompok B pada penelitian TK Persatuan Wanita

Patra Palembang . Hasil analisis thitung $5,65 > t_{tabel} = 1,72$, $\alpha = 0,05$ sehingga ada pengaruh permainan balap lintasan menggunakan garis bilangan terhadap kemampuan numerik anak-anak untuk Kelompok B di TK Persatuan Wanita Patra Palembang. Hal ini terbukti dari 23 anak: 13 anak (56,52%) berada dalam kategori indikator Developed Very Nicely (DVN) muncul disebutkan angka 1 hingga 20; 9 anak berikutnya (39,13%) berada dalam kategori Developed as Expected (DAE) dengan indikator hasil penghitungan penambahan 2 set gambar mobil, sepeda motor, dan sepeda hingga 20; sedangkan 6 anak (26,09%) berada dalam kategori indikator Mulai Berkembang (STD) menghitung hasil pengurangan adalah 2 set gambar mobil, bus dan mobil angkutan umum ke 20.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan garis bilangan dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penggunaan garis bilangan dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan 1-20 anak di kelompok B3 TK islam Az-

Zahra Palembang.. Hal ini berdasarkan hasil analisis data pada prasiklus kemampuan konsep bilangan awal (prasiklus) 20% anak mulai berkembang Kemudian diberikan tindakan penerapan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan garis bilangan pada siklus I persentasi keberhasilan anak pada kategori berkembang sesuai harapan 60%. Pada siklus II penerapan pembelajaran melalui penggunaan garis bilangan mulai meningkat menjadi 90% anak berkembang sangat baik. Maka siklus tidak dilanjutkan karena anak sudah mencapai 75% berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan kemampuan konsep bilangan 1-20 anak dapat meningkat melalui penggunaan garis bilangan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk lebih membuat anak tertarik dalam belajar salah satunya menggunakan garis bilangan. Bagi Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan pada bidang yang lainnya dalam pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Antari. *Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditoy, Kinestethic Berbantuan*

- Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Konsep Bilangan* (Volume 4. No. 1 - Tahun 2016)
2. Apriliani dkk. 2013. *Penerapan Model Number Head Together dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Memngenal Kosep Bilangan*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia
 3. Asmani, Jamal ma'mur. 2011. *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta. Laksana
 4. Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT O IRineka Cipta
 5. Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluas edisi i*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
 6. Brendefur, J., Strother, S., Thiede, K., Lane, C., & Surges-Prokop, M. J. (2013, August 23). *A Professional Development Program To Improve Math Skills Among Preschool Children In Head Start*. *Early Childhood Educ J*, 41, 187-195. Diperoleh 29 Desember 2015, dari <http://content.ebscohost.com>
 7. Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta. Kencana
 8. Edens, K. M., & Potter, E. F. (2013). *An Exploratory Look At The Relationships Among Math Skills, Motivational Factors An Activity Choice*. *Early Childhood Educ J*, 41, 235-243. Di akses 29 Desember 2016

9. Edwards, K., Edwards, B., Jones, G., & Ham, S. (2015). *Outcomes of the Saturday School: A Church-based Approach to Enhance Achievement in Reading & Mathematics. The ABNF Journal, 109-111.*
10. Fajriah, Nur. 2015 *Cerdas Berhitung Matematika*. Jakarta : Pusat Perbukuan
11. Indahwati. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok B di TK NURUL HUDA*. Surabaya
12. Istadinata. 2015. *Upaya Meningkatkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran, dan Pola* Universitas Sriwijaya
13. Kobandaha, Dewisantri. 2015. *Pengenalan Konsep Bilangan 1-20 Dengan Permainan phonon Hitung Pada Anak Kelompok B Di TK DI TK SITI MASSITA 1 Desa Passi 1 Kec. Passi Barat*. Kab Bolaang Mongondow
14. Lambke, E., & Foegen, A. (2009). *Identifying Early Numeracy Indicators For Kindergarten And First-Grade Students. Learning Disabilities Research & Practice, 24, 12-20.* Diperoleh 30 Desember 2015, dari <http://content.ebscohost.com>.
15. Mahmudah 2016. *Pengaruh Penggunaan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
- Nalole 2016. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Menggunakan Kartu Pasangan Pada Anak Kelompok B TK Damhil Kota Gorontalo*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo
16. Oates, J. D., & Robinson, C. (2012). *Preschoolers' Mathematics Skills And Behavior: Analysis Of A National Sample. School Psychology Review, 41, 371-386.* Diperoleh 29 Desember 2015, dari <http://content.ebscohost.com>.
17. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
18. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
19. Praja, Ningrum dewi 2015 *Mengenal Konsep Bilangan Melalui Teknik Pembelajaran Make A Match Pada Anak Kelompok A Tk Masyitoh Iv Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016* Surakarta: UNS
20. Seefeldt, C. & Wasik, B.A. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
21. Sri Nur Indahwati. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Gambar Padakelompok b TK nurul Huda*. Surabaya

22. Sugandi, Achmad,dkk. 2015 *Teori pembelajaran yang mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta
23. Syafdaningsih dan Hestira Rahamaliyana *The Effect of Racetrack Game Using Numbers Line towards the Numerical Ability of Kindergarten Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 174 First Indonesian Communication Forum of Teacher Training and Education Faculty Leaders International Conference on Education 2017 (ICE 2017). Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 174 hal 124*
24. Y, Putri. 2015 *Matematika kelas III* Jakarta : pusat perbukuan

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA ANAK
DENGAN MENGGUNAKAN BONEKA TANGAN DI KELOMPOK A TK
NEGERI PEMBINA 1 PALEMBANG**

Eva Nabila Andriana, Syafdaningsih, Ratiyah
Jl. Penerbangan, Pamak, Tanjung balai Karimun
No hp : 082284683135
Email: evaanabila@gmail.com

Abstrack.

The ability of children to tell stories in group A of TK 1 Pembina Negeri Palembang is still low, only 15% of children who have the ability to tell well. In general, this study aims to improve children's storytelling abilities, specifically knowing how much the children's ability to tell stories increases through storytelling activities with hand puppets and how is the child's response to storytelling activities with hand puppets ?. This research was conducted on 12 September to 12 October 2018 in Group A children in the Palembang 1 State Trustees TK 2018/2019 Academic Year consisting of 6 boys and 10 girls. The study was conducted in 2 (two) cycles. The data of this study are data on students' storytelling abilities, data collection instruments with observation sheets and data collection techniques through observation. Data analysis techniques using descriptive compartment method that is comparing the pre cycle and between cycles. Based on the data analysis obtained results in the pre-cycle: storytelling ability with an average value of 1.55 and learning completeness of 15%. Cycle I the average value of children increased to 2.27 and the percentage increased to 41.67%. In the second cycle it increases for the better according to expectations, with an average value of 3.10 and the percentage of completeness to 81.67%. Based on the results of data analysis and discussion of research results, it can be concluded that using hand puppets can improve children's storytelling abilities. and children respond more and more to their confidence.

Keywords: storytelling, hand puppets

Abstrak.

Kemampuan anak dalam bercerita di kelompok A TK Negeri Pembina 1 Palembang masih rendah, hanya 15% anak yang memiliki kemampuan berceritadengan baik. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak, secara khusus mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan bercerita anak melalui kegiatan bercerita dengan boneka tangan sertaBagaimanakah respon anak terhadap kegiatan bercerita dengan boneka

tangan?. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 september sampai dengan 12 Oktober 2018 pada anak Kelompok A di TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian dilakukan selama 2 (dua) siklus. Data penelitian ini adalah data kemampuan bercerita anak didik, instrumen pengambilan data dengan lembar pengamatan dan teknik pengumpulan data melalui observasi. Teknik analisis data dengan menggunakan metode deskriptif kompartif yaitu membandingkan pra siklus dan antar siklus. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pada pra siklus : kemampuan bercerita dengan nilai rata-rata 1,55 dan ketuntasan belajarnya 15 %. Siklus I nilai rata-rata anak meningkat menjadi 2,27 dan persentase meningkat menjadi 41.67 %. Pada siklus ke 2 meningkat menjadi lebih baik sesuai harapan yaitu dengan nilai rata-rata 3,10 dan persentase ketuntasannya menjadi 81.67 %. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak. dan anak lebih merespon serta lebih meningkat kepercayaan dirinya.

Kata kunci: bercerita, boneka tangan

Perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan mendengar, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan bahasa yang digunakan anak usia TK A (4-5 tahun) secara umum adalah kemampuan berbicara sebagai upaya untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Salah satu cara untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara anak yaitu dengan menerapkan metode bercerita dalam pembelajaran, namun agar anak dapat berkonsentrasi dengan baik, maka penggunaan alat peraga/media sangat penting. Alat tersebut adalah media boneka sebagai penguatan cerita yang telah disampaikan.

TK Negeri Pembina 1 Palembang dipilih sebagai tempat penelitian ini karena sekolah ini memerlukan upaya untuk

meningkatkan kualitas pengajaran dan kualitas peserta didiknya. Anak-anak di sekolah ini berasal dari berbagai latar belakang keluarga yang berbeda. Dari observasi sementara, masih banyak peserta didik di Kelompok A yang kemampuan kosakatanya masih minim. Karena itu, peneliti beranggapan bahwa sekolah ini memerlukan semacam penelitian, yakni penelitian tindakan kelas yang bisa menjembatani masalah yang ditemukan di lapangan dengan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kemampuan kosakata peserta didiknya yang masih cenderung rendah. Penelitian ini mengkaji kontribusi cerita dengan boneka tangan bagi pemerolehan kosakata dan pembentukan kalimat sederhana pada peserta didik Kelompok A TK Negeri Pembina Karimun 1 Palembang.

Pada anak usia dini yang biasa disebut dengan *The Golden Age*, pada tahap ini anak mudah menyerap berbagai informasi yang di dapatnya. Maka pada tahap golden age ini harus di rangsang dengan hal-hal yang dapat meningkatkan kemampuan anak di semua aspek perkembangan anak..

Salah satu metode yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan adalah melalui cerita. Salah satunya adalah Cerita dengan boneka. Dengan bercerita dengan boneka dapat merangsang aspek bahasa, kognitif, fisik, seni bahkan moral dan sosial emosional anak. Juga melalui cerita dengan boneka akan lebih menarik bagi anak, sehingga anak lebih dapat memperhatikan guru serta anak dapat mengungkap bahasa dan menambah kosa kata.

Bowler and Linke (1996) memberikan gambaran tentang kemampuan bahasa anak usia 3-5 tahun. Menurut mereka pada usia 3 tahun anak menggunakan banyak kosakata dan kata tanya seperti apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia, dan mulai memahami waktu. Perkembangan bahasa anak semakin meningkat pada usia 5 tahun dimana anak sudah dapat berbicara lancar dengan menggunakan berbagai kosa kata baru.

Menurut RUA Zainal Fanani (2007) mengemukakan bahwa bercerita / mendongeng adalah metode

komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Melalui cerita-cerita / dongeng yang baik, sesungguhnya anak-anak tidak hanya memperoleh kesenangan atau hiburan saja, tetapi mendapatkan pendidikan yang jauh lebih luas, bahkan tidak berlebihan bila dikatakan bahwa cerita ternyata menyentuh berbagai aspek pembentukan kepribadian anak-anak. Cerita secara faktual erat sekali hubungannya dengan pembentukan karakter, bukan saja karakter manusia secara individual, tetapi juga karakter manusia dalam sebuah bangsa. Tidak heran bila banyak pakar kebudayaan yang menyatakan bahwa nilai jati diri, karakter dan kepribadian sebuah bangsa dapat dilihat dari cerita. Cerita rakyat yang hidup di bangsa itu. Kalau begitu, jelas bercerita bukanlah suatu yang berakibat sederhana. Cerita berpengaruh amat besar dalam jangka panjang, sampai-sampai dikatakan menjadi faktor dominan bagi bangunan karakter manusia di suatu bangsa.

Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan keinginan dan pendapatnya kepada orang lain. Anak-anak usia 5 tahun telah mampu menghimpun 8000 kosakata. Mereka dapat membuat kalimat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat mejemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar menggunakan bahasa dalam situasi yang berbeda (Gleason dalam Slamet Suyanto, 2005: 74).

Berdasarkan kajian mengenai perkembangan bahasa anak diketahui bahwa perkembangan bahasa anak terjadi dalam interaksi dengan lingkungan. Bahasa merupakan ungkapan dari apa yang difikirkan anak, sehingga bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dalam karakteristik perkembangan bahasa yang telah disampaikan, dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B) sudah mampu berbicara dengan struktur kalimat yang lebih rumit dan anak senang menggunakan bahasa untuk menceritakan gagasan, pengalaman, pengetahuan dan apa yang dipikirkannya kepada orang lain, sehingga gambar karya anak dapat dipilih dalam rangka meningkatkan kemampuan bicara anak. Hal itu dilakukan dengan cara meminta anak menjelaskan hasil gambar yang dibuatnya. Dengan demikian kemampuan bicara anak dapat diketahui.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (dalam Sudjana, Rivai, 2010) mengatakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks,

dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Penggunaan media boneka juga tidak kalah menariknya bagi anak. Banyak media boneka yang dapat kita para pendidik/guru gunakan pada teknik ini yaitu boneka tangan dan boneka jari. Dalam penelitian ini di khususkan pada boneka tangan sebagai media dalam bercerita. Beberapa boneka tangan bisa diperoleh secara satuan, seperti boneka tangan berbentuk macam-macam binatang, namun ada pula yang per set, misalnya boneka tangan “keluargaku” yang terdiri dari anggota keluarga inti, yaitu kakek, nenek, ayah, ibu, anak perempuan, dan anak laki-laki (Montolulu, 2008).

Pemilihan penggunaan boneka akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang akan digunakan akan mewakili tokoh-tokoh cerita yang disampaikan. Tokoh yang diwakili oleh boneka tersebut bisa merupakan anggota keluarga seperti ayah, ibu, anak laki-laki, anak perempuan, kakek, nenek, dan bisa ditambahkan anggota keluarga yang lain. Selain itu boneka bisa mewakili tokoh-tokoh satwa dalam sebuah fabel, seperti kancil, buaya, monyet, kura-kura, dan lainnya. Boneka yang dibuat

itu masing-masing menunjukkan perwatakan pemegang peran tertentu. Misalnya; ayah penyabar, ibu yang cerewet, anak laki-laki yang pemberani, anak perempuan yang manja, si kancil yang cerdas, monyet licik, kura-kura yang lamban dan sebagainya (Masitoh,dkk.,2011).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut.

Siklus I

Dalam tahap ini terdiri dari: (1) **Perencanaan**, meliputi: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran bahasa tentang bercerita; (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH yang mengacu pada media boneka tangan; (c) Menyusun kuis (tes). (2) **Pelaksanaan**, dalam tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang mengacu pada media boneka tangan. (3) **Observasi**, mengamati keaktifan anak didik. Pada proses pelaksanaan pembelajaran bercerita melalui media boneka tangan, dan menganalisis perkembangan anak didik setelah diadakannya tes evaluasi sudahkah terjadi peningkatan kemampuan belajar anak didik. (4) **Refleksi**, meliputi: (a) Meneliti hasil kerja anak didik terhadap kuis/ permainan yang

diberikan; (b) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I; (c) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II pada hakekatnya sama dengan siklus I dengan ditambah rencana perbaikan untuk memperbaiki kendala pembelajaran yang ditemukan pada siklus I.

Subyek penelitian adalah anak didik Kelompok A TK Negeri Pembina 1 Palembang dengan jumlah siswa 16 anak.

Alasan penelitian adalah Kemampuan anak dalam bercerita di kelompok A TK Negeri Pembina 1 Palembang masih rendah, hanya 15% anak yang memiliki kemampuan bercerita dengan baik.

Instrumen yang peneliti gunakan untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik adalah: (1) Instrumen evaluasi, adalah alat untuk memperoleh data hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari: (1) Data tentang keaktifan peserta didik; (2) Data tentang kerjasama peserta didik; (3) Data tentang

pelaksanaan pembelajaran oleh guru; (4) Data tentang evaluasi hasil belajar anak didik.

Teknik Pengumpulan Data, terdiri dari: (1) Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas anak didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran Bercerita melalui Media Boneka Tangan; (2) Metode Tes digunakan untuk mengetahui perkembangan anak didik sebelum dan sesudah mengimplementasikan media boneka tangan sebagai bentuk evaluasi; (3) Metode Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai seluk beluk proses pembelajaran Bercerita dengan boneka tangan di TK Negeri Pembina 1 Palembang.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak didik dalam bercerita pada Kelompok A TK Negeri Pembina 1 Palembang meningkat melalui media boneka tangan.

Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrumen penelitian. Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003: 43) menginterpretasikan skala keberhasilan menjadi empat tingkatan diantaranya: (1) Kriteria baik, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan bercerita yang diperoleh anak antara 76-100% (2) Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan

bercerita yang diperoleh anak antara 56-75% (3) Kriteria kurang, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 41-55% (4) Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 0-40%. Hasil kemampuan bercerita pada satu pertemuan, yaitu dihitung dari persentase rata-rata dari jumlah keseluruhan yang diperoleh anak didik dalam satu kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan bercerita pada Kelompok A TK Negeri Pembina 1 Palembang.

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang Berani, lancar bercerita tanpa dibantu, skor 3 untuk anak yang berani mulai lancar bercerita walau masih di bantu, skor 2 untuk anak yang Mulai berani namun harus di motivasi dan di bantu, dan skor 1 untuk anak yang Tidak mau bercerita.

Berdasarkan hasil pengamatan sebrlum siklus, guru terlalu mendominasi kegiatan belajar sehingga anak didik kurang mandiri dan metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan cara lama yang membuat anak didik menjadi bosan. Anak didik hanya pasif mendengarkan materi ajar yang disampaikan oleh guru. Anak didik tidak tanggap dan kurang cekatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Perkembangan anak didik sangat rendah

dan jauh dari standar kriteria perkembangan minimal yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Adapun hasil belajar anak didik dalam mengenal huruf pada Pra siklus adalah sebagai berikut: (1) Anak didik yang di kategorikan cukup atau sudah mampu bercerita dengan baik 42%, anak didik yang dikategorikan kurang atau belum dapat bercerita dengan baik 58%.

Tabel 1.1 Hasil Observasi pada Kondisi awal

NO	KEGIATAN	HASIL PENGAMATAN		JUMLAH NILAI		NILAI RATA-RATA		PERSentase
		BS	B	C	K			
1	Kondisi Awal	0	3	5	8	27	168	42

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat diketahui bahwa hanya 42% siswa dari seluruh siswa yang kemampuan berceritanya berkembang dengan baik.

SIKLUS I

Secara umum prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran berjalan melalui tahap-tahap kegiatan awal (apersepsi), kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Secara khusus, kegiatan perbaikan pembelajaran dilakukan melalui serentetan aktivitas yang tercantum dalam kegiatan inti RPPH. Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I, penulis melakukan aktivitas-aktivitas sebagai

berikut :

RPPH1

Aktivitas-aktivitas perbaikan:

1. Guru mengatakan kepada anak-anak bahwa akan bercerita dengan 2 boneka keluarga .
2. Guru mengenal boneka tangan yang akan digunakan
3. Anak-anak mendengarkan cerita guru.
4. Guru mengadakan tanya jawab tentang cerita yang telah diceritakanguru
5. Guru meminta kepada anak untuk menceritakan kembali.
6. Kegiatan bercerita dengan boneka dilaksanakan di dalam kelas

RPPH2

Aktivitas-aktivitas perbaikan :

1. Guru mengatakan kepada anak-anak bahwa akan bercerita dengan 2 boneka binatang di halaman TK
2. Anak-anak diajak menuju halaman
3. Anak-anak mendengarkan cerita guru.
4. Guru mengadakan tanya jawab tentang cerita yang telah diceritakan guru
5. Guru meminta kepada anak untuk menceritakan kembali.

RPPH 3

Aktivitas-aktivitas perbaikan :

1. Guru mengatakan kepada anak-anak bahwa akan

bercerita dengan 3 boneka profesi menggunakan panggung boneka .

2. Anak-anak mendengarkan cerita guru.
3. Guru mengadakan tanya jawab tentang cerita yang telah diceritakan guru
4. Guru meminta kepada anak untuk menceritakan kembali.

Kegiatan bercerita dengan boneka dilaksanakan di dalam kelas.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang di lakukan pada siklus 1 masih belum mencapai target ketuntasan yaitu dengan nilai rata-rata 3. Pada RPPH ke 1 nilai rata-rata 2,06 dengan persentase ketuntasan 51 % dan respon anak masih belum begitu baik, anak masih malu-malu. Pada RPPH ke 2 nilai rata-rata 2,25 dengan persentase 56 % dan respon anak sudah mulai baik walaupun masih ada yang belum berani. Sedangkan pada RPPH ke 3 dengan nilai rata-rata 2.43 dengan persentase 61 %. dari ke tiga kegiatan mengalami peningkatan yang cukup baik terutama anak mulai merespon kegiatan bercerita dengan boneka dan anak mulai semangat untuk maju bercerita.

Pada RPPH ke 1 guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa hari ini akan bercerita dengan 2 boneka keluarga di dalam kelas. Guru mengenalkan boneka tangan Ayah dan Ibu. Guru Mulai bercerita dengan boneka ayah dan Ibu dan anak

memperhatikannya. Guru meminta kepada anak secara bergantian bercerita dengan boneka ayah dan sesuai kemampuan anak. Guru menunggui dan mengamatai kegiatan anak dengan sesekali mengarahkannya. Dari pengamatan respon anak kurang baik karena anak masih takut-takut dan malu-malu.

Pada RPPH ke 2 guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa hari ini akan bercerita dengan 2 boneka binatang di halaman sekolah. Guru membawa anak ke halaman sekolah. Guru mengenalkan boneka tangan Kelinci dan Buaya. Guru Mulai bercerita dengan boneka tangan kelinci dan buaya dan anak memperhatikannya. Guru meminta kepada anak secara bergantian bercerita dengan boneka ayah dan sesuai kemampuan anak. Guru menunggui dan mengamatai kegiatan anak dengan sesekali mengarahkannya.

Pada RPPH ke 3 guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa hari ini akan bercerita dengan 3 boneka Profesi di dalam kelas. Guru mengenalkan boneka tangan Polisi, Dokter dan Guru. Guru Mulai bercerita dengan boneka profesi dan anak memperhatikannya. Guru meminta kepada anak secara bergantian bercerita dengan boneka ayah dan sesuai kemampuan anak. Guru menunggui dan mengamatai kegiatan anak dengan sesekali mengarahkannya.

Dari kegiatan di atas maka di dapat data hasil observasi tentang peningkatan kemampuan anak dalam kosa kata melalui bercerita dengan boneka tangan.

Tabel 1.1 Hasil Observasi pada Siklus 1

NO	KEGIATAN	HASIL PENGAMATAN				Jumlah Nilai	Nilai Rata-rata	Persentase
		BS	B	C	K			
1	RPPH 1	1	5	4	6	33	2.06	51
2	RPPH 2	2	5	4	5	36	2.25	56
3	RPPH 3	2	7	3	4	39	2.43	61
Rekapitulasi Ketuntasan Anak pada Siklus 1							2.25	56

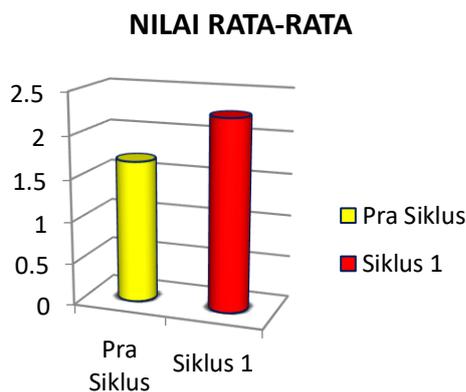
Keterangan:

Bs: Baik Sekali (4)

B: Baik (3)

C: Cukup (2)

K: Kurang (1)



Grafik 1.1 Hasil Nilai Rata-rata siklus 1



SIKLUS II

Pada siklus II penulis menyusun aktivitas-aktivitas perbaikan pembelajaran sebagai

perbaikan atau peningkatan pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I. Aktivitas-aktivitas perbaikan pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut :

RPPH1

Aktivitas-aktivitas perbaikan:

1. Guru mengatakan kepada anak-anak bahwa akan bercerita dengan 4 boneka keluarga .
2. Anak-anak mendengarkan cerita guru.
3. Guru mengadakan tanya jawab tentang cerita yang telah diceritakan guru
4. Guru meminta kepada anak untuk bercerita menurut anak.
5. Kegiatan bercerita dengan boneka dilaksanakan di dalam kelas

RPPH2

Aktivitas-aktivitas perbaikan :

1. Guru mengatakan kepada anak-anak bahwa akan bercerita dengan 5 boneka Jari di halaman TK.
2. Anak-anak diajak menuju halaman
3. Anak-anak mendengarkan cerita guru.
4. Guru mengadakan tanya jawab tentang cerita yang telah diceritakan guru
5. Guru meminta kepada anak untuk bercerita menurut imajinasi anak.

RPPH 3

Aktivitas-aktivitas perbaikan :

1. Guru mengatakan kepada anak-anak bahwa akan bercerita dengan 5 boneka profesi menggunakan panggung boneka .
2. Anak-anak mendengarkan cerita guru.
3. Guru mengadakan tanya jawab tentang cerita yang telah diceritakan guru

4. Guru meminta kepada anak untuk bercerita sendiri..
5. Kegiatan bercerita dengan boneka dilaksanakan di dalam kelas

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang di lakukan pada siklus 2 sudah mencapai target ketuntasan yaitu dengan nilai rata-rata 3,10. Pada RPPH ke 1 nilai rata-rata 2,60 dengan persentase ketuntasan 66 %. Pada RPPH ke 2 nilai rata-rata 2,75 dengan persentase 68 %. Sedangkan pada RPPH ke 3 dengan nilai rata-rata 3.06 dengan persentase 77 %. dari ke tiga kegiatan mengalami peningkatan yang sangat baik.

Pada RPPH ke 1 guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa hari ini akan bercerita dengan 4 boneka keluarga di dalam kelas. Guru mengenalkan boneka tangan Ayah , Ibu, adik dan kakak. Guru Mulai bercerita dan anak memerhatikannya. Guru meminta kepada anak secara bergantian bercerita dengan boneka keluarga sesuai kemampuan anak. Guru menunggu dan mengamati kegiatan anak dengan sesekali mengarahkannya.

Pada RPPH ke 2 guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa hari ini akan bercerita dengan 5 boneka jari di halaman sekolah. Guru membawa anak ke halaman sekolah. Guru mengenalkan boneka jari. Guru Mulai bercerita dan anak memerhatikannya. Guru meminta kepada anak secara bergantian bercerita dengan boneka jari dan sesuai kemampuan anak. Guru menunggu dan mengamati kegiatan anak dengan sesekali mengarahkannya.

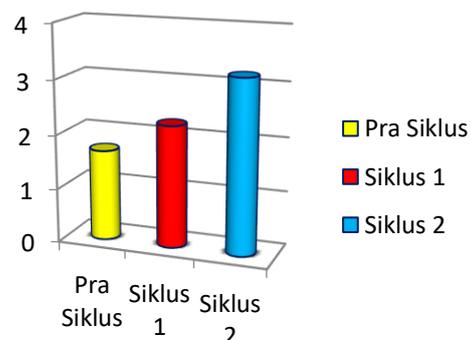
Pada RPPH ke 3 guru memberitahukan kepada anak-anak

bahwa hari ini akan bercerita dengan 5 boneka Profesi di dalam kelas. Guru mengenalkan boneka tangan Polisi, Dokter dan Guru, pilot dan petani. Guru Mulai bercerita dengan boneka profesi dan anak memerhatikannya. Guru meminta kepada anak secara bergantian bercerita dengan boneka ayah dan sesuai kemampuan anak. Guru menunggu dan mengamati kegiatan anak dengan sesekali mengarahkannya.

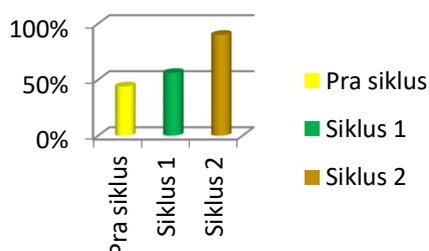
Tabel 2.1 Hasil Observasi pada Siklus 2

NO	KATEGORI	ASPEK PENILAIAN				Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Persentase
		BS	B	C	K			
1	RPPH 1	5	7	2	2	49	3.06	77
2	RPPH 2	6	8	1	1	51	3.19	80
3	RPPH 3	8	6	1	1	53	3.31	83
Rekapitulasi Ketuntasan Anak pada Siklus 1							3.19	80

NILAI RATA-RATA



Grafik 2.1 Hasil Nilai Rata-rata siklus 2 RPPH 1,2 dan 3

PERSENTASE KETUNTASAN

Grafik2.2 Persentase Ketuntasan Belajar Siklus 2 RPPH 1, 2 Dan 3

PENUTUP**Kesimpulan**

Dengan boneka tangan dapat Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Kelompok A di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Ini terbukti dari kondisi awal, siklus 1 61% dan siklus 2 81% mengalami peningkatan. Respon anak terhadap kegiatan bercerita dengan boneka tangan sangat baik dan antusias.

Saran

Berdasarkan dari hasil-hasil penelitian yang diperoleh, penulis menyampaikan saran kepada rekan-rekan guru, terbukti menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak dan meningkatkan respon dan kepercayaan diri anak maka karya tulis ini dapat menjadi rujukan. Pada karya tulis ini masih ada kekurangan antara lain boneka yang di gunakan bukan buatan guru sendiri tetapi buatan pabrik. Sehingga untuk peneliti berikutnya agar lebih kreatif untuk membuat bonekanya sendiri. agar konsisten dan berkelanjutan untuk terus memperbaiki pembelajaran yang di rencanakan agar dapat tercapai atau terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Bahri, Syaiful. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif S. Sadiman dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Masitoh. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2007. *Pengertian Sandiwara Boneka*. [Online]. Tersedia: <http://aaps10.blogspot.com/2012/10/media-boneka-sandiwara.html>
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi-6. Bandung: Rineka Cipta.

Suhartono. 2005. *Pengembangan*

Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi-6. Bandung: Rineka Cipta.

Suhartono. 2005. *Pengembangan*

keترampilan bicara anak usia dini. Jakarta: Depdiknas.

Winda Gunarti. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Masitoh, 2008:10,3 dalam <http://himpaudny.blogdrive.com/archive/1/html>
Anonym dalam <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2118020-pengertian-metode-bercerita/#ixzzlSW18d4ST>
1/11/2018

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PASIR DI KELOMPOK B1 TK ISLAM AZ-ZAHRA
PALEMBANG**

Nensi Villanesia, Herawati, Sri Sumarni

Universitas Sriwijaya, jalan Ogan Bukit Lama-Iilir Barat, Palembang Kode pos : 30139

Jl. Pelita komplek Wanagrya blok d no 2

No hp : 081275118909

Email: nensivillanesia@yahoo.co.id

Abstract

This class action research aims to find out the application of sand media can improve the initial writing ability in children in group B1 in the Az Zahra Kindergarten in Palembang. The subjects of the study were the early childhood group B1 at the Az Zahra Kindergarten in Palembang, amounting to 18 children, consisting of 9 girls and 9 boys. Data collection techniques in this study used participatory observation, and used documentation. The data analysis technique in this study used descriptive statistical analysis techniques. From the results of this study indicate an increase in the value of the percentage of initial writing ability, namely imitating letters by 16.2% and making letters of 17.28%, so it can be concluded that the application of sand media can improve the ability to write at the beginning of the B1 group of Kindergarten Az -Zahra Palembang Academic Year 2018-2019.

Keyword : Ability to write start, Media sand

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pasir dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok B1 di TK Az Zahra Palembang. Subyek penelitian adalah anak usia dini kelompok B1 di TK Az Zahra Palembang yang berjumlah sebanyak 18 anak, terdiri dari 9 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, dan menggunakan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai presentase kemampuan menulis permulaan, yaitu meniru huruf sebesar 16,2 % dan pada membuat huruf sebesar 17,28%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pasir dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok B1 TK Az-Zahra Palembang Tahun Ajaran 2018-2019.

Kata kunci: Kemampuan menulis permulaan, Media pasir

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis adalah kemampuan mengekresikan pikiran melalui lambang-lambang tulisan. Menurut Henry Guntur Tarigan (dalam Sumiati dkk, 2014:2) mengartikan “Keterampilan menulis adalah menirukan atau melukiskan lambang-lambang yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang”. Kemampuan menulis permulaan tidak jauh berbeda dengan kemampuan membaca permulaan. Pada tingkat dasar/permulaan, pembelajaran menulis lebih di orientasikan pada kemampuan mengenal simbol huruf.

Perkembangan menulis permulaan menurut pendapat Hohman (dalam Nurhayati dkk, 2014:1), merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam perkembangan bahasa anak, karena kehidupan manusia selain terdapat komunikasi lisan, ada juga komunikasi tulis. Kegiatan menulis mempunyai hubungan yang erat dengan membaca, maka pembelajaran membaca dan menulis harus dilakukan bersamaan anak-anak membutuhkan tulisan untuk membantu mereka belajar membaca. Upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak usia dini di TK, dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara dan berbagai media. Asalkan pada proses pembelajaran harus memperhatikan kesiapan dan kematangan

anak, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak usia TK. Di samping itu selalu memperhatikan kompetensi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan menulis permulaan yang ingin dicapai, sebagaimana yang tertera pada indikator aspek pengembangan kemampuan keaksaraan dalam Kurikulum Permendiknas 58 (2009) yang meliputi beberapa kemampuan, di antaranya: 1) meniru huruf, 2) membuat huruf.

Berdasarkan kenyataan saat dilakukannya observasi pada anak kelompok B1 TK Islam Az-Zahra Palembang, menunjukkan bahwa, 30% dari 18 anak yang hadir, atau hanya sekitar 7 orang anak yang mampu melakukan aktivitas menulis permulaan, khususnya pada aktivitas menulis dan membuat 5 huruf vokal Sementara 70% dari anak yang hadir atau sekitar 11 anak belum mampu melakukan aktivitas menulis 5 vokal. Hal ini terlihat dari hasil yang telah diterapkan melalui aktivitas meniru huruf, serta membuat huruf di atas kertas menunjukkan hasil goresan anak masih kurang sempurna, misalnya hasil tulisan anak bergelombang (garis kurang tegas), mengambang (hasil kurang tebal), bahkan goresan anak belum berbentuk (tidak menyerupai huruf yang diharapkan). Bahkan ketika kegiatan menghubungkan tulisan dan gambar, hasil garis yang dibuat

anak cenderung putus-putus (jari-jemari anak mudah lelah). Kenyataan ini mengisyaratkan bahwa, kemampuan anak mengkonsentrasikan jari-jemarinya untuk melakukan aktivitas menulis belum berkembang secara optimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan media untuk mengembangkan kemampuan menulis permulaan yaitu pasir berwarna. Menurut Virgawati (2015: 45) pasir berwarna adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanipulasi, dan dapat diterapkan ke dalam beberapa kegiatan pembelajaran dan memiliki banyak warna yang sangat menarik untuk anak. Menurut Seefeldt, Galper, & Denton dalam Virgawati (2015:45) warna-warna merupakan hal yang menarik bagi anak.

Berdasarkan paparan di atas, guna mengarah pada alternatif permasalahan, maka diajukan penelitian ilmiah yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Kegiatan Bermain Pasir pada Kelompok B1 TK Islam Az-Zahra Palembang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Az-Zahra Palembang yang terletak di Jalan Raya Bukit Sejahtera Komplek Poligon, Kota Palembang, Sumatera Selatan pada bulan September 2018 sampai Oktober 2018.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Menurut Iskandar (dalam Sumiati 2014:3) bahwa “Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat”. Sedangkan bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, Menurut Iskandar (dalam Sumiati 2014:3) bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis yang dilakukan dan merefleksi hasil tindakannya”. Subjek dalam penelitian ini adalah 18 anak, dalam hal ini anak diposisikan sebagai subjek penelitian karena anak usia 5-6 tahun tersebut yang dinilai kemampuan menulis permulaannya rendah, dan akan dioptimalkan pada penelitian tindakan kelas.

Desain penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian yang dikenalkan oleh Kurt Lewin, yang menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam PTK, yaitu (1) perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian ini akan dilakukan dengan 2 siklus, yang terdiri dari dua kali pertemuan, yang dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2018

sampai dengan 4 Oktober 2018. Untuk Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : teknik observasi dilakukan untuk menunjang data.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan dengan kata-kata semua simpulan hasil penelitian. Begitu juga semua data yang berupa angka-angka yang diperoleh dan dianalisis terlebih dahulu menggunakan rumus – rumus statistik sederhana. Adapun yang dianalisis adalah data hasil observasi terhadap kemampuan kemampuan menulis permulaan anak, yang diadaptasi dari Sudijono (dalam Nurhayati 2014:4). Tindakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak, dikatakan berhasil apabila 80% dari 18 anak yang hadir, atau sekitar 14 orang anak mampu memperoleh minimal skor 3 (bintang 3) dengan kategori baik.

Konversi penilaian Arikunto dan Dimiyati dimodifikasi sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Kemampuan menulis Permulaan pada anak kelompok B di TK Az Zahra Palembang

Angka	Huruf	Keterangan	
82 - 100	BSB	Berkembang Sangat Baik	
63 - 81	BSh	Berkembang	Sesuai harapan

44 - 62	MM	Mulai Berkembang
25 – 43	BB	Belum Berkembang

(Modifikasi Arikunto 2013:281 dan Dimiyanti 2013 :1030)

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 (dua) pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 dan 3 Oktober 2018, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2018. Setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai pedoman tahap pelaksanaan tindakan. Selanjutnya, mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Hasil penelitian dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain pasir di TK Islam Az-Zahra Palembang disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan Kemampuan Menulis Permulaan melalui Kegiatan Bermain Pasir

No	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	KET
1	Meniru Huruf	72,22 %	88,8%	Meningkat 16,2%
2	Membuat Huruf	60,42 %	80,7%	Meningkat 20,28%
		66,3%	84,75%	

Pada siklus I, hasil penelitian terhadap tingkat keberhasilan kemampuan menulis permulaan (menulis huruf) hanya mencapai rata-rata presentase sebesar 72,2%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88,8%, terjadi peningkatan sebesar 16,8%. Hal ini menunjukkan, bahwa hasil penelitian terhadap kemampuan menulis permulaan pada kegiatan menulis huruf di pasir mengalami peningkatan yang signifikan dan sangat baik (berhasil). Pada siklus I, hasil penelitian terhadap tingkat keberhasilan kemampuan menulis permulaan (membuat huruf) hanya mencapai rata-rata persentase sebesar 60,42%. Hal ini menunjukkan bahwa kedua aspek yang diamati tersebut (yaitu meniru huruf dan membuat huruf) belum mampu dicapai anak dengan kategori sangat baik (berhasil), karena skor kedua aspek tersebut masih belum mencapai rata-rata indikator standar keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal sebesar 80% (sangat baik). Sehingga memerlukan

perbaikan pada siklus berikutnya (siklus II).

Dengan demikian skenario pembelajaran pada siklus I yang telah direncanakan dalam RPPH tidak dapat berlangsung sebagaimana yang dikehendaki. Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti memutuskan serta merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perbaikan tindakan yang perlu dilakukan pada siklus II tersebut antara lain adalah: (1) Meningkatkan pola mengajar (2) perbaikan implementasi penerapan kegiatan bermain pasir dengan penugasan pada setiap anak untuk meniru huruf dan membuat huruf yang menekankan pada pengenalan dan pemahaman anak mengenal huruf vocal (a-i-u-e-o).

Pada siklus II, tingkat capaian perkembangan kemampuan menulis permulaan (meniru huruf dan membuat huruf) menunjukkan skor 80,7%, terjadi peningkatan sebesar 84,75% pada pertemuan pertama. Hal ini menunjukkan, bahwa hasil penelitian terhadap tingkat keberhasilan kemampuan menulis permulaan melalui kegiatan bermain pasir setelah dilakukannya perubahan pola pengajaran mengalami peningkatan yang signifikan dan sangat baik (berhasil).

Data tingkat ketercapaian kemampuan menulis permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Islam Az-Zahra Palembang yang diperoleh pada siklus II tersebut, selanjutnya dibandingkan dengan kriteria ideal ketercapaian pada indikator perkembangan kemampuan menulis permulaan yang ditetapkan. Hasil perbandingan tersebut dideskripsikan pada analisis tabulasi seperti tampak pada Tabel 4 berikut ini

Tabel 4
Perbandingan Kriteria yang Ditetapkan dengan Hasil pada Siklus II

No	Siklus	Banyak anak dan aspek yang diamati			
		Jmlh anak	Meniru huruf	Membutuhkan huruf	Rerata siklus
1	Kriteria ketercapaian	18	80%	80 %	80%
2	Siklus II	18	88,9%	80,7 %	84,75 %

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa penerapan kegiatan bermain pasir yang dimplementasikan melalui aktivitas meniru huruf dan membuat huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada di TK Islam Az-Zahra Palembang, yang dilaksanakan selama 2 siklus dapat dikatakan berhasil (yaitu siklus II dengan nilai rata-rata 84,75% telah melampaui kriteria ketercapaian 80%). Sehingga penerapan kegiatan bermain pasir tidak memerlukan pengulangan pada siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Pemaparan di atas, menunjukkan bahwa kondisi perkembangan kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok B1 TK Islam Az-Zahra Palembang yang meliputi indikator: 1) meniru huruf, 2) membuat huruf, yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pasir dapat dikatakan telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan dengan penerapan media pasir dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan, khususnya kemampuan

menulis permulaan pada anak kelompok B1 TK Islam Az-Zahra dikatakan berhasil.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat dari Melville (dalam Nurhayati dkk, 2014) yang mengatakan bahwa media pasir merupakan salah satu media yang terbukti bermanfaat untuk melatih syaraf taktil anak. Karena dengan teksturnya pasir dapat menghidupkan syaraf taktil, pada saat bermain pasir bersama teman, komunikasi verbal yang terjadi dua arah akan semakin memperkaya kosakata dan memperlancar bicara anak, dan yang paling utama penggunaan media pasir ini dapat membantu anak untuk mengenal huruf secara cepat, melalui cara menggambarkan huruf di atas pasir tanpa takut salah, karena jejak di pasir mudah dihapus.

Keterlaksanaan proses pembelajaran pada siklus II, sebagai langkah perbaikan dari siklus I, disajikan secara rinci dalam bentuk tabulasi, yang dimulai pada tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi serta tahap refleksi.

1. Persiapan tindakan

Pelaksanaan melalui proses pembelajaran dengan kegiatan bermain pasir (a) Penyusunan perangkat

pembelajaran, (b) Penyusunan instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan/ Implementasi

(1) Anak duduk ditempat duduknya masing-masing (2) Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang kegunaan pasir yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

(3) Anak diberikan wadah berisi pasir serta kartu huruf (a-i-u-e-o) (4) Pada siklus I, pembelajaran dilakukan secara klasikal. Siklus II pembelajaran dilakukan secara kelompok.

(5) Anak dengan bimbingan guru mendemonstrasikan cara meniru huruf yang ada pada kartu huruf dan membuat huruf tanpa melihat kartu huruf. (6) Anak dengan bimbingan guru mengerjakan tugas LKA (Lembar Kerja Anak) dengan aktivitas tindakan meniru huruf vokal (a-i-u-e-o). (7) Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama anak menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Tahap Pengamatan

Dalam tahap ini disajikan hasil pengamatan yang diperoleh anak dan catatan lapangan setelah mengikuti proses pembelajaran pada siklus II dengan perlakuan kegiatan meniru huruf

pada pasir, membuat huruf pada pasir, serta meniru huruf pada lembar kerja sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan. Dari data yang diperoleh, peneliti kemudian mengolah dan menganalisis data dengan tujuan untuk mengetahui manfaat bermain pasir dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak, yang diimplementasikan melalui aktivitas meniru dan membuat huruf vocal (a-i-u-e-o) di atas pasir.

4. Tahap refleksi

Peningkatan penguasaan kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok B1 melalui bermain pasir secara keseluruhan dicermati dengan dua tujuan, yaitu: 1) untuk mengetahui penguasaan kemampuan anak , kemampuan menulis permulaan secara keseluruhan melalui analisis prosentase ketuntasan belajar anak, 2) untuk mengetahui peningkatan penguasaan setiap anak melalui analisis level pencapaian, merujuk pada lembar kerja maupun unjuk kerja. Hasil analisis siklus II diperoleh sebagai berikut:

(a) Kemampuan meniru huruf

Data yang diperoleh pada aspek ketepatan, diperoleh data sebesar

88,8% dari 18 anak yang hadir atau sekitar 15 anak telah mampu melakukan meniru huruf di atas pasir dengan tepat sesuai dengan langkah-langkah contoh guru.

(b) Kemampuan membuat huruf di atas pasir

Hasil rata-rata yang diperoleh anak pada kemampuan membuat huruf di atas pasir, pada siklus II, mencapai 77,7% dari 18 anak yang hadir atau sekitar 13 anak mampu melakukan aktivitas membuat huruf dengan tegas sesuai harapan guru.

Pembahasan hasil penelitian dalam penerapan bermain pasir ini tidak keluar dari jalur prinsip dalam pembelajaran di TK. Karena kenyataannya, anak kelompok B1 TK Islam Az-Zahra Palembang merasa senang serta termotivasi dalam melakukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam rangka mengoptimalisasikan kemampuan menulis permulaan melalui kegiatan bermain pasir. Keterlaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan bermain pasir ini, yang diimplementasikan melalui aktivitas meniru huruf di atas pasir, membuat

huruf di atas pasir mendorong anak menjadi aktif dan senang mengenal dan memahami huruf-huruf terutama huruf vokal (a-i-u-e-o).

PENUTUP

SIMPULAN

Penerapan kegiatan bermain pasir yang diimplementasikan melalui aktivitas meniru huruf dan membuat huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan (yaitu sebanyak 18 anak) di TK Islam Az-Zahra Palembang dilaksanakan dalam 2 siklus (yaitu siklus I dan siklus II). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Pada siklus I, hasil penelitian terhadap tingkat kemampuan menulis permulaan anak di TK Islam Az-Zahra Palembang hanya mencapai rata-rata presentase sebesar 66,3%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,75%. Hal ini menunjukkan, bahwa hasil penelitian terhadap tingkat kemampuan menulis permulaan anak di TK Islam Az-Zahra Palembang mengalami peningkatan yang signifikan dan sangat baik (berhasil).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1)

Bagi Guru di Taman Kanak-kanak

- Guru hendaknya lebih memperhatikan kebersihan anak dan ruang kelas setelah penggunaan media pasir berwarna.
- Guru hendaknya memberikan pengertian, berkoordinasi atau pemberitahuan kepada orangtua ketika anaknya bermain pasir berwarna.
- Ketika menggunakan media pasir berwarna hendaknya guru memilih warna yang digemari oleh anak.

(2) Bagi Peneliti selanjutnya : Peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan berbagai variasi dan literatur yang lebih mendalam guna mendapatkan perbaikan serta mengaplikasikan media pasir berwarna untuk mempengaruhi aspek perkembangan lain, seperti perkembangan motorik maupun aspek perkembangan lainnya.

3. Bagi orangtua

Memberikan dukungan terhadap pihak sekolah ketika menerapkan penggunaan media pembelajaran pasir berwarna.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyani Julia dkk. 2014. Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Media Pasir Warna pada Anak Kelompok B1 Tk Islam Permata Hati Jajar Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Jurnal (online) Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

Nurhayati dkk. 2014. Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Pasir Pada Anak Kelompok A Tk Kyai Hasyim. Jurnal (online) Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.

Nita Erliana. 2017. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Pasir Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Ppt "Melati" Surabaya. Jurnal (online) Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.

Rufaida, Nenee, *Jurnal*. Penerapan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak K elompok A TK Yuniior

- Surabaya.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/905>(diakses tanggal 07 Agustus 2018, 18:07 WIB)
- Sumiati dkk. 2014. Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Aneka Media Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal (online) Untan. Kalimantan Barat.
- Suryani L. 2015. Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Kegiatan Melukis Dengan Menggunakan Media Pasir Warna Pada Anak Kelompok A Tk. Dharma Wanita Klandaran I Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri. Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri. Kediri.
- Virgawati V. 2015. Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif (Pengenalan Sains) Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Permata Bunda Kabupaten Sragen. Skripsi Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Perme-ndikbud-146-Tahun-2014.pdf>

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA KELOMPOK B9 DI TK NEGERI PEMBINA I PALEMBANG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Helvanita, Wadinem Isnani, Syafdaningsih

Universitas Sriwijaya, jalan Ogan Bukit Lama-Illir Barat, Palembang Kode pos : 30139

Jl. Aceh Gg. Aceh I no. 21

No hp : 082390167803

Email: helvanita3@gmail.com

Abstract

This classroom action research aims to improve children's language skills through the role playing method in the B9 group at Palembang's Pembina I Kindergarten. The subjects of the study were children aged 5-6 years in group B9 in the Palembang Kindergarten Pembina I, totaling 20 children, consisting of 12 boys and 8 girls. Data collection techniques in this study used participatory observation, and used documentation. The data analysis technique in this study used descriptive statistical analysis techniques. From the results of this study indicate an increase in the percentage value of children's language skills, namely expressing ideas of 22.2% and direct speaking at 24.47%, so it can be concluded that the application of Role Playing methods can improve language skills in children B9 groups in kindergarten The Country of Pembina I of Palembang academic year 2018/2019.

Keyword : Language skills, Role Playing Method

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui metode *role playing* pada kelompok B9 di TK Negeri Pembina I Palembang. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun pada kelompok B9 di TK Negeri Pembina I Palembang yang berjumlah sebanyak 20 orang anak, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, dan menggunakan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai presentase kemampuan berbahasa anak, yaitu mengekspresikan ide sebesar 22,2% dan pada

berbicara secara langsung sebesar 24,47%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B9 di TK Negeri Pembina I Palembang tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: Kemampuan berbahasa, Metode *Role Playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pintu utama menuju pendidikan selanjutnya yang penuh tantangan dan permasalahan yang akan dihadapi oleh anak. Menurut Yamin (2010: 3) Hakikat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan.

Pada usia 5-6 tahun, perkembangan bahasa anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 dalam pengungkapan bahasa sudah dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-

kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, serta melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah diperdengarkan. Selain itu, anak sudah dapat bercerita tentang kejadian sekitar, menginterpretasi humor, menceritakan suatu gambar, menyebutkan nama objek yang familiar dan umum digunakan, serta mengekspresikan diri melalui dramatisasi (Fitri Aryanti, Lita Edia, & Khamsa Noory. 2007: 125).

Bahasa merupakan bidang pengembangan pembelajaran yang memerlukan berbagai metode yang variatif dan menyenangkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi anak. Konsep "*bermain sambil belajar*" perlu dilaksanakan secara kreatif dan inovatif, sehingga anak merasa suatu permainan yang menyenangkan. Menurut Dhieni (2006:936). Karakteristik kemampuan bahasa anak usia taman kanak-kanak (usia 5-6 tahun) adalah : Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata, lingkup kosa kata yang diucapkan anak menyangkut : warna, ukuran, bentuk, ukuran bentuk dan warna,

rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak, permukaan (kasar, halus), sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.

Menurut Sarwono (2003) perkembangan bahasa anak merupakan proses biologis dan psikologis, karena melibatkan proses pertumbuhan alami dan perkembangan psikologis sebagai akibat interaksi anak dengan lingkungan. Kecepatan anak dalam berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam dan menjadi bukti kuat dari dasar biologis untuk pemerolehan bahasa.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini harus sesuai dengan standar isi agar dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak dengan tepat dan penguasaan akan tujuan serta ruang lingkup pendidikan akan banyak membantu dalam mengajar anak usia dini dengan metode yang tepat. Salah satu langkah yang signifikan dan strategis dalam memberikan pembekalan yang optimal pada anak, adalah didahului dengan memahami karakteristik anak, tujuan pendidikan dan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak usia dini, termasuk dalam bidang pengembangan dalam diri anak. Pengembangan dalam diri anak

terdiri dari pengembangan kognitif, pengembangan sosial emosional, nilai agama dan moral, pengembangan fisik motorik, pengembangan bahasa dan seni pada anak.

Salah satu bidang pengembangan yang diberikan adalah bidang pengembangan bahasa. Pada kemampuan bahasa terdiri atas memahami bahasa resepti yaitu mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, menyenangkan dan menghargai bacaan, ekspresikan bahasa yaitu mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, mengekspresikan perasaan, ide dan keinginan dalam bentuk coretan dan keaksaraan yaitu mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Pembina I Palembang ditemukan permasalahan yaitu rendahnya kemampuan berbahasa anak. Dari jumlah 20 orang anak kelompok B9, menunjukkan 65% atau 13 orang anak sebagian besar anak di TK Negeri Pembina I Palembang dalam kemampuan berbahasanya belum berkembang secara optimal. Hal tersebut

terlihat saat pembelajaran di kelas sebagian besar anak belum mampu menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru, banyak anak yang pasif dalam kegiatan pembelajaran serta anak masih belum mampu untuk mengutarakan pendapatnya, anak kurang mampu untuk mengutarakan keinginannya terhadap sesuatu yang diketahui.

Kondisi ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru jarang sekali menggunakan media yang menarik untuk sebuah proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan majalah yang sudah disediakan oleh sekolah. Guru hanya menekankan pembelajaran calistung didalam kelas yang tidak sesuai dengan pembelajaran anak usia dini sehingga suasana pembelajaran dikelas menjadi membosankan, tidak menarik minat anak untuk belajar. Pembelajaran pun masih berpusat pada guru, kurangnya komunikasi yang aktif antara guru dan murid sehingga anak kurang tertimulus dalam perkembangan kemampuan berbahasa. Hal tersebut dapat menurunkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti suatu pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan paparan di atas, guna mengarah pada alternatif permasalahan,

maka diajukan penelitian ilmiah yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode *Role Playing* pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina I Palembang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina I Palembang yang terletak di Jalan Masjid Al Ghazali, Kota Palembang, Sumatera Selatan pada bulan September 2018 sampai Oktober 2018.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Menurut Iskandar (dalam Sumiati 2014:3) bahwa “Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat”. Sedangkan bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, Menurut Iskandar (dalam Sumiati 2014:3) bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis yang dilakukan dan merefleksi hasil tindakannya”. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang anak, dalam hal ini anak diposisikan sebagai

subjek penelitian karena anak usia 5-6 tahun tersebut yang dinilai kemampuan berbahasanya rendah, dan akan dioptimalkan pada penelitian tindakan kelas.

Desain penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian yang dikenalkan oleh Kurt Lewin, yang menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam PTK, yaitu (1) perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian ini akan dilakukan dengan 2 siklus, yang terdiri dari dua kali pertemuan, yang dilaksanakan pada tanggal 15 dan 19 Oktober 2018. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : teknik observasi dilakukan untuk menunjang data.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan dengan kata-kata semua simpulan hasil penelitian. Begitu juga semua data yang berupa angka-angka yang diperoleh dan dianalisis terlebih dahulu menggunakan rumus – rumus statistik sederhana. Adapun yang dianalisis adalah data hasil observasi terhadap kemampuan berbahasa anak, yang diadaptasi dari Sudijono (dalam Nurhayati

2014:4). Tindakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak, dikatakan berhasil apabila 80% dari 20 orang anak yang hadir, atau sekitar 16 orang anak mampu memperoleh minimal skor 3 (bintang 3) dengan kategori baik.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 (dua) pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2018, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2018. Setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai pedoman tahap pelaksanaan tindakan. Selanjutnya, mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Hasil penelitian dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun melalui metode *Role Playing* di TK Negeri Pembina I

Palembang disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode *Role Playing*

No	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	KET
1	Mengekspresikan ide	66,6 %	88,8%	Meningkat 22,2%
2	Berbicara secara langsung	56,23 %	80,7%	Meningkat 24,47%
		61,4%	84,7%	

Pada siklus I, hasil penelitian terhadap tingkat keberhasilan kemampuan berbahasa anak (mengekspresikan ide) hanya mencapai rata-rata presentase sebesar 66,6%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88,8%, terjadi peningkatan sebesar 22,2%. Hal ini menunjukkan, bahwa hasil penelitian terhadap kemampuan berbahasa anak dengan metode *Role Playing* mengalami peningkatan yang signifikan dan sangat baik (berhasil). Pada siklus I, hasil penelitian terhadap tingkat keberhasilan kemampuan berbahasa anak (berbicara secara langsung) hanya mencapai rata-rata persentase sebesar 56,23%. Hal ini

menunjukkan bahwa kedua aspek yang diamati tersebut (yaitu mengekspresikan ide dan berbicara secara langsung) belum mampu dicapai anak dengan kategori sangat baik (berhasil), karena skor kedua aspek tersebut masih belum mencapai rata-rata indikator standar keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal sebesar 80% (sangat baik). Sehingga memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya (siklus II). Dengan demikian skenario pembelajaran pada siklus I yang telah direncanakan dalam RPPH tidak dapat berlangsung sebagaimana yang dikehendaki.

Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti memutuskan serta merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perbaikan tindakan yang perlu dilakukan pada siklus II tersebut antara lain adalah: (1) Meningkatkan pola mengajar (2) Perbaikan implementasi penerapan metode *Role Playing*.

Pada siklus II, tingkat capaian perkembangan kemampuan berbahasa anak (mengekspresikan ide) menunjukkan skor 88,8%, terjadi peningkatan sebesar 22,2% pada pertemuan pertama. Hal ini menunjukkan, bahwa hasil penelitian terhadap tingkat keberhasilan kemampuan

berbahasa anak melalui metode *Role Playing* setelah dilakukannya perubahan pola pengajaran mengalami peningkatan yang signifikan dan sangat baik (berhasil). Dengan demikian peneliti memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II sudah tuntas dan tidak memerlukan perbaikan tindakan pada pertemuan ke-2.

Data tingkat ketercapaian kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina I Palembang yang diperoleh pada siklus II tersebut, selanjutnya dibandingkan dengan kriteria ideal ketercapaian pada indikator perkembangan kemampuan berbahasa anak yang ditetapkan. Hasil perbandingan tersebut dideskripsikan pada analisis tabulasi seperti tampak pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Perbandingan Kriteria yang Ditetapkan dengan Hasil pada Siklus II

Banyak anak dan aspek yang diamati				
No	Siklus	Jmlh anak		
		Men	Ber-	Rera
		geks	bica-ra	ta
		presi	se-cara	siklu
		kan	lang-	s
		ide	sung	

1	Krite- ria keterc apaian	20	80%	80 %	80%
2	Siklus II	20	88,8 %	80,7%	84,7 %

PEMBAHASAN

Pemaparan di atas, menunjukkan bahwa kondisi perkembangan kemampuan berbahasa anak pada anak kelompok B9 TK Negeri Pembina I Palembang yang meliputi indikator: 1) mengekspresikan ide, 2) berbicara secara langsung, yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat dikatakan telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan dengan penerapan metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak, pada kelompok B9 di TK Negeri Pembina I Palembang dikatakan berhasil.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat dari Musfiroh (2005) yang mengemukakan bahwa bermain peran merupakan kegiatan bermain yang sangat

baik untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak. Anak melakukan kegiatan bermain peran secara langsung seperti menirukan sebuah tokoh. Ketika anak menirukan sebuah tokoh anak akan mengekspresikan perasaan dan tingkah laku anak. Selanjutnya berdialog antar tokoh yang dilakukan anak saat kegiatan bermain peran berlangsung. Berbicara secara langsung yang dilakukan anak saat bermain peran, akan membiasakan anak berbicara langsung dengan teman sebaya, ikut berperan aktif dalam percakapan sehingga anak akan berkomunikasi secara langsung dan mendapatkan pembelajaran dari bermain peran sehingga menstimulus perkembangan kemampuan berbahasa pada anak.

Menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan juga menstimulus perkembangan bahasa anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto (2011), bahwa melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi melalui beberapa kegiatan yang menyenangkan bagi anak diantaranya kegiatan bermain bersama. Anak-anak secara otomatis berinteraksi dengan temannya sambil bermain bersama, bercerita, maupun mendengar cerita, bermain peran seperti memerankan penjual

dan pembeli atau guru dan murid dan sebagainya, bermain boneka tangan yang dimainkan dengan jari, anak berbicara mewakili boneka tersebut dan belajar dan bermain dalam kelompok. Guru dapat membantu mendorong perkembangan bahasa anak dengan menyediakan lingkungan yang penuh dengan kesempatan mengembangkan bahasa dengan cara memahami bahwa setiap anak memiliki dialek atau bahasa komunikasi yang tidak sama, sebab hal tersebut bisa anak lakukan untuk memperlihatkan identitas diri serta pengalaman-pengalaman dari keluarga dan masyarakat tempat anak tersebut tinggal.

Keterlaksanaan proses pembelajaran pada siklus II, sebagai langkah perbaikan dari siklus I, disajikan secara rinci dalam bentuk tabulasi, yang dimulai pada tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi serta tahap refleksi.

4. Persiapan tindakan

Pelaksanaan melalui proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* (a) Penyusunan perangkat pembelajaran, (b) Penyusunan instrumen penelitian

5. Pelaksanaan/ Implementasi

(1) Anak duduk melingkar (2) Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang metode *Role Playing* yang akan digunakan pada proses pembelajaran. (3) Anak diberikan atribut yang mendukung peran yang akan dimainkannya (4) Anak dengan bimbingan guru memerankan peran sesuai dengan perannya masing-masing. (6) Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama anak menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

6. Tahap Pengamatan

Dalam tahap ini disajikan hasil pengamatan yang diperoleh anak dan catatan lapangan setelah mengikuti proses pembelajaran pada siklus II dengan perlakuan kegiatan dengan metode *Role Playing* sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Dari data yang diperoleh, peneliti kemudian mengolah dan menganalisis data dengan tujuan untuk mengetahui manfaat metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, yang diimplementasikan melalui aktivitas bermain peran.

5. Tahap refleksi

Peningkatan penguasaan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B9 melalui metode *Role Playing* secara keseluruhan dicermati dengan dua tujuan, yaitu: 1) untuk mengetahui penguasaan kemampuan anak, dalam kemampuan berbahasa secara keseluruhan melalui analisis presentase ketuntasan belajar anak, 2) untuk mengetahui peningkatan penguasaan setiap anak melalui analisis level pencapaian, merujuk pada unjuk kerja.

Hasil analisis siklus II diperoleh sebagai berikut:

(c) Kemampuan mengekspresikan ide

Data yang diperoleh pada aspek ketepatan, diperoleh data sebesar 88,8% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 17 anak telah mampu mengekspresikan ide dengan langkah-langkah menceritakan kembali cerita yang sudah dimainkan, mengungkapkan pendapat tentang tema yang dimainkan.

(d) Kemampuan berbicara secara langsung

Hasil rata-rata yang diperoleh anak pada kemampuan berbicara secara langsung, pada siklus II, mencapai 80,7% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 15 anak mampu berbicara secara langsung dengan langkah-langkah berpartisipasi dalam percakapan serta memberikan dan menjawab pertanyaan sesuai tema yang dimainkan dengan tegas sesuai harapan guru.

Pembahasan hasil penelitian dalam penerapan metode *Role Playing* tidak keluar dari jalur prinsip dalam pembelajaran di TK. Karena kenyataannya, anak kelompok B9 di TK Negeri Pembina I Palembang merasa senang serta termotivasi dalam melakukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam rangka mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak. Keterlaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan metode *Role Playing* ini, yang diimplementasikan melalui aktivitas bermain peran dengan menstimulasi kemampuan mengekspresikan ide serta kemampuan berbicara secara langsung mendorong anak menjadi aktif dan senang dalam mengungkapkan bahasa secara lisan

PENUTUP

SIMPULAN

Penerapan metode *Role Playing* yang diimplementasikan melalui aktivitas bermain peran dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak (yaitu sebanyak 20 anak) di TK Negeri Pembina I Palembang dilaksanakan dalam 2 siklus (yaitu siklus I dan siklus II). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Pada siklus I, hasil penelitian terhadap tingkat kemampuan berbahasa anak di TK Negeri Pembina I Palembang hanya mencapai rata-rata presentase sebesar 61,4%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,7%. Hal ini menunjukkan, bahwa hasil penelitian terhadap tingkat kemampuan berbahasa anak di TK Negeri Pembina I Palembang mengalami peningkatan yang signifikan dan sangat baik (berhasil).

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran (i) bagi guru, diharapkan dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan *Role Playing* dan dapat meningkatkan lagi kemampuan berbahasa

anak dengan menggunakan aktivitas bermain peran. (ii) bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. (iii) bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengkondisikan anak dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* dengan cara mengelompokkan anak sehingga anak akan lebih terkondisikan saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhiene, Nurbiana dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- E.B Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Fitri Ariyanti., Lita Edia., & Khamsa Noory. (2007). *Diary Perkembangan Usia 0-6 Tahun*. Bandung: Read
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak- Kanak*. PT Grasindo. Jakarta.
- Mukhtar Latif. dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Musfiroh, T. (2005). *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi direktorat Pembinaan Pendidikan dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi.
- Nurbiana Dhieni. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santrock, John. W. 1995. *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup) Edisi Kelima*. Erlangga. Bandung.
- Sigit Setyawan. (2013). *Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Pendana Media Grup: Jakarta.
- Suyanto, S. 2005. *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR MELALUI PERMAINAN *OUTBOUND* PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ISLAM AZ-ZAHRAH PALEMBANG

Luthfiana Amatullah, Sri Sumarni, Herawati

Universitas Sriwijaya, Jalan Ogan Komplek Unsri Bukit Besar Palembang. Kel. Bukit Besar.
Kec. Ilir Barat I Palembang. Kode Pos : 30139

Email : amatullahluthfiana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Melalui Permainan *Outbound* Pada Anak Kelompok B di TK Islam Az-Zahrah Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor di kelompok B1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research*). Subjek dalam penelitian ini ada 18 anak. Terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Berdasarkan hasil penelitian pada prasiklus keterampilan gerak dasar lokomotor awal 33% anak berkembang sesuai harapan. Kemudian diberikan tindakan pada siklus I penerapan kegiatan pembelajaran permainan *outbound* meningkat 61%. Pada siklus II penerapan kegiatan pembelajaran permainan *outbound* menjadi 83 % anak berkembang sangat baik. Kesimpulannya keterampilan gerak dasar lokomotor melalui permainan *outbound* dapat meningkat.

Kata Kunci : Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor, Permainan Outbound

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Wiyani dan Barnawy, 2012:32). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk

penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi. Pertumbuhan pendidikan anak usia dini (PAUD) disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Aziz, 2017: 69).

Pada usia tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Samsudin dikutip Wulan Anjas, 2015:17). Kemampuan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif sedangkan yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan anak prasekolah beraktivitas menggunakan otot-otot halus (otot kecil) Keterampilan gerak dasar lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana

bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Keterampilan gerak dasar lokomotor di antaranya berjalan, berlari, melompat, dan meloncat (Sujiono, 2013:3).

Untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor perlu dukungan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan potensi anak, baik di lingkungan dalam (*indoor*) maupun luar (*outdoor*). Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya. Aktivitas bermain (*playful activity*) yang memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan. Berdasarkan Peraturan Menteri No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Indikator Pencapaian Perkembangan anak pada usia 5-6 melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelompok B TK Islam AL-Kautsar Indralaya. Peneliti menemukan

keterampilan gerak dasar lokomotor masih rendah dan masih kurang inovatif karena pemberian stimulasi dan penyampaian materi yang dilakukan guru pada saat bermain sambil belajar biasanya berlokasi di dalam ruangan saja (*indoor*) dan hanya melakukan kegiatan senam sehingga membuat anak-anak merasa bosan dan lingkungan sekitar sebagai area *outdoor* (di luar ruangan) kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini terbukti dari hasil pembelajaran dari 18 anak, hanya 6 anak keterampilan gerak dasar lokomotor yang sudah mulai berkembang artinya 33%. 12 anak lainnya masih belum berkembang dalam keterampilan gerak dasar lokomotor artinya 67%. Dengan ketuntasan minimal 63,00. Berdasarkan Peraturan Menteri No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan anak usia dini Tingkat Pencapaian Perkembangan anak pada usia 5-6 tahun anak dapat melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah.

Atas permasalahan yang ada maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan kegiatan *outbound* sebagai salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar lokomotor pada anak kelompok B.

Outbound adalah sebuah program yang dilaksanakan di luar ruangan maupun di alam bebas (*outdoor*) (Muksin dikutip Ibrahim 2016:2-3). *Outbound* kegiatan di alam terbuka dan juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Bentuk kegiatannya tersaji berupa permainan (games) kreatif serta edukatif. Kegiatan *outbound* pada hakikatnya merupakan sebuah koordinasi dari gerak olah tubuh sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan kinestetik mereka. Terdapat dua jenis *outbound* yaitu *real outbound* dan *fun outbound*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *fun outbound* karena cocok untuk anak usia dini, *fun outbound* dapat dilakukan dimana saja asalkan menunjuk pada kegiatan di luar ruangan atau di alam terbuka.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) yang bertujuan untuk melihat berapa besar peningkatan menerapkan permainan *outbound*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik

pengumpulan data lembar observasi dengan penskoran sebagai berikut:

Tabel 1. Penskoran Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor

No.		Kegiatan	Deskriptor	Kategori / Skor			
				BB	MB	BSH	BSB
				1	2	3	4
1	Berjalan di atas papan titian	a. Anak dapat berjalan di atas papan titian sampai 2 meter b. Anak dapat berjalan di atas papan titian sampai 1,5 meter c. Anak dapat berjalan di atas papan titian sampai 1 meter d. Anak dapat berjalan di atas papan titian sampai 0,5 meter	√		√		√
2	Berlari zig-zag	a. Anak dapat berlari zig-zag melewati 5 botol b. Anak dapat berlari zig-zag melewati 4 botol c. Anak dapat berlari zig-zag melewati 3 botol d. Anak dapat berlari zig-zag melewati 2 botol	√		√		√
3	Melompat	a. Anak dapat melompat 8 jejak telapak kaki b. Anak dapat melompat 6 jejak telapak kaki c. Anak dapat melompat 4 jejak telapak kaki d. Anak dapat melompat 2 jejak telapak kaki	√		√		√
4	Meloncat	a. Anak dapat meloncat 5 lingkaran <i>holahoop</i> b. Anak dapat meloncat 4 lingkaran <i>holahoop</i> c. Anak dapat meloncat 3 lingkaran <i>holahoop</i> d. Anak dapat meloncat 2 lingkaran <i>holahoop</i>	√		√		√

Data observasi untuk melihat kemampuan siswa selama proses mengelompokkan diamati berdasarkan deskriptor yang tampak. Untuk melihat persentase pada masing-masing deskriptor digunakan rumus:

$$Nilai = \frac{Skor\ aktivitas}{Skor\ total\ aktivitas} \times 100\%$$

(Sunarti&Rachmawati, 2014 :191)

Tabel 2. Konversi Skor Sesuai dengan Kriteria Kemampuan Berhitung

Angka	Huruf	Keterangan
80-100	A	Baik sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup

40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

(Arikunto, 2013:281)

Dimiyati (2013:96) terdapat empat kategori penilaian yang ada di TK dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Konversi Skor Sesuai dengan Kriteria Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor

Nilai	Kategori
☆☆☆☆	Berkembang Sangat Baik (BSB)
☆☆☆	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
☆☆	Mulai Berkembang (MB)
☆	Belum Berkembang (BB)

(Dimiyati, 2013:103)

Selanjutnya dari konversi penilaian Arikunto dan Dimiyati maka konversi nilai dapat dimodifikasi sebagai berikut terlihat pada tabel berikut ini

Tabel 4. Kriteria Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor

Angk	Hur	Keterangan
------	-----	------------

82-	BS	Berkembang Sangat
63-	BS	Berkembang Sesuai
44-	M	Mulai Berkembang
25-	BB	Belum Berkembang

(Modifikasi Arikunto 2013:281 dan Dimiyanti 2013:103)

Berdasarkan kriteria kemampuan yang telah ditetapkan guru 75% anak harus mendapatkan nilai Berkembang Sesuai Harapan. Prosedur Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas dengan sasaran akhir Dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap kegiatan yaitu: perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*obsevation*) dan refleksi (*reflection*) dalam setiap siklus. Dibawah ini merupakan gambaran siklus dalam penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2013: 10).

HASIL DAN PEMBAHASAN

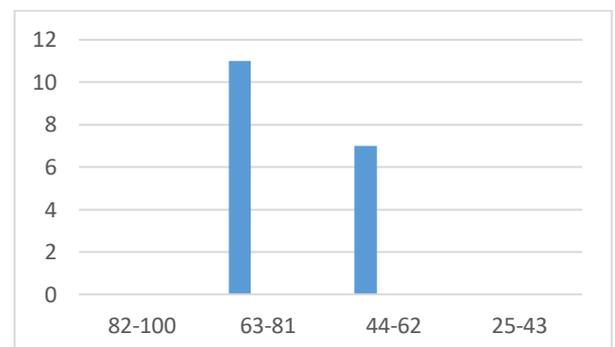
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam permainan outbound. Pada pertemuan pertama dalam permainan outbound berjalan di atas papan titian, melompat, lari zig-zag, dan meloncat. Penilaian yang didapatkan dari siklus

pertama dan siklus kedua. Dapat ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 5. Distribusi frekuensi siklus pertama

Angka	Frekuensi
82-100	0
63-81	11
44-62	7
25-43	0

Pada tabel di atas dapat dilihat banyak anak yang memiliki nilai pada interval 63-81 sebanyak 11 orang, pada interval 44-62 ada 7 orang. Dari tabel tersebut dapat disajikan dalam gambar diagram batang di bawah ini :



Gambar 1. Diagram batang siklus pertama

Berdasarkan diagram di atas dapat di lihat pertemuan pertama anak masih belum mampu melakukan permainan outbound dengan benar. Karena hanya ada 11 anak yang mendapatkan nilai 63-81

sehingga masih banyak anak yang belum berkembang sesuai harapan. Hal ini dikarenakan pada siklus pertama anak masih belum konsentrasi melihat contoh permainan outbound dari guru, masih ada yang mengganggu temannya dan masih belum paham aturan mainnya. Kekurangan yang terjadi pada siklus pertama akan di perbaiki pada siklus kedua.

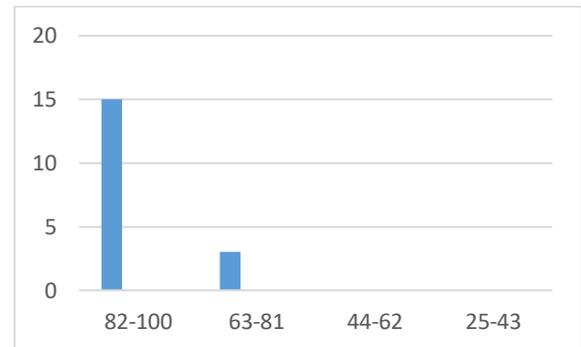
Pada siklus kedua, permainan outbound berjalan di atas papan titian, melompat, lari zig-zag, dan meloncat. Media yang digunakan untuk melompat satu kaki ada gambar satu kaki dan melompat dua kaki ada gambar dua kaki. Penilaian yang didapatkan dari siklus pertama dan siklus kedua. Dapat ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Distribusi frekuensi siklus kedua

Angka	Frekuensi
82-100	15
63-81	3
44-62	0
25-43	0

Pada tabel diatas dapat dilihat banyak anak yang mendapatkan nilai pada interval 82-100 sebanyak 15 orang, pada interval 63-81 ada 3 orang. Dari tabel tersebut dapat

disajikan dalam gambar diagram batang di bawah ini.



Gambar 2. Diagram batang siklus kedua

Pada siklus kedua kegiatan permainan outbound lebih kondusif dikarenakan anak-anak sudah memahami aturan permainan dan anak-anak lebih hati-hati dalam melakukan kegiatan permainan. Ketika temannya sedang bermain anak-anak lainnya menjadi supporter untuk memberikan semangat kepada temannya. Lalu kegiatan permainan lebih kondusif dan asyik diberikan tambahan musik supaya permainannya menjadi gembira. Setelah permainan selesai anak-anak diberikan guru reward untuk memotivasi anak. Dari diagram diatas dapat dilihat pada pertemuan kedua anak yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak dan berkembang sangat baik sebanyak 15 anak.

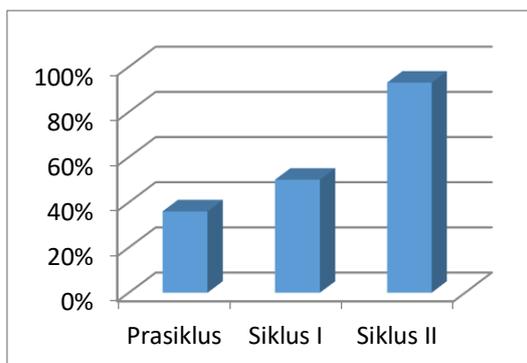
PEMBAHASAN

Penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor melalui permainan outbound pada kelompok B di TK Islam Az-Zahrah Palembang selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan serta keberhasilan. Hasil yang didapat lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Akhir Penelitian Persiklus

Siklus	Jumlah	Kategori
Prasiklus	6	BSH
Siklus I	11	BSH
Siklus II	15	BSB

Di bawah ini, akan ditampilkan diagram batang ketuntasan belajar anak dimulai dari prasiklus, siklus I, siklus II.



Gambar 3. Diagram kemampuan siswa secara klasikal

Berdasarkan diagram diatas keterampilan gerak dasar lokomotor awal (prasiklus) 33% anak berkembang sesuai harapan. Kemudian diberikan tindakan penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan outbound pada siklus I persentase keberhasilan anak pada kategori berkembang sesuai harapan 61%. Karena guru menetapkan 75% anak harus berkembang sesuai harapan. Maka hasil dari siklus I masih belum mencapai ketetapan. Guru melanjutkan siklus yaitu siklus II. Pada siklus II penerapan pembelajaran permainan outbound mulai meningkat menjadi 83% pada kategori anak berkembang sangat baik. Maka siklus tidak dilanjutkan karena anak sudah mencapai 75% berkembang sesuai harapan. Senada dengan penelitian Dwi Septi Anjas Wulan (2015) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Gerak Locomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi (Penelitian Tindakan Di TK B Jihan Ulfani Kecamatan Medan Marelan”. Pada pra siklus hasil persentase 47,08%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 62,39% dan siklus II menjadi 82,03%. Hasil penelitian ini

menunjukkan adanya peningkatan kemampuan gerak lokomotor pada anak usia dini kelompok B yang dilakukan melalui pembelajaran permainan lari estafet modifikasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan outbound dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor pada anak kelompok B di TK Islam Az-Zahrah Palembang. Hal ini berdasarkan hasil analisis data pada prasiklus keterampilan gerak dasar lokomotor (prasiklus 33% pada katregori anak berkembang sesuai harapan. Kemudian diberikan tindakan penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan outbound pada siklus I persentasi keberhasilan anak pada kategori berkembang sesuai harapan 61%. Pada siklus II penerapan pembelajaran permainan outbound mulai meningkat 83% pada kategori anak berkembang sangat baik. Maka siklus tidak dilanjutkan karena anak sudah mencapai 75% berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil diatas

dapat disimpulkan keterampilan gerak dasar lokomotor melalui permainan outbound dapat meningkat.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru dalam melatih keterampilan fisik motorik kasar (keterampilan gerakan dasar lokomotor, non lokomotor, manipulatif) untuk menggunakan permainan outbound. Bagi peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan pada bidang lainnya dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, Suhardjono.2013. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan dalam Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aziz Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Jakarta: Kalimedia.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Penelitian Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Predana Media
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012.
Format PAUD. Jogjakarta: Ar-ruzz
Media.

Wulan Anjas Dwi Septi. 2015.
*Peningkatan Kemampuan Gerak
Lokomotor Melalui Permainan Lari
Estafet Modifikasi (Penelitian
Tindakan Di Tk B Jihan Ulfani
Kecamatan Medan Marelan*. Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini.
[file:///D:/LK%209/New%20folder/1
17781-ID-peningkatan-kemampuan-
gerak-lokomotor-me.pdf](file:///D:/LK%209/New%20folder/117781-ID-peningkatan-kemampuan-gerak-lokomotor-me.pdf). Di akses
pada tanggal 25 Juni 2018.

UCAPAN TERIMA KASIH

Redaksi *Jurnal Tumbuhkembang* mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ernawulan Syaodih, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)
2. Dr. Yuliani Nurani, M.Si. (Univesitas Negeri Jakarta)
3. Dr. Yosef, M.A. (Universitas Sriwijaya)
4. Dra. Asnimar, M.Pd (Universitas Sriwijaya)
5. Anita Yus (Universitas Negeri Medan)

atas kesediaan dan keikhlasan melakukan penyuntingan naskah *Jurnal Tumbuhkembang* Volume 5, Nomor 2, November 2018 sebagai Penyunting Ahli (Mitra Bebestari).

PETUNJUK BAGI PENULIS
JURNAL TUMBUHKEMBANG

1. *Jurnal Tumbuhkembang* berisi artikel tentang hasil pemikiran dan hasil penelitian di bidang pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Artikel yang dikirim belum pernah dimuat di media massa lain (cetak atau online), diketik dengan program Microsoft Word, huruf Times New Roman, ukuran 12 pts, dengan spasi ganda, pada satu muka kertas A4. Panjang artikel maksimum 20 halaman, dikirim dalam bentuk print-out sebanyak 3 eksemplar disertai file dalam CD. Sebaiknya file dikirim juga ke alamat e-mail: jtk@fkip.unsri.ac.id dan ayumahyumi@gmail.com
2. Nama penulis artikel ditulis tanpa gelar akademik ditempatkan di bawah judul artikel disertai nama dan alamat institusi, alamat rumah, telepon/hp, dan alamat e-mail untuk memudahkan komunikasi. Jika penulis terdiri atas 4 orang atau lebih, yang dicantumkan di bawah judul adalah nama penulis utama; nama penulis lainnya dicantumkan sebagai catatan kaki pada halaman pertama. Dalam hal artikel yang ditulis oleh tim, penyunting hanya berhubungan dengan penulis yang namanya ada pada urutan pertama
3. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia dengan format esai. Judul artikel dicetak dengan huruf capital. Masing-masing bagian artikel, kecuali bagian pendahuluan, diberi judul dengan huruf sesuai peringkatnya dengan tidak menggunakan angka/nomor. Adapun bentuk huruf pada judul masing-masing bagian artikel adalah sebagai berikut.

PERINGKAT 1 (HURUF BESAR SEMUA, RATA KIRI, CETAK TEBAL)

Peringkat 2 (Huruf Besar Kecil, Rata Kiri, Cetak Tebal)

Peringkat 3 (Huruf Besar Kecil, Rata Kiri, Cetak Tebal Miring).

Sistematika penulisan artikel hasil pemikiran: ▪ judul ▪ nama penulis (tanpa gelar akademik), nama dan alamat institusi, alamat rumah, telepon/hp, dan alamat e-mail ▪ abstrak (maksimal 100 kata) ▪ kata-kata kunci (paling banyak lima kata) ▪ pendahuluan (tanpa judul) berisi latar belakang dan tujuan atau

ruang lingkup tulisan ▪ bahasan utama (dapat dibagi ke dalam beberapa sub-bagian) ▪ penutup berisi simpulan dan saran ▪ daftar rujukan minimal 70% terbitan 10 tahun terakhir dan hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk.

4. Sistematika artikel hasil penelitian: ▪ judul ▪ nama penulis (tanpa gelar akademik), nama dan alamat institusi, alamat rumah, telepon/hp, dan alamat e-mail ▪ abstrak berisi latar belakang, tujuan, metode, dan hasil (maksimal 100 kata) ▪ kata-kata kunci (paling banyak lima kata) ▪ pendahuluan (tanpa judul) berisi latar belakang, sedikit tinjauan pustaka, dan tujuan penelitian ▪ metode ▪ hasil ▪ pembahasan ▪ penutup berisi simpulan dan saran ▪ daftar rujukan minimal 70% terbitan 10 tahun terakhir dan hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk.
5. Sumber rujukan sedapat mungkin berupa sumber primer, seperti laporan penelitian (termasuk skripsi, tesis, disertasi), atau artikel-artikel hasil penelitian dalam jurnal atau berkala ilmiah. Pencantuman sumber rujukan pada kutipan langsung atau tidak langsung menggunakan teknik berkurung, contohnya: (Davis, 2003:27).
6. Daftar rujukan diurut secara alfabetis dan disusun dengan sistematika seperti contoh berikut.

Buku:

Cooper, J.D. 1993. *Literacy: Helping Children Construct Meaning*. Boston Toronto: Houghton Mifflin Company.

Buku kumpulan artikel (ada editornya):

Letheridge, S. & Cannon, C.R. (Eds.). 1980. *Bilingual Education: Teaching English as a Second Language*. New York: Praegar.

Artikel dalam majalah atau koran:

Suryadarma, S.V.C.1990. Prosesor dan Interface: Komunikasi Data. *Info Komputer*, IV (4):46--48.

Huda, M. 13 November, 1991. Menyasati Krisis Listrik Musim Kering. *Jawa Pos*, hlm. 6.

Tulisan/berita dalam koran (tanpa nama penulis):

Jawa Pos. 22 April, 1995. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm. 3.

Dokumen resmi pemerintah yang diterbitkan oleh penerbit dan tanpa lembaga:

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1990. Jakarta: PT Armas Duta Jaya.

Dokumen resmi:

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1978. *Pedoman Penulisan Laporan Penelitian*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1990. Jakarta: PT Armas Duta Jaya.

Buku terjemahan:

Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. Tanpa tahun. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha Nasional.

Skripsi, Tesis, Disertasi, Laporan Penelitian

Ghazali, S. 1999. *Kerumitan Kalimat Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: PPs Universitas Malang (UM).

Makalah, Seminar, lokakarya, penataran:

Suparno. 1998. *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*. Makalah disajikan dalam Kongres Bahasa Indonesia VII Jakarta, 26--30 Oktober. Jakarta: Depdikbud.

Internet (artikel dalam jurnal *online*):

Kumaidi. 1998. Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), Jilid 5, No. 4, (<http://www.malang.ac.id>, diakses 20 Januari 2000).

7. Tata cara penyajian kutipan, rujukan, tabel, dan gambar mengikuti ketentuan dalam Pedoman Penulisan Karya Ilmiah dalam *Buku Pedoman FKIP Universitas Sriwijaya*, 2013) atau mencontoh langsung tata cara yang digunakan dalam artikel yang telah dimuat.
8. Semua naskah ditelaah secara anonim oleh mitra bebestari (*reviewers*) yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis artikel diberi kesempatan untuk melakukan perbaikan (revisi) naskah atas dasar rekomendasi/saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara tertulis.
9. Pemeriksaan dan penyuntingan cetak coba dikerjakan oleh penyunting dan/atau dengan melibatkan penulis. Artikel yang sudah dalam bentuk cetak-coba dapat dibatalkan pemuatannya oleh penyunting jika diketahui bermasalah.
10. Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan atau penggunaan *software* komputer untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang timbul karenanya, menjadi tanggung jawab penulis artikel tersebut.
11. Sebagai prasyarat bagi pemrosesan artikel, para penyumbang artikel wajib menjadi pelanggan minimal selama satu tahun. Penulis yang artikelnya dimuat wajib membayar kontribusi biaya cetak. Sebagai imbalannya, penulis menerima nomor bukti pemuatan sebanyak 2 (dua) eksemplar dan cetak lepas sebanyak 2 (dua) eksemplar. Artikel yang tidak dimuat tidak akan dikembalikan, kecuali atas permintaan penulis.