

Pengaruh Metode Bermain Melalui Media Pasir dan Plastisin Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad di Kelas A Taman Kanak-Kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara

Ainun Pratiwi¹, Sri Nugroho Jati², Iin Maulina³

Info Artikel	Abstract
<p>Keywords: <i>Child; Play; Plasticine; Sand;</i></p>	<p>Play activities are children's activities that are carried out throughout the day because for children play is life and life is a game. Early childhood does not distinguish between playing, learning, and working. Children really enjoy the game and always do it wherever they have the opportunity. This study aims to provide data or information as one of the theoretical references to various parties who are competent in early childhood letter recognition research. The playing method carried out in this study used sand and plasticine media. Sand is a small grain that is malleable and fun for children. Plasticine is a toy dough made of flour so that it becomes a soft object so that it can be kneaded, pulled, pressed, and can be shaped according to the child's imagination. Activities using play media can meet all aspects of child development</p>
<p>Kata kunci: <i>Anak; Bermain; Plastisine; Pasir;</i></p>	<p>Abstrak Kegiatan bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak sangat menikmati permainan dan selalu melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan data atau informasi sebagai salah satu acuan teoretis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian pengenalan huruf anak usia dini. Metode bermain yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan media pasir dan plastisin. Pasir merupakan butiran kecil yang mudah dibentuk dan menyenangkan bagi anak-anak. Plastisin merupakan adonan mainan yang terbuat dari tepung sehingga menjadi benda yang lunak hingga dapat diremas-remas, ditarik-tarik, ditekan-tekan, dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi anak. Kegiatan dengan menggunakan media bermain dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak.</p>

PENDAHULUAN

Kegiatan bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak sangat menikmati permainan dan selalu melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan Mayesty (Sujiono, Yuliani 2013).

Mukhtar, Latif (2013) menyatakan bahwa : "Bermain" (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang

¹ Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia
Email: ainunpratiwi040@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia
Email: srinugroho_76@unmuhpnk.ac.id

³ Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia
Email: iin.maulina@unmuhpnk.ac.id

dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Media bermain adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya (Yumarlin, 2013). Media bermain merupakan sarana yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain, salah satunya seperti media pasir.

Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan pasir berarti, butiran kecil atau halus. Pasir merupakan suatu komponen yang berasal dari alam. Kegiatan bermain pasir merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan, banyak aspek yang bisa dikembangkan dari permainan pasir salah satunya, yaitu aspek perkembangan kognitif anak, dan adanya media pasir anak akan lebih antusias dalam bermain, dan pasir berwarna dapat dijadikan salah satu media untuk mengembangkan aspek kognitif anak misalnya, pengenalan huruf dan pengenalan bentuk.

Mega, Dewi Ratna (2018) Menyatakan bahwa plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan, dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, digulung-gulung, dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Selain itu plastisin ini sangat mudah didapatkan dan jika membuatnya tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah-buahan, huruf, angka dan sebagainya. Selanjutnya mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) usia 4-5 tahun yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 pada ranah kognitif (berpikir simbolik) adalah mengenal lambang huruf. Kegiatan mengenal lambang huruf termasuk dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun pada ranah kognitif (berpikir simbolik).

Penelitian ini menggunakan media pasir dan plastisin untuk mengenalkan huruf pada anak kelompok A TK Kartika XVII-03. Media pasir dan plastisin sebagai alat edukatif yang efektif untuk mengenalkan huruf abjad. Media pasir dan plastisin dapat digunakan sebagai alat peraga sekaligus dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul "Pengaruh metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad di kelas A Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian korelasi. Dikatakan kuantitatif karena data penelitian yang terkumpul berbentuk angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik serta bermaksud menguji hipotesis, terpilihlah sebagai penelitian korelasi karena berupaya menjelaskan ada tidaknya hubungan antara variabel penelitian berdasarkan koefisien korelasi. Penelitian ini menggunakan design "*one group pre-test dan post test*", yaitu *desain* penelitian eksperimen yang dilakukan hanya satu kelas, tanpa kelas perbandingan. Penggunaan desain "*one group pre-test dan post test*" untuk mengetahui besarnya perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak usia 4-5 tahun melalui media pasir dan plastisin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad kelas A Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara dapat dilihat dari hasil perhitungan SPSS sebagai berikut:

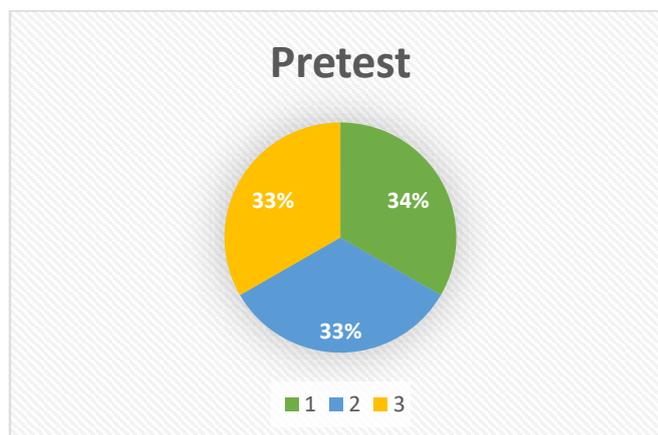
1. Kemampuan anak mengenal huruf sebelum menggunakan media pasir dan plastisin di Taman Kanak-kanak Kartika VXII-03 Pontianak Utara.

Sebelum dilakukan *treatment*, Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal huruf abjad anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara observasi khususnya dalam aspek kognitif kemudian peneliti membuktikan dengan mengamati anak melalui kegiatan menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru. Guru akan menilai anak dengan berupa lembar penilaian yang indikatornya berupa (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan.

Tabel 1 Data hasil pre-test kemampuan mengenal huruf abjad

No	Nama	Distribusi Penilaian		Jumlah	
		Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	
1.	Aneysha	1	1	1	3
2.	Vino	1	1	1	3
3.	Azka Zahni	1	1	1	3
4.	Dafa	1	1	1	3
Table Bersambung					
Jumlah		4	4	4	12
Rata-rata		1	1	1	3

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf abjad anak masih belum berkembang secara maksimal. Kemampuan mengenal huruf anak di setiap indikator penilaian dengan jumlah hasil sama yaitu 4. Jika dilihat dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:

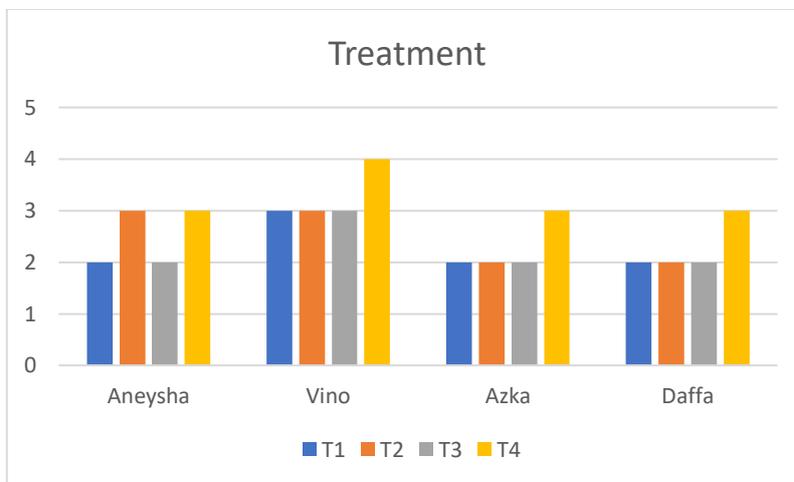


Gambar 1. Grafik Data Hasil Pretest Anak

Berdasarkan grafik diatas, indikator 1 yaitu pengetahuan anak dalam kemampuan mengenal huruf mendapatkan hasil tertinggi dengan jumlah 34% dikarenakan anak-anak mampu menyebutkan huruf dengan benar hal itu disebabkan oleh anak-anak terbiasa menyanyikan lagu-lagu huruf alfabet, sementara pada indikator 2 yaitu pemahaman dan 3 yaitu penerapan mendapatkan hasil yang sama yaitu dengan hasil 33% hal itu disebabkan oleh anak belum dapat menunjukkan lambang huruf yang sesuai dengan benar sehingga mempengaruhi pada indikator penerapan untuk menuliskan lambang huruf yang sesuai.

2. Fase *Treatment*

Sebelum peneliti melakukan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu mewawancarai guru kelas untuk mendapatkan informasi dan data anak tentang kemampuan mengenal huruf abjad. Anak yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah 3 anak laki-laki dan 1 anak perempuan untuk melihat kemampuan mengenal huruf abjad anak. Penjelasan tentang kemampuan mengenal huruf abjad pada anak pada tahap *treatment* sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Data Treatment anak

Saat diberikan perlakuan, anak-anak dijemput oleh peneliti untuk dikumpulkan disalah satu rumah orang tua murid dikarenakan anak-anak belajar dari rumah. Pada saat berjumpa dengan teman-temannya anak terlihat senang dan antusias karena mereka sudah 5 bulan tidak berjumpa karena kondisi pandemi saat ini. Setelah semua anak berkumpul perlakuanpun diberikan dan dapat dilihat pada grafik 4.6. Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat perbedaan sebelum menggunakan metode bermain melalui media pasir dan plastisin serta setelah menggunakan metode bermain melalui media pasir dan plastisin mengalami peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak.

Kemampuan mengenal huruf juga memiliki arti kemampuan dalam membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf Karoma, Siti, "Peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vokal melalui media bola huruf pada anak usia 3-4 tahun." *Media Nelti*, 2019. Berdasarkan teori tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti temukan, anak kelas A Taman Kanak-kanak Kartika VXII-03 Pontianak Utara hanya mampu menyebutkan nama-nama huruf abjad tetapi tidak dapat menunjukkan huruf yang dimaksud. Karena masalah tersebut peneliti menggunakan metode bermain melalui media pasir dan plastisin untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak.

3. Kemampuan anak mengenal huruf sesudah menggunakan media pasir dan plastisin di Taman Kanak-kanak Kartika VXII-03 Pontianak Utara.

Hasil kemampuan anak mengenal huruf sesudah menggunakan media pasir dan plastisin yaitu pengetahuan kemampuan mengenal huruf mendapatkan hasil 14, pemahaman tentang kemampuan mengenal huruf mendapatkan hasil 13, dan penerapan mendapatkan hasil 14. Adapun data *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Data Hasil Posttest

No	Nama	Indikator Penilaian			Jumlah
		Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	
1.	Aneysha	4	3	4	11
2.	Vino	4	4	4	12
3.	Azka Zahni	3	3	3	9
4.	Dafa	3	3	3	9

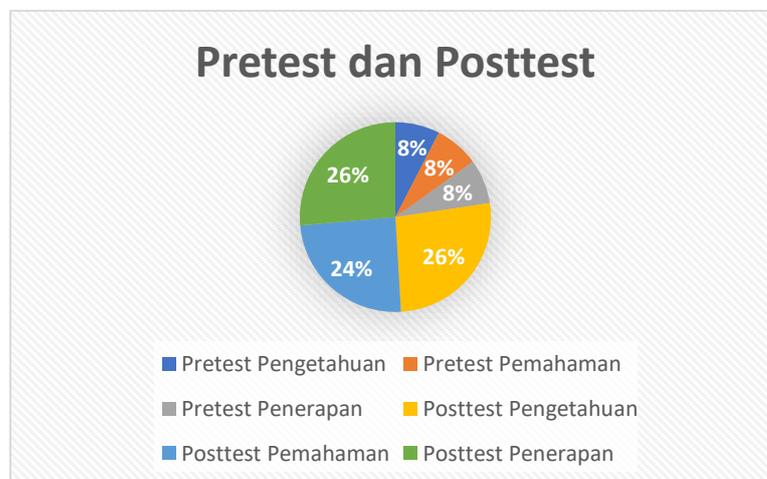
Jumlah	14	13	14	41
Rata-rata	3,5	3,2	3,5	10,25

Kemampuan mengenal huruf anak setelah menggunakan metode bermain melalui media pasir dan plastisin yang terendah adalah indikator pemahaman dengan hasil nilai 13, sedangkan indikator yang tertinggi adalah indikator pengetahuan dan penerapan dengan hasil nilai 14.

Berdasarkan tabel diatas, indikator pengetahuan mendapatkan hasil tertinggi dengan rata-rata 3,5 yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) artinya anak mampu menyebutkan 6-8 huruf dengan benar. Sedangkan indikator pemahaman mendapatkan hasil terendah dengan nilai rata-rata 3,2 yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) artinya anak dapat menunjukkan 6-8 lambang huruf dengan benar. Begitu pula dengan indikator penerapan yang mendapatkan nilai tertinggi dengan rata-rata 3,5 artinya anak dapat menuliskan 6-8 lambang huruf dengan benar. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar grafik 4.3 berikut:

4. Pengaruh penerapan metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak kelas A Kecamatan Pontianak Utara.

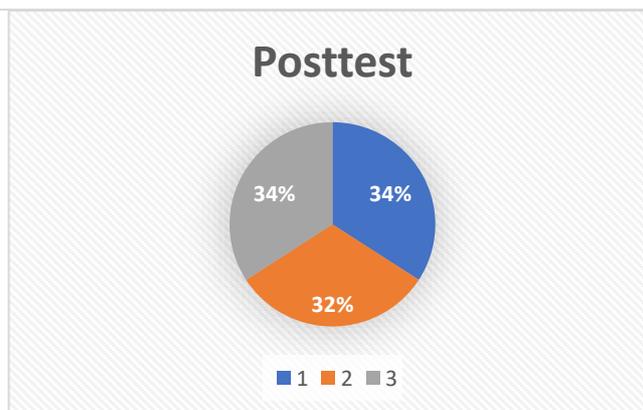
Hasil *pre-test* yang dilakukan dengan subjek 4 anak. Berdasarkan nilai dimana guru belum pernah menggunakan media pasir dan plastisin dengan nilai rata-rata pretest 3, sedangkan nilai posttest dengan nilai rata-rata 10,25. Jadi dari pretest ke posttest mengalami perubahan. Hasil *pre-test* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram 2 berikut:



Gambar 3. Grafik Data Hasil Pretest dan Posttest

Hal ini jika dilihat dari hasil observasi *pretest* dan *posttest*, penerapan metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad. Adanya perubahan disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang menghususkan untuk meningkatkan mengenal huruf abjad, pembelajaran juga dikemas dalam bentuk permainan sehingga anak merasa tidak terbebani dalam melakukan pembelajaran, dalam hal ini adalah metode bermain melalui media pasir dan plastisin.

Setelah data observasi diuji secara statistik hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 "diterima" dan H_a "ditolak". Hipotesis dalam penelitian ini berarti ada Pengaruh Metode Bermain Melalui Media Pasir dan Plastisin Kemampuan Mengenal Huruf Abjad di Kelas A di Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara.



Gambar 4. Hasil *Posttest* Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

Diagram hasil *posttest* diatas, indikator 1 pengetahuan dan indikator 3 penerapan mendapatkan hasil tertinggi dengan persentase 34%, sedangkan dengan hasil terendah yaitu indikator 2 pemahaman dengan persentase 32%.

KESIMPULAN

Hasil penelitian kemampuan mengenal huruf abjad dapat dilihat melalui hasil statistik uji paired sampel test ternyata ada pengaruh yang signifikan antara variabel X (Metode bermain berbantuan media pasir dan plastisin) dengan variabel Y (Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelas A). Hal ini ditunjukkan dengan uji-t melalui program SPSS dengan hasil t hitung 9,667 sedangkan t tabel dengan taraf $df=N-1=4-1=3$ adalah 3,182 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai t hitung $>$ t tabel ($9,667 > 3,182$). Dari t tabel, maka H_0 "diterima" dan H_a "ditolak". Hipotesis dalam penelitian ini berarti ada pengaruh metode bermain melalui media pasir dan plastisin kemampuan mengenal huruf abjad di kelas A di Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Elsawati. (2014). *Analisis Pengemabangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan*. . Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Karoma, S. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal lima huruf vokal melalui media bola huruf pada anak usia 3-4 tahun. *Media Nelti*.
- Mega, D. R. (2018). *Penerapan Kegiatan Membentuk Benda Geometri Dengan Menggunakan Plastisin Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A1 Di TK Lazuardi Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018*. . Jember: Universitas Jember.
- Muflikha, S. E. (2013). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Spektrum*.
- Mukhtar, L. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Priyani, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Warna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Darush Sholihin Lampung Barat. . *Universitas Islam Negeri Raden Intan*.
- Putri, R. N. (2017). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Pasir Pada Kelompok B TK Pinang Masak. *Universitas Jambi*.

- Raihanun, R. (2016). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui kegiatan Bermain Plastisin Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016. . *Universitas Jember*.
- Ramaikis, J. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di paud Habibul Ummi II. <https://ejournal.unp.ac.id/>, Volume 1 Nomer 1 : 1-14.
- Sujiono, Y. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. . *PT.Indeks*.
- Yumarlin, M. (2013). Pengemabangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal teknik*.
- Zeliana, D. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Melalui Media Audio Visual di PAUD TK Pertiwi Ngaru-Aru Banyudono Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018*. . Surakarta.