

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet pada Anak Kelompok B di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur

Lepiana Lamala

TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur

E-mail: lepianalamala2397@gmail.com

Abstrak: Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang sering disebut dengan *classroom action research*. Dengan prosedur 1) Refleksi awal, 2) Perencanaan tindakan, 3) Pelaksanaan tindakan PTK dengan menggunakan siklus I dan siklus II, 4) Pengamatan hasil tindakan serta 5) Refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tindakan pada siklus I dan siklus II. Keberhasilan ini didasari dari indikator mengenal huruf anak pertama pengenalan bunyi bahasa (symbol huruf *alphabet*), kedua pemahaman huruf vokal dan konsonan serta yang ketiga tahap penggabungan huruf vokal dan konsonan. Dari hasil penelitian tindakan kelas di TK Siap Maju maka diperoleh data pada prasiklus sebesar 39 % atau 7 orang anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf. Setelah di beri tindakan pada siklus I melalui penerapan permainan maze mengalami kenaikan sebesar 44 % atau naik menjadi 8 orang anak serta meningkat sebesar 83% atau 15 orang anak pada siklus II.

Kata Kunci: Permainan Maze, Mengenal Huruf Alfabet

Abstract: This study aims to look at the application of the Maze game in improving the ability to recognize letters of the alphabet in group B children in the Ready Maju Kindergarten, Tulabolo Village, East Suwawa District. This type of research uses the classroom action research (CAR) method, which is often called classroom action research. With procedures 1) Initial reflection, 2) Action planning, 3) Implementation of PTK actions using cycle I and cycle II, 4) Observation of action results and 5) Reflection. The research subjects consisted of 10 boys and 8 girls. This research was implemented through actions in cycle I and cycle II. This success is based on the indicator of recognizing the first child's letters, the recognition of language sounds (symbols of alphabet letters), the second understanding of vowels and consonants and the third stage of combining vowels and consonants. From the results of classroom action research in the Ready Forward Kindergarten, it was obtained data on pre-cycle of 39% or 7 children who had the ability to recognize letters. After being given action in cycle I through the application of maze games, it increased by 44% or increased to 8 children and increased by 83% or 15 children in cycle II.

Keywords: Maze Game, Get to Know the Alphabet Letters

PENDAHULUAN

Pengembangan bahasa pada anak usia dini ditujukan untuk mengarahkan agar anak mampu menggunakan, mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata dengan kata lain, pengembangan bahasa lebih diarahkan agar anak dapat 1) Mengolah kata secara komprehensif 2) Mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang bisa dipahami orang lain 3) Mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain, dan berargumentasi meyakinkan orang melalui kata yang diucapkan.¹ Namun perkembangan bahasa memerlukan keterampilan seorang anak dalam mengenal bunyi bahasa. Bunyi bahasa merupakan tatanan anggota anjad yang perlu diketahui oleh seseorang sehingga dapat menghasilkan bunyi bahasa tersebut.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 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. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.² Dalam mengenalkan huruf alphabet anak memerlukan media yang mampu menarik anak, sehingga dapat sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar anak.

Penggunaan media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam suatu proses kegiatan pembelajaran di mana pengertian media di antaranya mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Di sini guru dituntut untuk dapat menggunakan media maupun untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Apalagi bagi anak-anak usia dini yang perkembangan berfikirnya masih memerlukan sesuatu hal yang konkret, belum merambah pada hal-hal yang sifatnya abstrak bahkan lebih cenderung untuk bermain. Menurut Heriantoko Rohmad bahwa permainan maze merupakan

¹ Mirroh Fikriyanti, *Mirroh Fikriyati, Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)* (Yogyakarta: Laras Media, 2014).

² Carol Seefeldt & Barbara A Wasik., *Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih Bahasa: Pius Nasar)* (Jakarta: PT Indeks, 2006).

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal ... Lepiana Lamala

permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.³ Sedangkan menurut Khomariyah permainan maze adalah permainan sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.⁴

Sehingga di tingkat taman kanak-kanak penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar sangatlah dibutuhkan meskipun demikian menurut kenyataan sering dijumpai masalah-masalah yang tidak diharapkan oleh guru, seringkali menemui anak didik yang mengalami kesulitan dan minimnya minat belajar untuk membaca.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur menemukan ketika proses pembelajaran berlangsung yang nampak bahwa masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf di Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur. Sebagaimana data awal menunjukkan dari 18 siswa hanya terdapat 7 siswa atau 39% siswa yang memenuhi indicator pencapaian dalam mengenal huruf dan selebihnya yakni sebanyak 11 siswa atau 61% siswa yang belum berkembang kemampuannya dalam mengenal huruf. Kondisi tersebut tentu disebabkan oleh berbagai permasalahan yakni masih kurangnya media pembelajaran dan model permainan yang dikembangkan guru di sekolah tersebut serta di perparah dengan kemampuan guru yang kurang efektif dan variatif dalam menggunakan metode bermain memperkenalkan huruf *alphabet*.

Menurut peneliti, gejala-gejala tersebut di atas merupakan pengaruh dari pengelolaan pembelajaran dan pengembangan strategi pembelajaran yang belum optimal. Hal ini sebagaimana menurut Dalyono bahwa siswa yang tidak menunjukkan minat atau kemampuan diri tidak berkembang selama belajar kemungkinan tidak sesuai dengan bakatnya, kebutuhan, kecakapan, tipe-tipe khusus siswa ataupun penerapan system pembelajaran kurang masimal.⁵ Melihat berbagai permasalahan tersebut perlu adanya inovasi agar melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Maze*. Permainan *maze* merupakan permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan kognitif, motorik, bahasa, kreatifitas,

³ Icamukhlisa, "Penerapan Permainan Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak Kelompok A Taman PAUD Doa Ibu" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019).

⁴ I Kadek Suela, "Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis" (Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan, 2015).

⁵ M Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal ... Lepiana Lamala

emosi dan sosial, anak.⁶ Dengan demikian pembelajaran pada anak kelompok B TK Siap Maju akan lebih menarik jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara bermain. Penggunaan permainan *Maze* dalam proses pembelajaran diharapkan akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan membosankan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa menggunakan media guru cenderung bicara satu arah. Sehingga diharapkan dengan adanya menggunakan media *Maze* diharapkan dapat memperbaiki rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf *alphabet*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang sering disebut dengan *classroom action research*. Menurut Wina Sanjaya penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat yaitu tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur Kabupaten Bone Bolango. Instrumen penelitian dimaksudkan untuk memudahkan proses penyelesaian masalah penelitian dengan menjabarkan variabel yang menjadi focus penelitian yakni kemampuan mengenal huruf Alfabet pada anak kelompok B melalui permainan maze.

Variabel	Indikator
Meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet pada anak kelompok B melalui permainan Maze	Pengenalan bunyi bahasa (symbol huruf <i>alphabet</i>)
	Pemahaman huruf vokal dan konsonan
	Penggabungan huruf vokal dan konsonan

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan hasil belajar sehingga dapat

⁶ Novita Yulistari, *Alat Permainan Edukatif Maze Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun* (Jakarta: Pustaka Setya, 2018).

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal ... Lepiana Lamala

dipahami dengan mudah dan temuannya dapat diinformasikan pada yang lain.⁷ Maka tehnik analisis data akan memberikan gambaran pemahaman anak tentang kemampuan anak mengenal huruf alphabet. Adapun rumus evaluasi aktivitas guru dan siswa adalah:

$$\text{Nilai Rata – Rata} = \frac{\text{Skor yang dipeorleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selain itu untuk menentukan ketuntasan kemampuan mengenal huruf alfabet melalui permainan maze pada siklus I dan siklus II yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase nilai ketuntasan

f = Jumlah frekuensi siswa yang tuntas

N = Seluruh siswa kelompok B

Tabel 1
Pencapaian Nilai Ketuntasan Rata-Rata

Tingkat Keberhasilan (%)	Simbol
80 – 100	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
70 – 79	MB (Mulai Berkembang)
<50 – 69	BB (Belum Berkembang)

Indikator penelitian, apabila anak memiliki kemampuan mengenal huruf anak dengan menggunakan permainan maze yang diberikan dan setelah proses pembelajaran dari tindakan siklus yang dilakukan mencapai ketuntasan sebesar 80% dari seluruh anak yang ada di TK Siap Maju desa Tualabolo.

⁷ M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almansur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).

HASIL PENELITIAN

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet pada Anak Kelompok B di TK Siap Maju Desa Tulabolo

Proses belajar mengajar yang di lakukan guru di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur dengan menekankan pembelajaran melalui bermain untuk menggali dan mengembangkan potensi anak sehingga guru dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam mengenal huruf *alphabet*.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK, sebab melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreatifitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, atau berjalan, berlari, meloncat dan lain sebagainya dengan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.⁸

Tahapan dalam permainan maze ini pertama guru menjelaskan alat permainan maze, dan kedua anak diajak untuk untuk mencari jejak untuk menemukan bentuk warna sesuai dengan jalannya. Adapun langkah-langkah penggunaan permainan maze sebagai berikut:

- a. Guru mengajak anak memperhatikan permainan maze.
- b. Guru kemudian menjelaskan prosedur cara bermain permainan maze.
- c. Anak diminta menjalankan permainan dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan maze misalnya dalam gambar terdapat gambar buah apel kemudian anak untuk menemukan bentuk huruf yang sesuai dengan gambar yang sudah di pasang.
- d. Anak diminta untuk melengkapi huruf pada gambar yang terdapat pada permainan maze.
- e. Guru akan membimbing anak apabila mereka ada kendala dalam menjalankan permainan maze ini.

⁸ Moeslihatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Asdi Mahastya, 2004).

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal ... Lepiana Lamala

Permainan *Maze* digunakan sebab kondisi awal penelitian diperoleh gambaran kemampuan mengenal huruf *alphabet* anak yang masih rendah dimana sebagian anak kelompok B TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran mengenal huruf. Data awal sebelum tindakan diperoleh sebesar 39 % atau hanya 7 anak didik yang memiliki kemampuan mengenal huruf. Hal ini karena kurang bervariatifnya guru dalam menggunakan metode dan media yang dapat memperkenalkan huruf *alphabet* serta kurangnya pengelolaan kegiatan belajar di kelas sambil bermain sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak dan terkesan kurang menikmati proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan penggunaan media dan model pembelajaran yang efektif akan memberikan peningkatan kemampuan pembelajaran yakni mengenal huruf *alphabet* pada anak kelompok B melalui penerapan permainan *Maze* di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur dapat dilakukan selama pembelajaran, untuk itulah setelah di beri tindakan melalui penerapan permainan *Maze* pada tindakan siklus I mengalami peningkatan kemampuan anak kelompok B dalam mengenal huruf *alphabet* yaitu sebesar 44 % atau naik menjadi 8 orang anak, dan selebihnya anak mulai berkembang. Namun kenaikan tersebut belum begitu maksimal karena anak-anak baru mengenal permainan *maze* sehingga masih terlihat bingung dan selama permainan *Maze* berjalan kemampuan guru dalam mengelolah kelas serta penyampaian materi pengenalan huruf *alphabet* belum begitu maksimal serta media permainan *maze* berupa huruf-huruf belum sepenuhnya menarik perhatian anak sehingga anak belum terfokus karena saling mengganggu sesama teman disaat proses permainan *Maze* berlangsung.

Sehingga dilakukan perbaikan pada tindakan siklus ke-II agar terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B melalui permainan *maze* di TK Siap Maju Desa Tulabolo. Peneliti menyusun kembali rencana langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan hasil evaluasi selama tindakan siklus yang menjadi kekurangan apar pada siklus II menjadi lebih maksimal. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II adalah dengan memaksimalkan pengelolaan kelas agar anak didik lebih konsentrasi dan tidak bermain mengganggu temannya, memaksimalkan penguasaan materi serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak selama penegenalan huruf *alphabet* sehingga anak didik lebih mudah memahami materi yang di sampaikan, menyediakan permainan *maze* yang lebih menarik dengan menambahkan fariasi gambar huruf yang lebih berwarna dan menarik sehingga

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal ... Lepiana Lamala

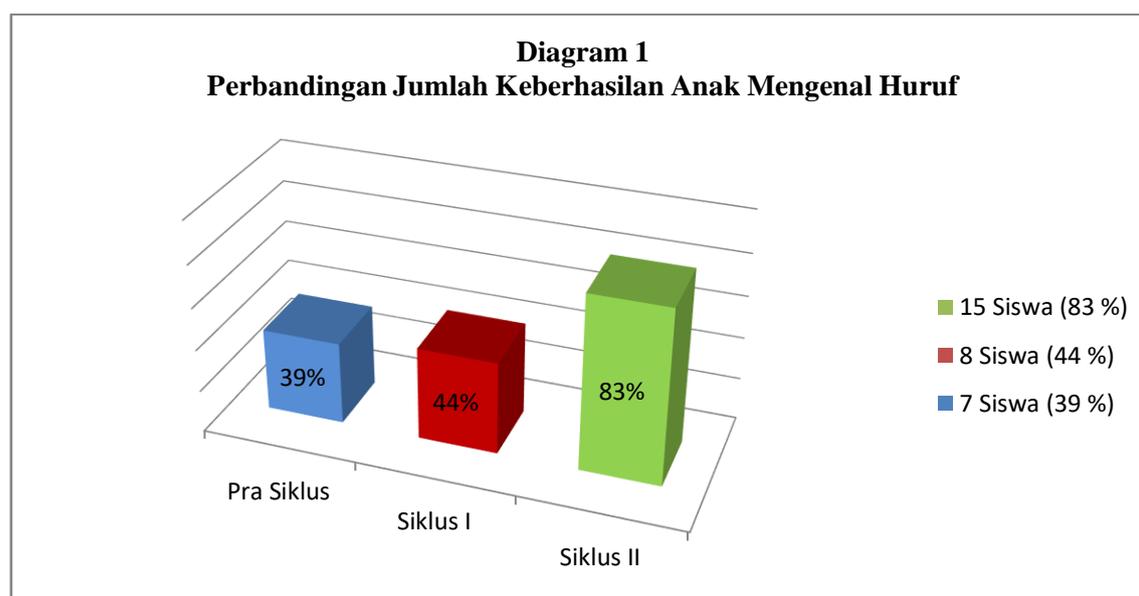
lebih menarik perhatian anak-anak serta meningkatkan motivasi dengan memberikan hadiah kepada anak-anak yang aktif selama permainan maze berlangsung dengan tujuan mengenal huruf alphabet. Sehingga hasil ketuntasan yang diperoleh anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan yang sangat efektif pada siklus II yakni sebesar 83% atau sebanyak 15 orang anak dengan kategori telah berkembang sesuai harapan dalam mengenal huruf.

Hal ini dapat di lihat lebih jelas hasil yang diperoleh dari sebelum atau pratindakan dan sesudah tindakan baik siklus I maupun siklus II; yaitu:

Tabel 2
Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet pada Kelompok Usia B TK Siap Maju

No.	Tindakan Penelitian	Hasil Penelitian		
		BSH	MB	BB
1.	Pratindakan	39 %	17 %	44 %
2.	Siklus I	44 %	33 %	23 %
3.	Siklus II	83 %	6 %	11 %

Sumber Data: Olahan Data Primer dari hasil penelitian.



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan data telah membuktikan bahwa hipotesis tindakan yang telah dirumuskan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 80 % sebagai indikator keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima yakni bahwa melalui permainan

Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal ... Lepiana Lamala

Maze dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak kelompok B di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kabupaten Bonebolango.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dengan memperhatikan prosedur penelitian tindakan kelas maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu:

Melalui penerapan permainan Maze di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada anak kelompok B. Peningkatan tersebut terjadi setelah dilakukan tindakan dan evaluasi dari siklus pertama sampai siklus ke dua diperoleh hasil perkembangan kemampuan anak yang cukup signifikan sebab telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 80% sebagai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Keberhasilan ini didasari dari indikator mengenal huruf yakni pertama pengenalan bunyi bahasa (symbol huruf *alphabet*), kedua pemahaman huruf vokal dan konsonan serta yang ketiga tahap penggabungan huruf vokal dan konsonan. Dari hasil penelitian tindakan kelas di TK siap Maju diperoleh pada prasiklus yaitu sebesar 39 % atau 7 orang anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf. Setelah di beri tindakan pada siklus I melalui penerapan melalui permainan Maze mengalami kenaikan sebesar 44 % atau naik menjadi 8 orang anak memiliki kemampuan mengenal huruf *alphabet* serta tumbuhnya gairah anak yang mulai berkembang mengenal huruf sehingga terus di berikan bimbingan dan motivasi saat mengikuti kegiatan permainan Maze karena hasil ini masih perlu tindakan perbaikan lanjutan. Dan setelah dilakukan tindakan dan perbaikan pada siklus II maka diperoleh kenaikan kemampuan mengenal huruf pada anak sebesar 83% atau 15 orang anak dengan kategori telah berkembang sesuai harapan dalam mengenal huruf *alphabet* pada anak kelompok B melalui penerapan permainan Maze di TK Siap Maju Desa Tulabolo Kecamatan Suwawa Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Carol Seefeldt & Barbara A Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih Bahasa: Pius Nasar)*. Jakarta: PT Indeks, 2006.
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Icamukhlisa. “Penerapan Permainan Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak Kelompok A Taman PAUD Doa Ibu.” Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019.
- M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almansur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Mirroh Fikriyanti. *Mirroh Fikriyati, Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media, 2014.
- Moeslihatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahastya, 2004.
- Suela, I Kadek. “Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis.” Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan, 2015.
- Yulistari, Novita. *Alat Permainan Edukatif Maze Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. Jakarta: Pustaka Setya, 2018.