



Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Membedakan Huruf B Dan D Melalui Permainan Kata

Hasni Hamlaeni Hatini

Institut Agama Islam Persis Bandung

Kenia Tri Rahayu

Institut Agama Islam Persis Bandung

Lidhieni Amalia Naufal

Institut Agama Islam Persis Bandung

Tepi Mulyaniapi

Institut Agama Islam Persis Bandung

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun dalam membedakan huruf b dan d melalui permainan kata di TK Al-Hikmah. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan model Kemmis & Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penilaian kemampuan dari bagaimana anak menunjukkan huruf b dan d, membedakan huruf b dan d, menulis huruf b dan d dengan menggunakan pensil warna dan menyebutkan kata yang berawalan huruf b dan d melalui permainan kata. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa membedakan huruf b dan d melalui permainan kata dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci : kognitif, membedakan huruf b dan d, permainan kata

PENDAHULUAN

Masa perkembangan setiap anak pasti akan berbeda. Ada yang masa perkembangannya sangat cepat dan ada juga yang lambat. Terkadang anak kesulitan untuk mengucapkan sesuatu dengan benar, seperti menunjuk A tetapi yang dimaksud anak adalah B. Ada juga anak yang kesulitan dalam membedakan beberapa huruf yang pengucapannya hampir sama, seperti membedakan huruf b dan d. Hal ini seringkali membuat kecemasan bagi orang tua ketika anak mempunyai kesulitan dalam belajar. Karena hal ini sangat umum terjadi dalam dunia Pendidikan Anak Usia Dini. Pengetahuan tentang huruf bagi anak usia 5- 6 tahun sangat penting untuk proses belajar membaca, di usia tersebut anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita (Website, 2020 dalam Nafiul, 2022: 2).

Ketika sampai pada proses pengenalan huruf-huruf alfabet pada anak, ada hal penting lain yang patut menjadi perhatian, mencermati kemampuan memori pada anak perlu dilakukan agar jangan sampai anak merasa dipaksa untuk menghafal semua huruf dalam waktu singkat. Namun demikian kendala tetap saja terjadi karena banyak anak yang menjadi bosan dan kehilangan konsentrasi. Akibatnya, hanya 20% dari jumlah anak dalam kelas yang mampu menyelesaikan tugas dan menguasai ketiga area kegiatan setiap harinya (Aprianti, dkk, 2020: 17).

Tujuan memahami huruf alfabet adalah agar anak bisa memahami apa yang dibacanya sehingga ketika anak membaca, bunyi yang keluar sesuai dengan yang diucapkannya. Namun, terkadang ada anak itu mudah jenuh dan kehilangan semangat yang ada pada dirinya ketika pembelajaran. Maka dari itu sangat diperlukan metode yang tepat dan menyenangkan bagi anak. Macam- macam metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak usia dini adalah bermain, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan, bercerita, karyawisata, dan dramatisasi (Yuliani, 2013 dalam Kurniawati dan Mulyati, 2021: 5732).

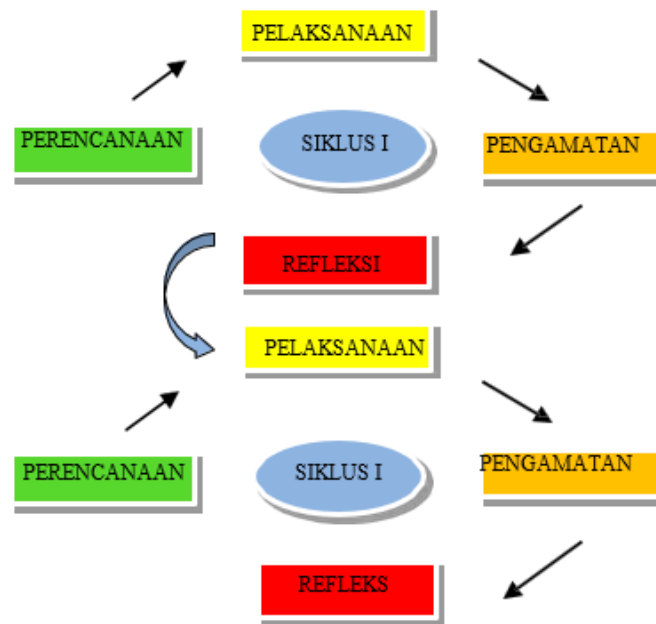
Supaya anak lebih aktif, nyaman dan tidak bosan dalam pembelajaran, guru harus menstimulasi anak melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, seperti kegiatan bermain. Kegiatan bermain merupakan aktivitas anak usia dini yang tidak

dapat dipisahkan dalam kehidupannya. Ketika sedang melakukan aktivitas bermain, anak sedang mengungkapkan pemikiran, keinginan, perasaan, menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya dan mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral dan emosionalnya secara bersamaan (Retnaningrum dan Umam, 2021: 27).

Menurut Chaplin dalam (Lestari, 2021: 55) menjelaskan bahwa kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Menurut Vygotsky dalam (Kusuma, 2021: 8) mengatakan bahwa kognitif adalah proses berpikir anak yang terjadi secara bertahap dengan pengaruh stimulus dari luar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Akhir siklus I ditandai dengan evaluasi begitu pun dengan siklus II dan siklus selanjutnya, jika belum memenuhi target penelitian. Setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart

Kegiatan yang dilakukan pada rencana tindakan ini adalah: *Pertama*, berdiskusi dengan guru yang bersangkutan mengenai meningkatkan kognitif anak dalam membedakan huruf b dan d, menyiapkan materi yang akan diajarkan kepada anak, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat kegiatan, dan menyiapkan instrument penelitian. *Kedua*, pelaksanaan kegiatan. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru untuk melakukan perbaikan peningkatan kognitif anak dalam membedakan huruf b dan d sesuai dengan yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan pada rancangan pelaksanaan ini adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan. *Ketiga*, observasi atau pengamatan. Kegiatan yang dilakukan dalam observasi atau pengamatan ini adalah mengobservasi atau mengamati guru dan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. *Keempat*,

refleksi. Refleksi dilakukan untuk melihat dampak yang terjadi dari tindakan yang telah diberikan. Dalam hal ini, peneliti dan guru melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam proses pembelajaran.

Dalam refleksi ini, peneliti pun mengkaji hasil dari tindakan tersebut dengan tujuan jika terjadi hambatan, maka akan dicari pula pemecahan masalahnya untuk dilakukan lagi siklus selanjutnya. Dalam pengumpulan data tentang meningkatkan kognitif anak usia 5-6 dalam membedakan huruf b dan d di TK Al-Hikmah digunakan metode observasi dan wawancara.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan memakai penilaian ceklis, yaitu BB, MB, BSH, dan BSB.

Kategori	Point
BB	1
MB	2
BSH	3
BSB	4

Keterangan:

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

Rumus Perhitungan:

Skor Rata-rata

$$(SR) = ST / (N \times SM \times I) \times 100\%$$

ST : Skor Total

N : Jumlah Anak SN : Skor Maksimal

I : Indikator (Butir Instrumen)

Capaian pembelajaran, menurut kategori sebagai berikut:

0-40% : Belum Berkembang

41-60% : Mulai Berkembang

61-80% : Berkembang Sesuai Harapan

81-100% : Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam membedakan huruf b dan d di TK Al-Hikmah dapat dilakukan melalui permainan tebak kata, terbukti setelah anak-anak dikenalkan bagaimana cara bermain tebak kata. Namun pada awalnya, anak-anak belum bisa mengikuti permainan karena menurut mereka permainan ini susah untuk dilakukan, anak-anak mulai merasa senang dan bisa mengikuti permainan tebak kata tersebut sesuai dengan arahan yang benar. Maka dengan begitu, anak-anak mulai mengalami perubahan dan pada akhirnya banyak dari mereka yang

sudah bisa membedakan huruf b dan d.

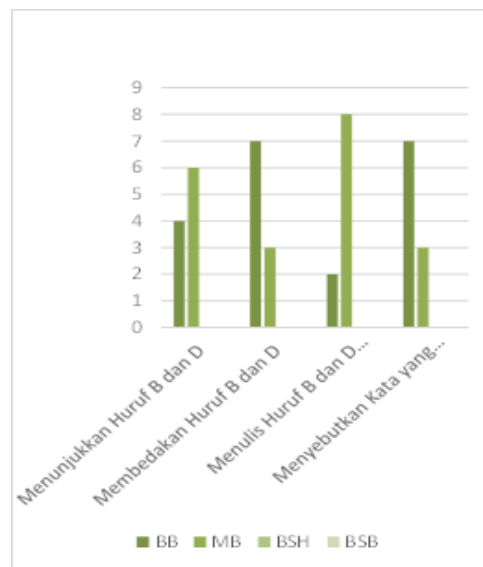
Anak-anak di TK Al-Hikmah ketika dalam proses pembelajaran, mereka sangat senang, nyaman, dan menikmati permainan tebak kata tersebut. Karena kurangnya guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan cara bermain, membuat anak menjadi lebih aktif dan suasana belajar pun menjadi lebih hidup jika dalam setiap metode pembelajarannya bervariasi.

Dalam permainan tebak kata juga, anak-anak tidak hanya menebak kata, tetapi anak juga belajar menunjukkan huruf b dan d, membedakan huruf b dan d, menulis huruf b dan d menggunakan pensil warna dan menyebutkan kata yang berawalan huruf b dan d melalui permainan kata.

No.	Nama Anak	Indikator				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	AM	2	1	2	1	6
2.	AW	2	1	2	1	6
3.	ARF	1	2	1	2	6
4.	MA	2	2	2	2	8
5.	RM	1	1	2	1	5
6.	VV	1	1	2	1	5
7.	SL	2	1	2	1	6
8.	MF	2	1	1	1	5
9.	RP	2	2	2	2	8
10.	AR	1	1	2	1	5
Jumlah		16	13	18	13	59

Tabel I Hasil Observasi Pra Siklus

Hasil rata-rata = $\frac{59}{160} \times 100\% = 36\%$ dapat dikategorikan belum berkembang.



Grafik I Presentase tingkat keberhasilan Pra siklus

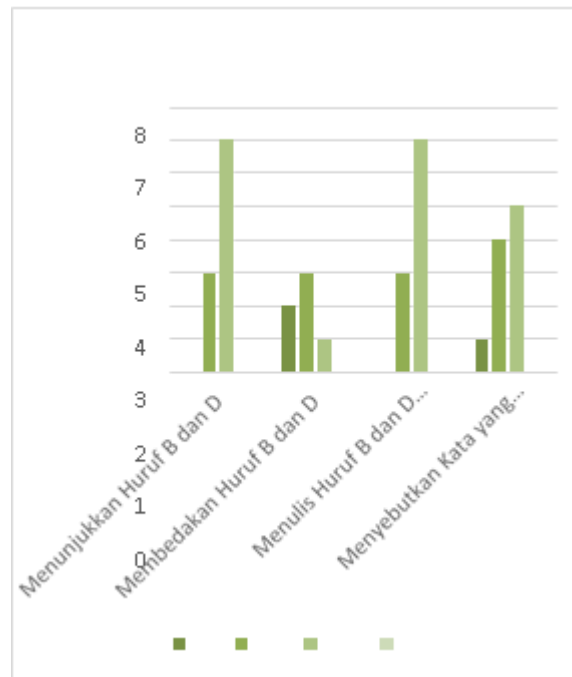
Berdasarkan tabel dan grafik di atas pada pra siklus dapat diketahui bahwa anak membedakan huruf b dan d belum berkembang dengan baik. Hal ini, menjadi tujuan penelitian ini untuk mengupayakan peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam membedakan huruf b dan d melalui permainan kata.

Siklus I

No.	Nama Anak	Indikator				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	AM	3	2	3	3	11
2.	AW	3	2	3	2	10
3.	ARF	2	2	2	3	9
4.	MA	3	2	3	3	11
5.	RM	2	2	3	3	10
6.	VV	3	2	3	2	10
7.	SL	3	2	2	2	10
8.	MF	3	1	2	1	7
9.	RP	3	3	3	3	12
10.	AR	2	1	3	2	8
Jumlah		27	24	28	26	88

Tabel II Indikator Pencapaian

Setelah dilakukan penelitian pada siklus I, maka pada tabel di atas dapat diperoleh hasil rata-rata sebagai berikut: Rata- rata = $\frac{88}{160} \times 100\% = 55\%$



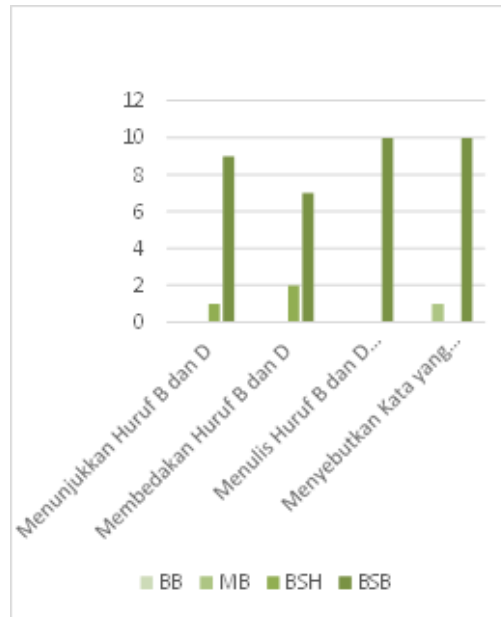
Grafik II. Persentase tingkat keberhasilan Siklus I

Siklus II

No.	Nama Anak	Indikator				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	AM	4	4	4	4	16
2.	AW	4	4	4	4	16
3.	ARF	4	4	4	4	16
4.	MA	4	4	4	4	16
5.	RM	4	4	4	4	16
6.	VV	4	3	4	4	15
7.	SL	4	4	4	4	16
8.	MF	4	3	4	4	15
9.	RP	4	4	4	4	16
10.	AR	3	2	4	4	13
Jumlah		39	36	40	40	155

Tabel III Penilaian

Setelah melakukan observasi siklus II, maka pada tabel di atas dapat diperoleh hasil rata-rata sebagai berikut: Hasil rata-rata = $\frac{155}{160} \times 100\% = 96\%$



Grafik III. Persentase tingkat keberhasilan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan para peneliti sebelum melakukan Tindakan pra-siklus, dapat disimpulkan bahwa kondisi anak-anak belum bisa membedakan huruf b dan d. Karena pada saat para peneliti melakukan permainan kata bersama anak-anak, hanya beberapa anak saja yang bisa mengikuti.

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, maka dapat diperoleh hasil yang cukup baik pada siklus I, bahwa permainan kata yang kami lakukan menarik perhatian anak dalam kegiatan dan anak berpartisipasi sehingga anak dapat melatih keterampilan aktif di dalam kelas melalui permainan kata. Anak banyak tertarik pada saat permainan kata tersebut yang berisi gambar dan juga tulisan, serta kartu jawaban yang ditempelkan di dahi anak, membuat anak senang dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan kata.

Pada siklus II terdapat peningkatan yang sangat baik. Terlihat anak sudah mampu berkembang dengan baik yang berdasarkan pada indikator yang telah ditentukan. Sebagaimana hasil persentase yang diperoleh oleh anak pada siklus II adalah 36% kategori Belum Berkembang (BB), 55% kategori Mulai Berkembang (MB), dan 96% kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, diperoleh data bahwa membedakan huruf b dan d dengan menggunakan permainan kata dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam membedakan simbol-simbol huruf terutama simbol huruf b dan d. Hal ini ditunjukkan pada hasil observasi kami pada Pra siklus, Siklus I dan Siklus II dengan kenaikan yang

sangat baik. Metode pengajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik minat anak pun menjadi salah satu dalam peningkatan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru

Meningkatkan kognitif anak dalam membedakan huruf b dan d dapat menggunakan kegiatan yang dapat menarik perhatian anak sehingga anak merasa senang, nyaman, dan aktif dalam kegiatan.

2. Orang tua

Orang tua hendaknya mampu untuk menerapkan kegiatan-kegiatan yang menarik di rumah, karena anak tidak hanya belajar di sekolah, tetapi juga harus belajar di rumah Bersama orang tua.

REFERENSI

- Aprianti, Ema., dkk. 2020. Model Pembelajaran Bermain Kartu Kata dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif di TK Tridaya Cimahi. Tunas Siliwangi: Vol. 6. No. 1. 16-23. 2020.
- Retnaningrum, W., Umam, N. 2021. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. Tawadhu: Vol. 5. No. 1. 25-34. 2021.
- Lestari, L. P. A., dkk. 2021. Penerapan Permainan Pesan Rahasia Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang. Melior: Vol. 1. No.2. 51-56. November 2021.
- Kusuma, S. A. 2021. Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. Guepedia: Bogor.
- Kurniawati, R., Mulyati, M. Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sains. Pendidikan Tambusai: Vol. 5. No. 3.5730-5736. 2021.
- Nafiul, A. A. 2022. Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian Anak Usia Dini: Vol. 1. No. 1. 1-11 2022.
- Aminah, S., Mansoer, Z., & Mappapoleonro,AM. 2021. Meningkatkan Kemampuan Membedakan Huruf b, d, dan p melalui Media Amplas Surat di Masa Pandemi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III. 101-107 2021.
- Haditsti, N., Sulistiani, I. R, & Setiawan, E. 2022. Implementasi Permainan Tebak Kata dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Tunas Mulia Dua. Dewantara: Vol. 4. No. 2. 60-68 2022.
- Sinaga, B., Choiriyah. 2023. Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget di Highscope Bekasi. Seroja: Vol.2. No. 5. 2023.
- Yeni, A., Hartati, S. 2020. Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang. Tambusai: Vol. 4. No. 1. 608-616. 2020.

