

# UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG HURUF MELALUI MEDIA *PUZZLE* HURUF PADA ANAK KELOMPOK A TK MINOMARTANI 1 KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN

## *EFFORTS IN IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE THE SYMBOL OF LETTERS THROUGH PUZZLE MEDIA AT GROUP A STUDENTS AT MINOMARTANI 1 KINDERGARTEN IN NGAGLIK SLEMAN*

Oleh: Syarifah Dwi Utami, pendidikan anak usia dini, universitas negeri yogyakarta  
[syarifah\\_dwi2015@student.uny.ac.id](mailto:syarifah_dwi2015@student.uny.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui media *puzzle* huruf anak Kelompok A TK Minomartani 1 Ngaglik, Sleman. Penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas berkolaborasi dengan guru kelas. Subjek penelitian 20 anak Kelompok A TK Minomartani 1 terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan panduan observasi dan lembar observasi berbentuk *checklist*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian apabila 80% dari jumlah anak mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak Kelompok A TK Minomartani 1 dalam mengenal lambang huruf meningkat menggunakan media *puzzle* huruf. Hasil Pratindakan sebesar 0% dari jumlah seluruh anak berada pada kriteria BSB. Pada Siklus I persentase sebesar 40% dari jumlah seluruh anak berada pada kriteria BSB. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan kegiatan menggunakan *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf pada anak Kelompok A TK Minomartani 1 Ngaglik, Sleman.

Kata kunci: kemampuan mengenal lambang huruf, *puzzle* huruf, kelompok A

### **Abstract**

*This study aimed to improve the ability to recognize the symbol of the letter using letter puzzle media at Group A Students of Minomartani Kindergarten 1, in Ngaglik, Sleman. This study used classroom action research in collaboration with classroom teachers in the study implementation. Subject of the study were consisted of 20 children of Group A in Minomartani Kindergarten 1, consisted of 9 boys and 11 girls. Data collection technique was conducted using observation and documentation. Instrument of the data collection used observation guide and sheet of observation in the form of check list. Data were analyzed by using quantitative descriptive analysis. The success indicators of the study is obtained if 80% of the total number of children on the best developing criteria. The results showed that the ability of the Group A Students at Minomartani Kindergarten 1 to recognize the letter symbols can be improved through letter puzzle media. The results in pre-action by 0% of the total number of children on the best developing criteria. In the First Cycle, the percentage increase of 40% of the total number of children on the best developing criteria. At the Second Cycle, the percentage of 85% of the total number of children on the best developing criteria. Based on these results, it can be concluded that the activities by using letter puzzle can enhance children's ability to recognize the letter symbols at the Group A Students of Minomartani Kindergarten 1, in Ngaglik, Sleman.*

*Keywords: ability to recognize the symbol of letters, letter puzzles, group A*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam proses kehidupan seorang manusia.

Pendidikan memiliki peran yang cukup signifikan dalam proses pembentukan kepribadian seorang manusia. Menurut Sugihartono, Fatiyah, Harahap, Setiawati, dan Nurhayati (2013: 5), pendidikan

merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dengan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Proses pendidikan ini berlangsung di berbagai tempat, seperti di lingkungan tempat tinggal dan lingkungan sekolah seorang individu.

Pendidikan yang diberikan pada masa usia dini menjadi landasan sebelum anak menginjak tahapan usia selanjutnya. Sejalan dengan hal ini, Hurlock (2013: 1) mengemukakan bahwa lima tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Pada tahapan usia 5 tahun ini anak berada pada tahapan pendidikan anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak. Sehingga apa yang diajarkan pada anak saat usia ini akan mempengaruhi kehidupannya di masa yang akan datang. Oleh karena itu penting untuk memberikan stimulasi kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Salah satu aspek perkembangan anak yang memerlukan stimulasi yaitu pada aspek kognitif. Menurut Darouich, Khoukhi, dan Douzi (2017: 520), perkembangan kognitif anak berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional, dan mengingat. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh aspek kognitif pada proses belajar anak, karena ketika belajar anak memerlukan proses berpikir. Menurut Piaget (dalam Santrock 2011: 246). pada masa usia 2- 7 tahun anak masuk ke dalam tahap praoperasional konkret. Anak mulai belajar membayangkan penampilan benda-benda yang tidak ada atau disebut juga dengan tahap berpikir simbolik. Tahap ini ada pada masa Taman Kanak-kanak. Salah satu tahap perkembangan yang harus dicapai oleh anak Taman Kanak-kanak, pada usia Kelompok A pada aspek kognitif yaitu kemampuan mengenal lambang huruf.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Senin, 1 April 2019 terhadap 20 anak Kelompok A di TK Minomartani 1 kemampuan anak dalam mengenal lambang lambang huruf belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat

berbeda jika dibandingkan dengan aspek perkembangan anak lainnya seperti aspek nilai agama moral, fisik motorik, sosial emosional yang sudah berkembang cukup baik. Anak belum mengenal lambang huruf secara keseluruhan dari A hingga Z. Anak masih kesulitan mencocokkan antara lambang huruf dengan bunyi huruf, sehingga masih sering tertukar dalam menyebutkan huruf yang bentuknya mirip, misalnya pada huruf b dan d, ketika diperlihatkan huruf b anak menyebut huruf d, begitu juga dengan huruf n dan m, p dan q. Hal ini berkaitan dengan proses berpikir simbolik pada anak, yaitu mengenai bagaimana anak mencocokkan antara lambang huruf dengan bunyi hurufnya.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf belum optimal. Guru sudah menggunakan beberapa media dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf seperti kartu huruf, plastisin, kotak huruf dan sebagainya. Namun dengan menggunakan media-media tersebut belum berhasil meningkatkan kemampuan anak. Slamet Suyanto (2005: 25) mengungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan Anak Usia Dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti akan berkolaborasi untuk menggunakan metode bermain yaitu menggunakan puzzle huruf. Cara ini merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih agar anak tertarik untuk belajar mengenal lambang huruf. Setelah berkonsultasi dengan guru kelas, diadakan penelitian tindakan kelas untuk memaksimalkan kegiatan mengenal lambang huruf yaitu dengan menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini diberi judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Media *Puzzle* Huruf pada Anak Kelompok A TK Minomartani 1.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif

dan partisipatif yang melibatkan guru kelas sebagai pemberi perlakuan sekaligus sebagai kolaborator. Penelitian ini secara partisipatif, yaitu guru dan peneliti bekerja sama dalam tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada Semester kedua Tahun Ajaran 2018/2019, yaitu pada Bulan Maret hingga April 2019. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada anak TK Kelompok A di TK Minomartani 1 yang terletak di Komplek Balai Desa Minomartani, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak Kelompok A di TK Minomartani 1 Tahun Ajaran 2018/2019. Subjek berjumlah dua puluh (20) anak, terdiri dari sebelas (11) anak perempuan, dan sembilan (9) anak laki-laki. Dalam kelas ini diampu oleh dua guru, yaitu satu guru utama dan satu guru pendamping.

Karakteristik pada anak Kelompok A di TK Minomartani 1 yaitu anak belum mengenal lambang huruf dengan baik. Hal ini dapat dilihat saat peneliti menunjuk sebuah huruf dan meminta anak untuk menyebutkan huruf tersebut, namun terdapat anak yang belum dapat menyebutkan huruf dengan benar. Selain itu dalam sebuah kegiatan ketika guru menyebutkan sebuah huruf dan meminta anak untuk menuliskan, guru harus memperlihatkan contoh huruf di depan kelas terlebih dahulu berupa tulisan huruf di papan tulis, kartu huruf, maupun tempelan gambar huruf di dinding. Sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan anak Kelompok A di TK Minomartani 1 dalam mengenal lambang huruf belum berkembang dengan baik.

### **Prosedur**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II.

Dalam suatu penelitian tindakan kelas dilakukan siklus I untuk mencapai keberhasilan sesuai yang telah ditetapkan. Namun apabila dalam siklus I belum tercapai, maka dilakukan siklus dua dengan memperhatikan kekurangan yang ada dalam siklus II. Tahapan dalam sebuah siklus yaitu sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan**

Tahap perencanaan merupakan tahap yang harus ada sebelum penelitian dapat dilakukan. Keseluruhan tahap perencanaan ini dikonsultasikan dengan guru kelas yang mengajar untuk memperoleh masukan.

#### **2. Pelaksanaan/Perlakuan**

Pada tahap ini guru bertindak sebagai pengajar di kelas yang melaksanakan perlakuan/tindakan, sedangkan peneliti mengamati proses pembelajaran untuk mendapatkan data.

#### **3. Tahap Pengamatan (Observasi)**

Peneliti mengamati dampak atau hasil dari tindakan yang dilaksanakan terhadap anak. Pengamatan dilakukan pada setiap anak dengan dipandu menggunakan lembar observasi. Dalam pengamatan itu, lakukan pencatatan-pencatatan sesuai dengan form yang telah dipersiapkan. Selain itu juga diambil dokumentasi yang menunjukkan proses berlangsungnya kegiatan. Proses pengamatan ini akan menghasilkan data, yang kemudian diolah menjadi hasil.

#### **4. Refleksi**

Refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu merupakan data primer. Data tersebut merupakan hasil penilaian yang didapatkan oleh anak. Penilaian tersebut diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses kegiatan pembelajaran oleh guru terhadap anak. Penilaian ini berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf melalui *puzzle* huruf.

Menurut Purwanto (2007: 6) dalam rangka pengumpulan data, pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen atau alat ukur.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu menggunakan instrumen observasi daftar cek atau disebut dengan *check list*. Sebelum membuat *check list*, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen dan juga rubrik penilaian untuk mempermudah proses pengambilan data saat penelitian.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator
Kemampuan mengenal lambang huruf	Menyebutkan huruf
	Menunjukkan huruf
	Menyusun puzzle huruf

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi ini merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Minomartani 1, khususnya pada Kelompok A. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan serta berupa catatan lapangan. Peneliti dapat bertindak secara partisipatif maupun non partisipatif (Sukmadinata, 2010: 96).

### Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, data yang dianalisis adalah hasil kegiatan pembelajaran mengenal lambang huruf. Analisis pembelajaran anak dilakukan pada setiap pertemuan dalam Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif persentase. Rumus yang digunakan dalam memperoleh persentase yang diharapkan menurut Purwanto (2006: 102) yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

- NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan  
 R = Skor mentah yang diperoleh  
 SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

100% = Konstanta

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan empat kriteria penilaian yang disesuaikan dengan pedoman penilaian perkembangan pada anak di jenjang Taman Kanak-kanak yaitu:

1. BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan hasil penilaian kemampuan mengenal lambang huruf yang diperoleh anak antara 76-100%
2. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil penilaian kemampuan mengenal lambang huruf yang diperoleh anak antara 55-75%
3. MB (Mulai Berkembang) dengan hasil penilaian kemampuan mengenal lambang huruf yang diperoleh anak antara 41-55%
4. BB (Belum Berkembang) dengan hasil penilaian kemampuan mengenal lambang huruf yang diperoleh anak antara 0-40%

Indikator keberhasilan hasil penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf setelah memperoleh kegiatan pembelajaran yang menggunakan media puzzle huruf. Hal itu dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan menyusun puzzle huruf sesuai perintah yang diberikan oleh guru. Kriteria keberhasilan ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada persentase kemampuan anak. Peneliti menetapkan keberhasilan penelitian apabila persentase minimal mencapai 80% pada kriteria berkembang sangat baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang dilakukan sebagai berikut Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Pengamatan awal pratindakan dilaksanakan pada Jumat, 5 April 2019. Pada tahap ini guru memberikan pengenalan pada anak-anak mengenai media yang digunakan tersebut dengan cara menunjukkannya di depan kelas. Anak-anak tampak antusias untuk belajar menggunakan media puzzle huruf. Sementara anak-anak mengamati media puzzle huruf, peneliti melakukan pengambilan skor pratindakan pada kemampuan anak dalam

mengenal lambang huruf di Kelompok A TK Minomartani 1.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Awal Pratindakan

No.	Kriteria	$\Sigma$ Anak	%
1	BSB	0	0
2	BSH	6	30
3	MB	8	40
4	BB	6	30

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat diperoleh data yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf belum berkembang dengan baik. Oleh karena itu diperlukan upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf.

Siklus I dilaksanakan dalam satu minggu, dan dibagi kedalam tiga kali pertemuan. Pelaksanaan siklus masing-masing yaitu pada hari Senin, 8 April 2019, Rabu 10 April 2019, dan Jumat, 12 April 2019. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf. Kemampuan tersebut diupayakan untuk ditingkatkan dengan menggunakan media puzzle huruf. Media puzzle huruf yang digunakan dalam setiap pertemuan cukup menarik bagi anak-anak. Hal ini terlihat dari antusias anak-anak saat mengikuti kegiatan.

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengamatan kemampuan mengenal lambang huruf anak pada Siklus I dengan kriteria berkembang sangat baik, yaitu sejumlah delapan anak dengan persentase 40 %. Pada kriteria berkembang sesuai harapan, yaitu sejumlah lima dengan persentase 25%. Pada kriteria mulai berkembang berjumlah enam dengan persentase 30%. Pada kriteria belum berkembang masih terdapat satu anak dengan persentase 5%.

Apabila hasil pengamatan pada Siklus I dibandingkan dengan hasil pengamatan saat Pratindakan, maka hasilnya mengalami peningkatan. Dari data yang diperoleh pada Siklus I menunjukkan bahwa hasilnya belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Pada Siklus I ini persentase anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebesar 40%. Belum tercapainya

hasil pada Siklus I ini dapat terjadi karena dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Oleh karena itu dilakukan tahap refleksi ini untuk mengetahui penyebabnya, untuk kemudian dapat menemukan cara untuk mengatasinya. Hal ini bertujuan untuk memperoleh perubahan hasil yang lebih baik dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak Kelompok A TK Minomartani 1.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, maka selanjutnya dilakukan Siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang ada pada Siklus I. Beberapa solusi yang disepakati untuk diambil untuk mengatasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran dilakukan di luar ruangan kelas, atau dilakukan di ruangan yang terbuka yang lebih luas seperti halaman atau aula sekolah.
- 2) Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode bermain agar anak lebih kondusif dan tertarik untuk melaksanakan kegiatan.
- 3) Guru memberikan penjelasan kepada anak mengenai karakteristik masing-masing huruf. Guru menjelaskan pada anak tentang perbedaan dan bentuk dari masing-masing huruf, sehingga anak dapat memahami mengenai hubungan lambang bunyi huruf.

Siklus II ini dilaksanakan dengan memperhatikan perbaikan dari siklus sebelumnya. Dalam siklus II ini terdapat tiga kali pertemuan yang dilaksanakan masing-masing pada hari Selasa, 16 April 2019, Kamis, 18 April 2019, dan Sabtu, 20 April 2019. Media puzzle huruf yang digunakan dalam setiap pertemuan cukup menarik bagi anak-anak. Hal ini terlihat dari antusias anak-anak saat mengikuti kegiatan.

Observasi yang dilakukan pada siklus II ini mengamati kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf dengan menggunakan indikator penelitian. Berdasarkan rekapitulasi hasil pengamatan kemampuan mengenal lambang huruf anak pada Siklus II dengan kriteria berkembang sangat baik, yaitu sejumlah tujuh belas anak dengan persentase 85 %. Pada kriteria berkembang sesuai harapan, yaitu sejumlah tiga anak dengan persentase 15%. Pada kriteria mulai

berkembang dan belum berkembang sudah tidak terdapat lagi atau dengan persentase 0%.

Apabila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh saat pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada siklus II ini. Berdasarkan perbandingan hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II tersebut, dapat diketahui bahwa ada selisih yang cukup signifikan. Pada kriteria Berkembang Sangat Baik ada selisih sebesar 45%, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan terdapat selisih sebesar 10 %, pada kriteria Masih Berkembang terdapat selisih sebesar 30%, dan pada kriteria Belum Berkembang juga terdapat selisih sebesar 5%. Dari data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa hasilnya telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Pada siklus I ini persentase anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebesar 85%.

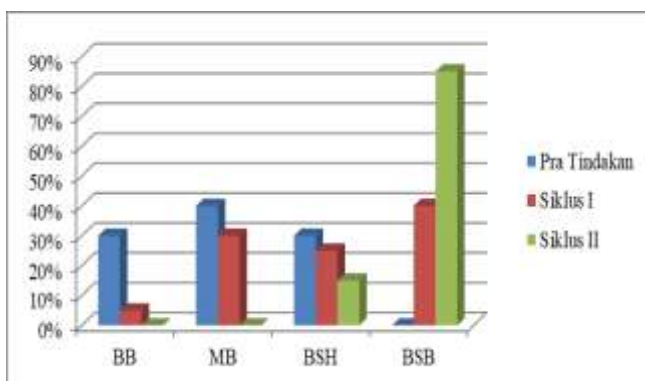
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus II

No.	Kriteria	Σ Anak	%
1	BSB	17	85
2	BSH	3	15
3	MB	0	0
4	BB	0	0

Perbandingan hasil yang diperoleh pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dengan lebih jelas pada gambar berikut:

Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf semakin meningkat jika dibandingkan pada saat Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Kemampuan



mengenal lambang huruf termasuk salah satu bagian dari aspek kognitif yaitu pada tahap berpikir simbolik. Kemampuan anak dapat

ditingkatkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya disesuaikan juga dengan karakteristik anak-anak yang menyukai belajar sambil bermain. Oleh karena itu dalam penelitian ini digunakan salah satu media pembelajaran yaitu *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak Kelompok A TK Minomartani 1.

Pada proses pelaksanaan penelitian tidak terlepas dari unsur belajar yaitu meliputi pengulangan, waktu, dan latihan. Saat siklus I dilakukan anak-anak melihat dan menggunakan media *puzzle* huruf untuk pertama kalinya. Anak-anak cenderung ingin tahu dan mengeksplorasi media baru tersebut, sehingga pada pelaksanaannya cenderung lebih tidak kondusif. Namun pada saat siklus II dilakukan, anak-anak mulai terbiasa dengan media yang digunakan. Pengulangan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan juga menjadikan anak terbiasa dan menjadi semakin tahu. Unsur waktu dan latihan yang dilakukan oleh anak juga mempengaruhi tingkat pemahaman anak. Semakin sering sebuah materi diberikan, maka anak semakin mudah memahaminya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak Kelompok A TK Minomartani 1 dalam mengenal lambang huruf dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Peningkatan ini terjadi pada masing-masing anak di setiap siklus yang dilakukan secara bertahap. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf dapat digunakan oleh guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf.

Menurut Elfawati (2012: 201) Media *puzzle* adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual yang dapat mengembangkan kemampuan belajar anak. Hal tersebut sesuai dengan penelitian ini yang menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajarannya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian ini yang menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajarannya. Media *puzzle*

terbukti dapat digunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan belajar anak, dalam hal ini yaitu kemampuan mengenal lambang huruf pada anak Kelompok A TK Minomartani 1.

Kemampuan mengenal lambang huruf pada anak merupakan bagian dari proses berpikir simbolik. Menurut Suparno (2001: 49), berpikir simbolik menjadi ciri dalam tahap praoperasional ini, yaitu berupa penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang saat itu tidak berada bersama objek. Pada tahap ini anak belajar mengenal suatu objek ketika objek tersebut tidak ada.

Upaya yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf yaitu menggunakan simbol. Menurut Runtukahu dan Kandou (2014: 75) terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk menerapkan berfikir simbolik pada anak usia 2 hingga 5 tahun, yaitu sebagai berikut: 1) Menggunakan simbol, 2) Bermain khayal, 3) Menggelompokkan, dan 4) Mengurutkan sesuatu. Simbol yang digunakan yaitu simbol huruf yang terdapat pada media *puzzle* huruf yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Mumpuniarti (2007: 95) pendekatan yang berdasarkan simbol (huruf) menekankan kaitan antara huruf dan bunyi, yang tujuan akhirnya anak dapat membunyikan atau mengucapkan simbol huruf yang tertulis. Diharapkan melalui penggunaan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak Kelompok A TK Minomartani 1 dalam mengenal lambang huruf dapat ditingkatkan melalui kegiatan dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Penggunaan media *puzzle* huruf dilaksanakan secara bertahap yaitu sebagai berikut: 1) Meletakkan kepingan *puzzle* huruf secara acak di atas lantai, 2) Meminta setiap anak untuk menunjuk dan mengambil satu keping *puzzle* huruf yang disebutkan oleh guru lalu membentuk barisan

bershaf, 3) Anak berjalan secara bergantian ke samping kanan sambil menyebutkan kepingan *puzzle* huruf yang dibawa oleh temannya, 4) Guru menyebutkan beberapa huruf secara bersamaan, lalu anak berkumpul sesuai dengan huruf yang disebutkan oleh guru tersebut dan menjadi satu kelompok, 5) Anak diminta menyusun kepingan *puzzle* huruf tersebut menjadi suatu bentuk.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf dapat dilihat dari tercapainya kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan mengenal lambang huruf yaitu pada kondisi awal atau Pratindakan yaitu sebesar 0%. Pada pelaksanaan Siklus I terdapat 8 anak yang telah mencapai kriteria BSB dengan persentase 40%. Sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 17 anak yang berhasil mencapai kriteria BSB dengan persentase 85%.

### Saran

1. Bagi Guru
  - a. Diharapkan guru dalam penyampaian kegiatan dilakukan secara berulang, sehingga anak dapat lebih memahami materi yang disampaikan.
  - b. Guru dapat melakukan variasi pembelajaran untuk dapat menambah pengetahuan.
  - c. Guru menyediakan sarana untuk memfasilitasi proses belajar anak.
2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan dalam penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan mediamapun metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf. Selain itu penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan kemampuan lain untuk diuji dengan menggunakan media ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Darouich, A., Khoukhi, F., & Douzi, K. (2017). Modelization of cognition, activity and motivation as indicators for interactive learning environment. *Advanced in science, technology, and engineering system journal*, Volume 2. Nomor 3

- Elfawati. (2012). Meningkatkan pengenalan bangun datar sederhana melalui media puzzle bagi anak tunagrahita ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Volume 1 Nomor 3*
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi perkembangan jilid 1. Edisi ke enam.* (Terjemahan Meitasari Tjandrasa, Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Runtukahu, T. dan Kandou, S. (2014). *Pembelajaran matematika dasar bagi anak berkesulitan belajar.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sugihartono, Fatiyah, Harahap, Setiawati, & Nurhayati (2013). *Psikologi pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suparno, P. (2001). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget.* Yogyakarta: Kanisius
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini.* Yogyakarta: Hikayat Publishing.