

Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Melalui Permainan *Mystery Box* Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun

Marini Handriani

Universitas Trilogi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
marini.handriani@gmail.com

Syefriani Darnis

Universitas Trilogi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
ipung@trilogi.ac.id

Received: 06 05 2020/ Accepted: 28 05 2020 / Published online: 31 06 2020
© 2020 Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trilogi

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal simbol huruf melalui permainan *mystery box* pada anak usia 4-5 tahun di BKB Paud Melati 17, Klender, Duren Sawit, Jakarta Timur, tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik usia 4-5 tahun dalam 1 kelas pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrument observasi kemampuan mengenal huruf. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Dengan permainan *mystery box* dapat meningkatkan kemampuan anak didik untuk mengenal dan menyebutkan simbol huruf, yaitu anak diajak untuk menebak dan menyebutkan gambar atau benda dan kemudian menyebutkan huruf awalnya dan memasang huruf dengan gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan anak didik dalam mengenal dan menyebutkan simbol huruf, yaitu pada kondisi awal sebesar 29,72% kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 62,22% dan Siklus II meningkat lagi sebesar 84,86%.
Kata kunci : *Mystery box, simbol huruf, anak usia dini*

Abstract This study aims to determine the increase in the ability to recognize letter symbols through *mystery box* games in children aged 4-5 years at BKB Paud Melati 17, Klender, Duren Sawit, East Jakarta, 2019/2020 school year. This type of research is a classroom action research conducted in 2 cycles. The subjects in this study were students aged 4-5 years in 1 learning class. Data collection techniques are done by interview, observation and documentation. The research instrument used was an observation instrument the ability to recognize letters. The data analysis technique uses quantitative descriptive. With the *mystery box* game can improve the ability of students to recognize and mention the symbols of letters, namely children are invited to guess and mention pictures or objects and then mention the initial letters and pair letters with images. The results showed that there was an increase in students' ability to recognize and mention letter symbols, namely in the initial conditions of 29.72% then increased in Cycle I to 62.22% and Cycle II increased again by 84.86%.

Keywords : *Mystery Box, Letter symbols, Early Childhood*



Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disebut PAUD menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam (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. Pemberian rangsangan yang diberikan mencakup enam (6) aspek perkembangan, yaitu Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Sosial Emosional, Bahasa, Kognitif dan Seni.

Membaca merupakan salah satu dari aspek bahasa yang perlu dikembangkan dan diberikan stimulasi bagi anak usia dini. Menurut Susanto membaca bagi anak usia dini merupakan kemampuan awal anak dalam hal baca tulis dikarenakan keingintahuan anak dan kemauan yang tinggi untuk mengetahui sesuatu (Susanto, 2017). Sebagai persiapan untuk membaca maka diperlukan hal yang utama, yaitu mengenal simbol huruf. Seperti dikatakan oleh Tarigan bahwa membaca sebagai suatu keterampilan mempunyai dua aspek penting, yaitu keterampilan yang bersifat mekanis dan ketrampilan yang bersifat pemahaman (Tarigan, 2015 : 12). Salah satu ketrampilan yang bersifat mekanis adalah yang mencakup aspek pengenalan bentuk huruf. Ada anak yang belum dapat mengenal dan menyebut simbol huruf dengan baik, yaitu ketika ditanya huruf-huruf yang tertera pada namanya sendiri, mereka belum sepenuhnya dapat menyebutkan huruf-huruf tersebut. Anak belum dapat menunjukkan simbol huruf yang sesuai. Fahrurrozi mengatakan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan seorang anak dalam mengenali simbol yang terdapat di dalam tulisan untuk dibaca dengan menggunakan suara yang nyaring dalam bentuk huruf, suku kata, kata dan kalimat (Fahrurrozi, 2017) . Membaca bagi anak usia dini merupakan proses berpikir dalam menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan yang berarti.

Untuk dapat mengenal huruf ada beberapa urutan tertentu yang harus dilalui, seperti ketika belajar bahasa secara alami (Darnis, 2019), yaitu : (1) Fitur khas untuk dapat dikenali anak yang pertama adalah apakah garis yang membentuk huruf itu lurus atau melengkung seperti huruf "O" dan "C", bentuk huruf demikian akan mudah dikenali anak. (2) Tahapan kedua adalah huruf dengan bentuk garis melengkung, yaitu seperti huruf "P" dan "S". (3) Tahapan selanjutnya huruf dengan bentuk lengkung dan persimpangan seperti huruf "B" dan "R". (4) Huruf dengan bentuk lengkung tanpa persimpangan seperti "J" dan "S". (5) Kemudian tahapan selanjutnya adalah huruf dengan bentuk garis diagonal seperti "K" dan "X" yang paling akhir untuk dikenali. Dari berbagai teori di atas mengenai mengenal simbol huruf sebagai permulaan dari membaca bagi anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal simbol huruf pada anak usia 4-5 tahun adalah kemampuan anak menerjemahkan simbol tulis atau huruf ke dalam kata-kata lisan, bersuara khusus yaitu membaca tulisan dengan suara tertentu.

Masih kurangnya kemampuan anak didik usia 4-5 tahun di BKB Paud Melati 17 dalam mengenal dan menyebut simbol huruf, cukup membuat prihatin. Karena sebagai langkah awal dalam keterampilan berbahasa salah satunya adalah membaca. Untuk membaca diperlukan kemampuan dalam mengenal simbol huruf. Hal ini disebabkan beberapa faktor dalam proses belajar mengajar di BKB PAUD Melati 17, antara lain: (1) Masih kurangnya media pembelajaran yang menarik minat anak dalam belajar; (2) Belum adanya permainan yang dapat meningkatkan



membaca permulaan bagi anak didik usia 4-5 tahun di BKB Paud Melati17; (3) Pembelajaran yang diberikan oleh guru belum sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, yaitu bermain; (4) Pembelajaran mengenai simbol huruf belum sesuai dengan cara belajar anak usia dini melalui benda yang nyata dan bermakna.

Media permainan *mystery box*

Lebih lanjut dikemukakan bahwa dengan bermain maka daya pikir dan perkembangan otak anak akan semakin baik serta berkembang secara optimal (Susanto, 2014). Dengan demikian diharapkan dalam suasana bermain yang menyenangkan bagi anak akan memudahkan untuk menerima proses pembelajaran yang diterimanya dan mendapatkan hasil yang optimal. Dengan menggunakan alat permainan atau media permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam belajar anak, karena dengan media akan memudahkan anak dalam menyerap pembelajaran yang diberikan. Bermain adalah kegiatan atau aktivitas keseharian anak usia dini yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan untuk mendapatkan kesenangan dalam aspek perkembangan anak. Permainan merupakan suatu alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain yang penggunaannya harus dipersiapkan dengan bervariasi, menarik, diterima oleh semua budaya serta sesuai dengan usia anak dan taraf perkembangannya sehingga dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya.

Permainan *mystery box* atau kotak misteri adalah permainan yang menggunakan kardus (kotak) yang didalamnya berisi benda-benda atau kartu bertuliskan kata atau kalimat (Darnis, 2018). Untuk mempersiapkan sebuah *mystery box*, dengan memilih kotak dari berbagai bentuk dan ukuran dan dapat menutupi kotak dengan kertas berwarna atau bungkus kado, hal ini untuk menambah daya tarik terhadap anak ketika melihat sesuatu hal yang menarik maka anak akan lebih merespon dengan baik (Carol Ann Bloom, 2019). *Mystery box* merupakan permainan yang diilhami dari *Object Box* pada metode pengajaran Montessori yang bertujuan untuk mengajarkan anak membaca, yaitu dengan cara menyampaikan bunyi wicara dari lambang tertulis mengenai suatu objek (Gettman, 2016). Dikatakan bahwa kotak objek memiliki ciri atau karakteristik khusus yakni terdapat dua buah kotak objek. Biasanya kotak tersebut didesain dengan indah dan diisi dengan berbagai miniatur yang disukai anak. Ketika bermain dengan kotak, apa yang mereka temukan dapat mereka baca, kotak tersebut memiliki tempat khusus di dalam kelas Montessori. Kotak objek pertama terdiri dari objek-objek dan nama-nama objek dari ejaan fonetiknya, sedangkan kotak objek kedua, berisi fonogram satu huruf atau dua huruf sesuai dengan pelafalan fonetiknya (Darnis, 2020a).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan *mystery box* adalah permainan yang menggunakan kotak dari berbagai bentuk dan ukuran yang didalamnya berisi benda-benda atau kartu bertuliskan kata atau kalimat yang bertujuan mengajarkan anak membaca. Dalam penelitian ini, *mystery box* merupakan permainan dengan menggunakan kotak dari berbagai bentuk dan ukuran yang di dalamnya berisi benda-benda, gambar atau kartu yang bertuliskan simbol huruf yang bertujuan untuk mengajarkan anak mengenal simbol huruf. Permainan *mystery box* ini termasuk jenis bermain terpimpin (*guided play*), yaitu guru memiliki peran dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu mengenal huruf.



Dalam setiap permainan tentunya ada langkah-langkah yang dijalankan, seperti halnya permainan *mystery box* ini, langkah-langkah dalam permainan ini adalah sebagai berikut (Darnis, 2020b) : (1) *choose a box with a lid*; (2) *decorate the box*; (3) *place object that have been collected into the box*; (4) *decide the order in wich will introduce the object to show the class*; (5) *present the mystery box*.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam permainan *mystery box* pada penelitian ini disesuaikan dengan tema pembelajaran mengenai simbol huruf yang akan dibahas. Benda-benda yang dimasukkan ke dalam kotak digunakan untuk memudahkan anak dalam pembelajaran mengenai simbol huruf tersebut. Berikut langkah-langkah dalam permainan *mystery box*, yaitu: (1) Pilih kotak dengan penutup, seperti kotak sepatu ; (2) Hiasi kotaknya ; (3) Tempatkan benda-benda yang telah dikumpulkan ke dalam kotak ; (4) Tentukan apa yang akan diperkenalkan dengan meminta anak mengambil benda/objek di dalam kotak sesuai instruksi yang diberikan. Instruksi yang diberikan bervariasi agar tidak menimbulkan kebosanan atau kejenuhan pada anak didik dalam bermain.



Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penulisan ini adalah “Penelitian Tindakan Kelas”. Penelitian tindakan kelas atau sering juga disebut *classroom action research* merupakan penelitian tindakan kelas yang kegiatannya lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, dan juga memaparkan apa saja yang terjadi ketika diberikan perlakuan dan memaparkan seluruh proses sejak awal diberikan perlakuan sampai akibat dari perlakuan yang diberikan (Arikunto, 2010). Rancangan penelitian tindakan kelas yang dipilih yaitu model siklus Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2017) yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan atau disebut “Siklus Spiral”. Dengan siklus yang berulang maka semakin lama diharapkan anak didik semakin meningkatkan perubahan atau pencapaian hasilnya. Terdapat 4 (empat) aspek pokok yang digunakan dalam siklus tindakan penelitian ini, yaitu: (1) Tahap Perencanaan Tindakan, dilakukan penentuan dalam pelaksanaan tindakan, yaitu melakukan analisis kurikulum, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat media pembelajaran yang akan diimplementasikan, alternatif solusi, membuat lembar kerja siswa, membuat instrumen, menyusun alat evaluasi pembelajaran ; (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan, adalah tahap implementasi dari apa yang telah dirancang dalam perencanaan sebelumnya, yaitu berupa



deskripsi tindakan yang dilakukan, skenario tindakan perbaikan dan prosedur tindakan ; (3) Tahap Pengamatan, yaitu pengamatan yang dilaksanakan selama tindakan berlangsung dengan perekaman data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan yang telah dirancang . Pada tahap ini maka peneliti harus benar-benar mencermati atau mengamati semua hal yang terjadi pada subyeknya (anak didik) atau pada obyeknya (media *mystery box*). Namun tidak luput juga mengamati guru yang memberikan pengajaran ; (4) Tahap Refleksi, adalah pengevaluasian atau pengkoreksian dari apa yang telah terjadi pada waktu pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peneliti dapat memperbaiki hal-hal yang menjadi kekurangan dari proses pembelajaran dengan media *mystery box* tersebut.

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak didik berusia usia 4-5 tahun yang berada pada rombongan belajar di kelompok mawar. Jumlah keseluruhan rombongan belajar yang menjadi subyek penelitian adalah berjumlah 15 (lima belas) anak dengan katagori anak perempuan 10 orang dan anak laki-laki 5 orang. Rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik diskriptif kuantitatif yaitu :

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

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1 : Perbandingan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Pada Tahap Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Kurang (0-25%)	9	60	0	0	0	0
Cukup (26-50%)	5	33	1	7	0	0
Baik (51-75%)	1	7	12	80	2	13
Sangat Baik (76-100%)	0	0	2	13	13	87

Setelah dilakukan observasi dan pemantauan hasil pada tiga tahapan kegiatan, maka dari 15 anak didik yang menjadi responden dalam penelitian ini didapatkan hasil seperti pada tabel di atas. Hasil skor responden disandingkan dengan kriteria sesuai pengelompokkannya, yaitu: Kurang (0-25%), Cukup (26-50%), Baik (51-75%), dan Sangat Baik (76-100%).

Pada tahap Pra Tindakan, dari 15 responden yang diteliti, ditemukan 9 orang anak didik (60%) mempunyai skor kriteria Kurang, kriteria Cukup sebanyak 5 orang anak didik (33%), kriteria Baik 1 orang anak didik (7%), dan tidak terdapat anak didik yang mendapatkan kriteria Sangat Baik. Hal ini disebabkan karena anak didik belajar pengenalan simbol huruf masih dengan metoda lama, yaitu pengenalan simbol huruf secara langsung dengan guru menulis di papan tulis.



Kemudian penelitian dilanjutkan ke tahap Siklus I, dimana anak didik dikenalkan simbol huruf dengan menggunakan permainan ajar *mystery box*. Setelah dilakukan observasi, didapati peningkatan hasil skor anak didik yang sangat bermakna. Anak didik dengan kriteria Kurang, menurun dari 6 orang (60%) menjadi sudah tidak ada lagi (0%). Kriteria Cukup, menurun dari 5 orang (33%) menjadi 1 orang (7%). Dan hasil peningkatan yang cukup bermakna adalah kriteria Baik meningkat dari 1 orang (7%) menjadi 12 orang (80%), dan bahkan kriteria Sangat Baik dari 0 orang (0%) menjadi 2 orang (13%). Peningkatan ini dimungkinkan karena anak didik telah menggunakan permainan *mystery box*. Dengan *mystery box*, maka anak didik diajak belajar sambil bermain menggunakan media-media yang ada, sehingga anak didik lebih mudah memahami dan bisa mengenal serta menyebutkan simbol huruf dengan baik.

Dalam Siklus I, dilakukan observasi terhadap pelaksanaannya, kemudian dievaluasi untuk selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan untuk dilaksanakan pada Siklus II. Selanjutnya skor anak didik dinilai kembali, dan hasilnya tampak peningkatan skor kemampuan anak didik dalam mengenal simbol huruf. Hasil skor pada Siklus II sudah tidak ada lagi anak didik dengan kriteria Kurang dan Cukup (0%). Selebihnya adalah 2 orang anak didik dengan skor kemampuan kriteria Baik (13%), dan terdapat 13 anak didik (87%) dengan skor kriteria Sangat Baik. Peningkatan skor kriteria ini terjadi karena pada tahap Siklus II dilakukan kegiatan yang memfokuskan pada simbol-simbol huruf yang belum dipahami oleh anak didik. Dengan menggunakan permainan *mystery box*, maka metodenya dengan menguatkan dan mengulang materi sambil bermain dengan media-media yang dapat digunakan dalam *mystery box*.

Menurut Mills penelitian tindakan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan sebesar 71%. Berdasarkan hal tersebut dan atas kesepakatan yang telah didiskusikan dengan kolaborator, yaitu guru kelas maka kami sepakat bahwa penelitian ini dianggap berhasil jika persentase rata-rata kelas dalam kemampuan mengenal simbol huruf dapat meningkat lebih dari 75%. Dan dianggap tidak berhasil jika rata-rata secara klasikal kemampuan mengenal simbol huruf peningkatannya kurang dari 75% (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2017).

Kesimpulan dan Saran

Saat observasi sebelum tindakan didapatkan hasil sebesar 29,73%, kemudian setelah dilakukan tindakan pada Siklus I mengalami peningkatan sebesar 62,20%. Peningkatan yang terjadi belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan, yaitu penelitian dikatakan berhasil jika peningkatan mencapai 75%. Peneliti dan kolaborator melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu pelaksanaan tindakan Siklus II. Berdasarkan hasil yang didapat pada tindakan Siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar 84,87% dari keseluruhan responden sebanyak 15 anak. Peningkatan yang terjadi sudah mencapai lebih dari kriteria minimum yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya tindakan dengan permainan *mystery box* dapat meningkatkan kemampuan mengenal dan menyebutkan simbol huruf pada anak usia 4-5 tahun di BKB Paud Melati 17 Klender.

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan menambah pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf sebagai persiapan membaca bagi anak usia dini. Permainan *mystery box* ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf. Tentunya diharapkan pula guru dapat meningkatkan



kreatifitas dalam kegiatan proses belajar di berbagai kegiatan sehingga permainan dapat menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga akan meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal dan menyebut simbol huruf. Sebagai hasil akhir maka akan meningkatkan minat membaca pada anak didik.

Daftar Rujukan

- 1) Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. In *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi ke X*. Rineka Cipta.
- 2) Carol Ann Bloom. (2019). *Playing with Print: Fun Activities and Ideas for Fostering Emergent Literacy*. Good Year Book Amazon.
- 3) Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana*, 1(1).
- 4) Darnis, S. (2019). The Development of Children's Story Book Media Besed on Local Natural Resources to Support the Early Counting Mathematics Program for Kindergarten Level. *Jurnal Tadarus*, 8(No.1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/tadarus/article/view/2650>
- 5) Darnis, S. (2020a). *The Development of Children's Story Book Media Based on Oral Story of Local Tradition to Support the Literacy Program for Kindergarten Level*. 5(1), 1-8. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/2472>
- 6) Fahrurrozi. (2017). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language*. 11(1).://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/2558.
- 8) Gettman, D. (2016). *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar: Aktivitas Belajar untuk Anak Balita*. A. Nuriowandari, Penerj.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 9) Suharsimi Arikunto, Suhardjono, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- 10) Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group.
- 11) Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- 12) Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. CV Angkasa.