

EFEKTIVITAS PERMAINAN *ARRANGE ALPHA* TERHADAP KEMAMPUAN KONSEP MENGENAL HURUF DAN MERANGKAI KATA DALAM BAHASA INGGRIS PADA SISWA TK AL-HIDAYAH KEBONSARI TENGAH

Dzulkifli¹ dan Andini Dwi Arumsari²

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya

dzulkifli@um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Arrange Alpha Adalah alat permainan edukatif yang dirancang dan dibuat dengan tujuan mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran dalam mengenal huruf dan susunan kata dalam Bahasa Inggris sehingga tidak hanya membuat siswa mengerti pengucapan dalam Bahasa Inggris namun juga agar siswa dapat mengerti ejaan dan penyusunan kata dalam Bahasa Inggrisnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen. Dengan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode experiential learning. Penelitian ini dilakukan di TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah selama 2 kali pertemuan, dengan subjek siswa-siswi TK kelompok B dengan jumlah 17 Anak. Dengan hasil pada percobaan pertama yang dilakukan oleh peneliti kebanyakan semua anak yang maju mengalami kesulitan dalam menyusun kata dan tidak sesuai dengan ejaan. Setelah dilakukan pembelajaran dan pengenalan dalam percobaan kedua sudah lebih banyak siswa dan siswi yang berhasil dengan sempurna dalam menyusun kata yang diberikan.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, mengenal huruf dan merangkai kata dalam Bahasa Inggris*

ABSTRACT

Arrange Alpha is an educational game tool designed and created with the aim of simplifying and streamlining the learning process in recognizing letters and word arrangements in English so that it not only makes students understand pronunciation in English but also so that students can understand spelling and wording in English. In this study, the research method used is a Experimental method. With the learning method used is the experiential learning method. This research was conducted at Al-Hidayah Kebonsari Tengah Kindergarten for 2 meetings, with the subjects of group B kindergarten students with a total of 17 children. With the results in the first experiment conducted by researchers most of the children who came forward had difficulty in composing words and did not conform to spelling. After the learning and recognition in the second experiment, more students and students have succeeded perfectly in compiling the given words.

Keywords: *An educational game tool, recognizing letters and stringing words in English.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam Undang-Undang PA (UU Pendidikan Anak) yang menyatakan bahwa anak mempunyai hak untuk tumbuh, berkembang, bermain, beristirahat, memulihkan diri dan belajar melalui pendidikan. Belajar adalah suatu hak, maka agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, pembelajaran harus menyenangkan dan informatif, sehingga mereka termotivasi, antusias dan terlibat. Belajar pada anak adalah melalui bermain. Dengan bermain anak mengalami proses pembelajaran tentang sesuatu hal. Bermain membantu melatih aspek perkembangan anak, meliputi bahasa, kognisi, fisik, motorik, sosial, emosional, moral, dan nilai-nilai agama. Namun dalam proses pengembangan aspek-aspek tersebut haruslah diperhatikan prinsip perkembangan anak. Prinsip tumbuh kembang anak antara lain: Anak-anak berkembang secara holistik. yaitu terdapat hubungan yang sangat erat antara aspek perkembangan estetis, afektif, kognitif, bahasa, fisik dan sosial emosi anak, perkembangan anak terjadi dalam urutan yang teratur yaitu dalam arah yang relatif dapat diprediksi, perkembangan anak terjadi pada tingkat yang berbeda-beda di dalam dan di antara anak-anak yaitu setiap anak berkembang sesuai dengan dirinya sendiri tidak ada anak yang sama persis sekalipun kembar identik, perkembangan baru didasarkan pada perkembangan yang sebelumnya yaitu perkembangan didasarkan pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif yaitu pengalaman yang dilalui seseorang akan mempunyai pengaruh positif maupun negative terhadap perkembangan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dasar, sikap, dan keterampilan anak. Keberhasilan proses pendidikan pada periode ini menjadi landasan bagi proses pendidikan berikutnya. Berdasarkan UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar, terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Depdiknas, 2003).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar dilaksanakan. Pendidikan anak usia dini merupakan intervensi pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang bertujuan untuk mendidik anak melalui jalur formal melalui nasehat-nasehat pendidikan guna mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani secara optimal, sehingga mempersiapkan diri untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini

bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani (motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreatifitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), dan sosial emosional (sikap dan perilaku, agama).

Pendidikan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan efektif dengan cara menyertakan proses bermain sebagai media untuk menuangkan proses pembelajaran. Friedrich Froebel (1782-1852) menjelaskan bahwa bagi anak usia dini, bermain merupakan suatu proses belajar. Anak-anak diajak berkebun, bermain bersama, bernyanyi, membuat karya seni dan kerajinan, bersosialisasi. Ini adalah proses belajar sambil bekerja. Mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode awal tersebut, maka para ahli psikologi perkembangan menyebut masa usia dini sebagai “the golden age “ (usia emas). Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan. Alat bermain yang sangat efektif dalam pendidikan anak usia dini disebut alat bermain sambil belajar.

Suyadi (2009) Alat permainan edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada anak. Peralatan bermain edukatif merupakan alat untuk bermain anak. Peralatan bermain dikatakan edukatif apabila dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang dilakukan oleh Hermawan dkk. (2007) merupakan format ekspresi pembelajaran dimana siswa bereksperimen dengan mengalami sendiri dan membuktikan apa yang telah dipelajarinya. Roestiyah (2012) mengartikan “eksperimen” sebagai suatu kegiatan dimana siswa melakukan percobaan terhadap sesuatu, mengamati prosesnya, menuliskan hasil percobaannya, kemudian menyajikan pengamatannya di depan kelas dan dievaluasi oleh guru. itu berarti gaya mengajar guru. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Dengan kata lain siswa melakukan percobaan, dan peneliti mengamati apakah ada perubahan pada diri siswa sebelum dan sesudah percobaan.

Model pembelajaran yang digunakan adalah metode experiential learning. Menurut Kolb (1984), experiential learning sebagai sebuah model pembelajaran yang holistik, di mana seseorang belajar, berkembang, dan bertumbuh. Penggunaan istilah experiential learning sendiri dimaksudkan untuk menekankan bahwa pengalaman (experience) memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan hal ini menjadi pembeda antara experiential learning dengan model pembelajaran lainnya, seperti teori pembelajaran kognitif atau behaviorisme.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah selama 2 kali pertemuan, dengan subjek siswa-siswi TK kelompok B dengan jumlah 17 Anak. Dalam penelitian ini kelompok peneliti menggunakan alat permainan dimana alat ini digunakan dalam proses mengajarkan huruf serta merangkai kata dalam Bahasa Inggris yang disambut antusias oleh para siswa dan siswi, berikut penjabaran uji coba alat permainan edukatif:

Nama Alat

Arrange Alpha

Kegunaan

Alat permainan ini dibuat untuk mempermudah para siswa dalam mengenal susunan dan tulisan kosa kata dalam Bahasa Inggris, sehingga siswa tidak hanya dapat mengetahui pengucapannya saja namun juga dapat mengerti tulisannya dalam Bahasa Inggris seperti apa. Selain mempermudah dalam mengenal susunan kata dalam Bahasa Inggris disini kegunaan lain dari alat permainan ini adalah untuk melatih kefokusannya serta perhatian siswa.

Alat Dan Bahan :

Alat : Gunting, Selotip, Staples

Bahan : Kertas, Plastik Es, Kardus kecil tempat snack

Prosedur Permainan:

- a. Anak-anak diberikan kotak yang berisikan huruf dari A-Z
- b. Anak diminta untuk menyusun kata sesuai dengan gambar yang diberikan.
- c. Kemudian anak-anak yang sudah bisa menyusun diminta untuk maju kedepan untuk menempelkan susunan huruf yang benar dan sesuai dengan gambar yang diberikan.
- d. Setelah selesai menempel dan susunannya benar anak akan diberikan reward.

Pelaksanaan Uji Coba:

Uji Coba I

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2022

Tempat : TK AL-HIDAYAH

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Subyek : Siswa kelompok B

Hasil :

- a. Anak-anak masih belum bisa menyusun dengan baik kata-kata dalam bahasa Inggris yang disajikan.
- b. Saat menyusun anak-anak banyak mengalami gagal

Uji Coba II

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2022

Tempat : TK AL-HIDAYAH

Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Subyek : Siswa TK kelompok B

Hasil :

- a. Anak-anak sudah mulai terbiasa dan lebih mampu memahami susunan kata dalam bahasa Inggris.
- b. Anak-anak sudah lancar dalam praktek penyusunan kata bahasa Inggris tanpa dituntun
- c. Saat disuruh menyusun banyak anak yang sudah bisa dan tidak mengalami gagal lagi

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil observasi dan uji coba alat permainan edukatif, peneliti dapat menyimpulkan bahwa respon daripada siswa dan siswi sangat antusias di tandai dengan adanya semangat dan ketanggapan anak saat peneliti mulai menjelaskan terkait alat permainan edukatif yang ada.

Pada saat kegiatan berlangsung siswa-siswi sangat antusias saat disuruh untuk maju kedepan untuk merangkai huruf dalam Bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang sudah sajikan, namun dalam percobaan pertama yang dilakukan oleh peneliti kebanyakan semua anak yang maju mengalami kesulitan dalam Menyusun kata dan tidak sesuai dengan ejaan yang sebenarnya dikarenakan susunan kata yang mereka jabarkan saat maju kedepan diambil sesuai dengan apa yang mereka dengar. Kemudian peneliti mengajarkan pada siswa dan siswi bagaimana cara mengeja dan melafalkan huruf dan kata yang benar dalam Bahasa Inggris agar tidak terjadi kesalahan dalam penulisan kata.

Media pembelajaran yang digunakan oleh TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah Menggunakan media buku paket. Buku paket tersebut mempermudah guru karena di dalam isi buku tersebut sudah terdapat banyak tema yang bisa dikerjakan oleh siswa. Misalnya ada bagian menggambar, menulis, membaca, dan lain lain. Tenaga pendidik juga dipermudah dengan adanya buku paket pendidik terbantu siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu pendidik juga terbantu seperti memilih materi yang akan disampaikan kepada siswa disetiap harinya dan juga mempermudah pendidik dalam memberikan pekerjaan rumah yang tidak sulit dipahami oleh siswa saat mengerjakan dirumahnya.

Setelah dilakukan pembelajaran dan pengenalan pada sesi selanjutnya siswa dan siswi di

coba lagi untuk maju kedepan untuk menyusun kata sesuai dengan gambar yang telah disajikan lagi dan dalam percobaan kedua sudah lebih banyak siswa dan siswi yang berhasil dengan sempurna dalam menyusun kata yang diberikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Al-Hidayah Kebonsari Tengah dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk melatih anak dalam kemampuan berfikir logis dan melatih motorik halus anak melalui metode eksperimen, sebagai berikut:

A. Sekolah

Untuk sekolah lebih di tingkatkan lagi dalam prasarana yang dapat membantu pembelajaran anak dalam berbahasa Inggris, dan bisa juga diterapkan mulai dari guru untuk mengajak anak didik berbahasa Inggris.

B. Guru

Senantiasa untuk Guru lebih ditingkatkan lagi proses belajar yang meliputi pembelajaran dalam Bahasa Inggris sehingga untuk anak-anak juga dapat mengenal Bahasa Inggris sejak dini.

C. Mahasiswa

Lebih ditingkatkan lagi dalam pembuatan alat permainan edukatif yang bermacam-macam dalam Bahasa Inggris agar proses pembelajaran pada anak lebih bervariasi lagi dan menarik untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, A. (2015). Mengembangkan kreativitas anak. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. Jurnal Pengabdian Ahmad Yani, 1(1), 49-57.*
- Depdiknas, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, Jakarta: CV Mini Jaya Abadi.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas
- Fitri, A., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Potensia, 2(1), 1-13.*
- Hernawan, A.H. dkk. (2007). *Belajar dan pembelajaran SD.* Bandung: UPI Press
- Huliyah, Muhiyatul.(2017), *Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, [S.l.]*
- Ibrahim, H. (2017). *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang.*
- Idris, G. *Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Ungkapan Pemaparan Jati Diri Di SMA. Jurnal Pembelajaran*

Prospektif, 3(2),134-148

- Munandar, U. (2017). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musbikin, Imam (2010). Buku Pintar Paud. Yogyakarta: Laksana.
- Musrid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Roestiyah, N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rohani Ahmad, 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S. (2014). *Media pendidikan: penerangan, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali
- Sudono, Anggani. (2014). Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books.
- Ulum, Irfatul. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak. **Jurnal Pendidikan Anak 3 (2),**
- Vanni Miza Oktari (2017) Penggunaan Media Bahan Alam dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol1, No 1 Oktober 2017