

Permainan Puzzle Estafet dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menyimak pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang

Riska Aprilianti
STKIP Sebelas April Sumedang
riskaaaprilianti094@gmail.com

Abstract: *This research aims to increase learning motivation and scrutinized competent for children 5-6 years old. Method of this research is action research. This result are that motivation competent and scrutinized competent for children through puzzle estafet is increasingly. This result be proof with cycle I, cycle II and cycle III showed increase are 85-100 % for every indicator.*

Keyword: *permainan puzzle estafet, motivasi, menyimak anak usia dini.*

Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Loeziana Uce menyatakan bahwa Pada rentang usia lahir sampai enam tahun anak mengalami “masa keemasan (*the golden years*)” yang merupakan masa yang sangat efektif dan urgen untuk dilakukan optimalisasi pada berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak¹. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis. Pada masa ini anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Menurut Suryana Dadan masa peka pada tiap-tiap anak berbeda, sejalan dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan diantaranya bahasa, kognitif, fisik motorik dan sosial emosional pada anak usia dini².

¹ Loeziana Uce. *The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. Dalam Jurnal ar-Raniry Vol 1, No 2 2015, Hal 77.

² Suryana D. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. In: Hakikat Anak Usia Dini. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-65.

Salah satu aspek yang sangat penting dikembangkan pada anak usia dini adalah Perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa yang harus mendapat perhatian lebih yaitu menyimak. Menurut Tarigan (1985) Menyimak adalah “suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami inti pesan yang sudah disampaikan oleh pembicara”. Kemampuan menyimak tersebut akan menjadi dasar bagi anak untuk memahami setiap informasi atau pengetahuan yang ia terima. Ketika kemampuan menyimak anak berkembang maka anak akan mudah termotivasi saat kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak maka dibutuhkan dorong motivasi belajar baik dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan. Sebagai guru usia dini, guru harus memiliki kemampuan untuk memotivasi belajar anak, agar mereka mampu dan berkeinginan untuk melakukan perilaku belajar sehingga tercapailah tujuan belajar yang baik. Keinginan atau dorongan untuk mencapai suatu tujuan belajar, inilah yang disebut dengan motivasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik O, (2002) “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Motivasi belajar anak dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Singgih D.G “Faktor intrinsik yaitu dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari diri seseorang. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah dorongan atau segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri atau melalui saran, anjuran, atau dorongan orang lain”³. Kedua motivasi tersebut sangat dibutuhkan merupakan keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga anak tidak hanya belajar namun juga menghargai dan menikmati belajarnya.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri anak yang menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai dengan baik. Kurangnya kemampuan keaksaraan pada anak akan mempengaruhi terhadap perkembangan anak, sehingga anak kurang percaya diri, anak tidak bisa mengenal dan membaca nama sendiri, tidak bisa menyebutkan nama benda, dan tidak bisa menyebutkan simbol sesuai huruf. Dalam melakukan

³ Dinar. A.A. (2012). *Hubungan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas Ii Dan V Sd Negeri Se Gugus Kartika Bobotsari Purbalingga*. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

proses pembelajaran anak kurang bersemangat, bahkan ada anak yang tidak mau mengerjakan tugas dari gurunya. Hal ini merupakan masalah yang harus dihadapi oleh guru dengan cara memberikan motivasi pada anak sehingga menimbulkan kesiapan untuk belajar.

Kebutuhan akan anak mampu menyimak dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar tersebut tidak ditemukan pada anak-anak kelompok B Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Saat guru akan memulai kegiatan pembelajaran, anak-anak sangat aktif dimana guru kesulitan dalam mengkondisikan kegiatan pembuka. Banyak anak yang kesulitan dalam menyimak berdampak pada perkembangan yang tidak optimal dikarenakan beberapa indikator yang sudah direncanakan tidak tercapai dengan baik. Kunci dari kelancaran proses pembelajaran ialah dimana anak mampu menyimak dengan baik. Kemampuan menyimak ini berdampak pada motivasi anak yang tidak tertarik saat proses pembelajaran.

Melihat kendala tersebut perlu adanya perubahan dalam gaya mengajar guru, dimana guru harus memahami bahwa anak itu sangat aktif bergerak, ditambah ketika pembelajaran kurang menarik akan mempengaruhi daya ketertarikan anak. Oleh karena itu, kegiatan pembuka pembelajaran perlu dikombinasikan dengan jenis permainan yang mampu menghabiskan energy anak.

Peneliti mencoba menemukan solusi dari permasalahan ini dengan cara mengemas kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak yaitu dengan permainan. Permainan yang digunakan adalah permainan *puzzle estafet* sebagai solusi yang tepat untuk permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B di TK Ulul Albab.

Pengertian permainan menurut Dharmamulya, (2008), "Para ahli umumnya beranggapan bahwa "*game*" (permainan), adalah wujud yang paling jelas dari "*play*" (bermain), jadi perhatian para ahli mengenai permainan lebih diarahkan pada kegiatan bermain yang terstruktur"⁴. Arti dari terstruktur ialah dimana permainan sendiri memiliki aturan-aturan didalamnya yang perlu disepakati oleh setiap pemain yang akan bermain. Permainan memiliki manfaat bagi anak, hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Mutiah (2010) "Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, teman, dan dukungan

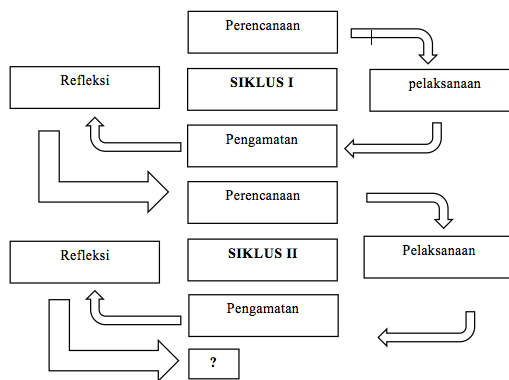
⁴ Sukirman Dharmamulya. *Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Kepel Press, 2008)

orang dewasa dapat membantu perkembangnya berkembang secara optimal”⁵.

Permainan *puzzle estafet* merupakan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan benda berupa potongan-potoangan gambar. Cara bermainnya dilakukan secara bergantian dan berkelompok (kumpulan 1 sampai 4 anak) untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu, yaitu menyusun kepingan gambar hingga membentuk gambar yang sempurna. *Puzzle estafet* ini hasil modifikasi karena disesuaikan dengan kebutuhan anak. Pada permainan ini, peneliti berharap permainan *puzzle estafet* dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan menyimak anak. Rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini bahamana permainan *puzzle estafet* mampu meningkatkan kemampuan menyimak dan motivasi pada anak kelompok B.

Metode Penelitian

Model penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart, atau lebih dikenal dengan model spiral, yang digambarkan sebagai berikut ini.



Gambar 1. Desain Penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart
Sumber Gambar (Arikunto dkk, 2009: 16)

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak Kelompok B TK Ulul Albab, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang Tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, pada bulan Januari

⁵ Mutiah Diana. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. (Jakarta: Kencana,2010)

sampai dengan Juni 2019, kegiatan penelitian akan dilakukan dalam tiga siklus dengan jadwal yang telah disesuaikan dengan program sekolah.

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B tahun ajaran 2018/2019 di TK Ulul Albab yang berjumlah 15 anak, terdiri atas 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan saat pengumpulan data adalah teknik observasi. Hasil pada siklus pertama akan dianalisa, sehingga kelemahan anak dalam motivasi belajar anak dapat diketahui ada tidaknya peningkatan motivasi dan kemampuan menyiak anak dengan permainan *puzzle estafet*. Saat proses observasi akan dibantu dengan penilaian unjuk kerja.

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati misalnya praktek menyanyi, olahraga, menari, dan bentuk lainnya (Direktorat Pembinaan TK dan SD 2010: 9). Unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peningkatan kemampuan pengenalan keaksaraan melalui permainan *puzzle estafet* dengan mengadakan tes terhadap pencapaian hasil belajar anak.

Lembar observasi anak dinilai dalam peneliti ini menggunakan penilaian observasi yang meliputi adanya hasrat berhasil dalam belajar, adanya dorongan dalam belajar, adanya cita-cita masa depan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Teknik Analisa Data

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah penulis kemukakan di atas, pada penelitian akan meneliti peningkatan kemampuan motivasi dan menyimak anak dengan menggunakan penerapan permainan *puzzle estafet*.

Data peningkatan kemampuan pengenalan keaksaraan anak yang sudah terkumpul akan diolah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaiannya. Teknik analisa ini memerlukan konversi skor dari bentuk kualitatif ke bentuk kuantitatif.

Menentukan skor setiap aspek saat penilaian unjuk kerja untuk setiap anak dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1 = BB skor 1
- 2 = MB skor 2
- 3 = BSH skor 3
- 4 = BSB skor 4

Menghitung jumlah skor tiap aspek yang diamati untuk seluruh anak melalui perhitungan persentase. Adapun rumusnya dalam persentase berikut ini :

$$\frac{\text{Jumlah per aspek} \times 100}{\text{Jumlah Seluruh Anak}}$$

Adapun target kemampuan pengenalan keaksaraan yang harus dicapai pada penelitian ini yaitu BSB. Menentukan Kriteria persentase (%) peningkatan kemampuan pengenalan keaksaraan anak, yaitu sebagai berikut.

- 0% - 25% = Belum Berkembang (BB)
- 26% - 50% = Mulai Berkembang (MB)
- 51% - 75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 76% - 100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Hasil dan Pembahasan

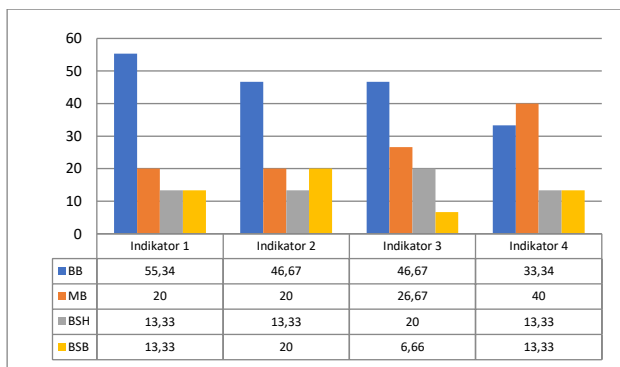
Kegiatan ini diawali dengan pratindakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak mengenai motivasi dan menyimak saat kegiatan pembelajaran. Indikator motivasi belajar anak yang dinilai yaitu: (1) Anak Bersemangat mengikuti pembelajaran (2) Anak mau mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir; (3) Anak menyelesaikan setiap tugas; (4) Anak berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Sedangkan indikator untuk kemampuan menyimak yaitu : 1) Anak mendengarkan dengan penuh perhatian (2) Menjawab dengan tepat saat kegiatan tanya jawab; (3) Mampu memberikan tanggapan; (4) Mampu menceritakan kembali.

Kegiatan pratindakan dimulai dengan pembelajaran seperti hari-hari biasanya, dimana guru masih menggunakan pembelajaran yang klasikal saat menyampaikan materi. Hasil dari pengamatan observasi anak-anak pada dasarnya sebagai individu yang aktif bergerak. Guru kurang memanfaatkan permainan disaat kegiatan pembuka ini membuat guru kewalahan dikarenakan aktifnya anak-anak sehingga materi yang akan disampaikan hari itu tidak tersampaikan. Hasil data pratindakan ini menunjukkan kemampuan anak dalam indikator motivasi dengan kegiatan pembelajaran tanpa memanfaatkan permainan. Adapun hasilnya pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1
Data Hasil Kondisi Awal Motivasi Belajar Anak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Bersemangat mengikuti pembelajaran	8	3	2	2	15	53,34	20	13,33	13,33
2	Anak mau mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir	7	3	2	3	15	46,67	20	13,33	20
3	Anak menyelesaikan setiap tugas	7	4	3	1	15	46,67	26,67	20	6,66
4	Anak berpartisipasi dalam setiap kegiatan	5	6	2	2	15	33,34	40	13,33	13,33

Dari data table 1 tersebut menunjukan bahwa motivasi anak selama kegiatan pembelajaran pada setiap indikatornya masih jauh dari harapan. Indikitaor ke satu mengenai semangat anak saat mengikuti kegiatan masih 13,33%. Indikator ke dua hanya dua anak saja yang mau mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan persentase 20%, indikator yang ke tiga anak mau menyelesaikan tugasnya hanya berkisar 6,66% saja, dan indikator ke 4 anak mau berpartisipasi kedalam kegiatan yang telah guru sediakan hanya 13,33% saja. Melihat kriteria tersebut masih jauh dari harapan dan memerlukan perbaikan dalam pembelajaran. Adapun grafik motivasi belajar anak pada pratindakan sebagai berikut:



Gambar Grafik 1
Data Hasil Kondisi Awal Motivasi Belajar Anak Pratindakan

Selain motivasi, peneliti juga melihat indikator yang lainnya yakni kemampuan menyimak anak. Berdasarkan hasil observasi awal tingkat kemampuan menyimak anak belum sesuai harapan, ini karena kemampuan menyimak banyak anak yang tidak terkondisikan. Untuk melihat hasil kemampuan awal menyimak anak dapat dilihat melalui Tabel 2 berikut ini.

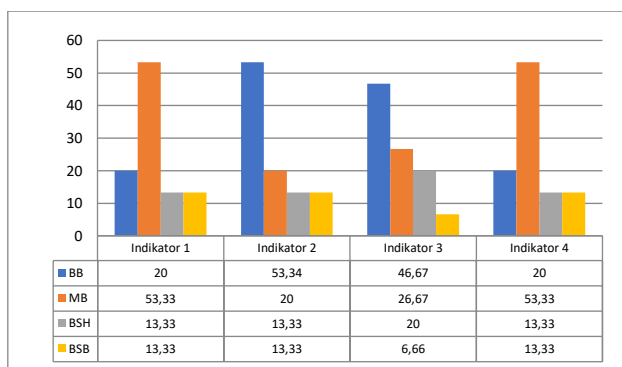
Tabel 2
Data Hasil Kondisi Awal Menyimak Anak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Mendengarkan dengan penuh perhatian	3	8	2	2	15	20	53,34	13,33	13,33
2	Menjawab dengan tepat saat kegiatan tanya jawab	8	3	2	2	15	53,34	20	13,33	13,33
3	Mampu memberikan tanggapan	7	4	3	1	15	46,67	26,67	20	6,66
4	Mamapu menceritakan kembali	3	8	2	2	15	20	53,34	13,33	13,33

Dari data table tersebut menunjukan bahwa kemampuan menyimak anak masih ada pada tahap belum berkembang dengan rata-rata perkembangan ada pada persentase <20%. Indikitaor ke satu anak

mendengarkan dengan penuh perhatian masih 13,33%. Indikator ke dua anak mampu menjawab dengan tepat setiap pertanyaan dari guru hanya sebesar 13,33%.

Indikator yang ke tiga dimana anak mampu memberikan tanggapan terhadap kegiatan yang telah dilakukan hanya berkisar 6,66%, dan indikator ke empat anak mampu menceritakan kembali apa yang telah dilakukan hanya 13,33% saja. Melihat kriteria tersebut masih jauh dari harapan dan memerlukan perbaikan dalam pembelajaran. Adapun grafik motivasi belajar anak sebagai berikut:



Gambar Grafik 2
Data Hasil Kondisi Awal Menyimak Pratindakan

Berdasarkan kondisi awal tersebut, peneliti akan melakukan tindakan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan menyimak anak melalui permainan *puzzle estafet*. Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 April 2019. Adapun tahapan yang dilaksanakan pada siklus I ini ialah sebagai berikut.

Siklus I

Pembelajaran berlangsung selama 20 menit mulai dari jam 0.80-8.20 WIB dimulai dengan kegiatan pembuka. Saat kegiatan pembuka ini, guru memberikan penjelasan pembelajaran hari ini. Setelah memberikan penjelasan, peneliti yang didampingi guru kelas mengkondisikan anak duduk dilantai kelas membentuk lingkaran besar. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi antara guru dan anak.

Guru memulai kegiatan dengan memperlihatkan permainan *puzzle estafet* sebagai alat pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan tema saat itu. Guru menjelaskan cara-cara bermain *puzzle estafet*, pertama-tama anak berbaris terdiri empat anak, anak pertama membawa bagian *puzzle* telah di desain sesuai tema kemudian berlarian kecil untuk diberikan pada teman yang pertama, kedua, dan seterusnya sampai selesai sehingga terbentuk kalimat dan gambar utuh.

Setelah anak selesai menyusun, guru mulai pada kegiatan inti dengan menceritakan sebuah kisah sesuai dengan bentuk gambar *puzzle* tersebut. Selama bercerita guru sesekali mengadakan tanya jawab dan mengajak anak untuk mengembangkan isi cerita yang guru ceritakan sesekali dengan menunjuk bagian *puzzle*. Terlihat hasil yang memperlihatkan adanya perubahan, dimana sebelumnya anak sangat kurang antusias dan memiliki kendala dalam menyimkannya, akan tetapi dengan adanya permainan *puzzle estafet* ini beberapa anak termotivasi untuk ikut terlibat dalam menjawab pertanyaan yang guru lontarkan.

Perkembangan menyimak mulai terlihat, dimana anak memperhatikan dan sesekali mampu menjawab dan mengembangkan setiap pertanyaan yang guru lontarkan. Setelah kegiatan inti dilaksanakan, anak-anak beristirahat dengan makan bersama dan main bersama.

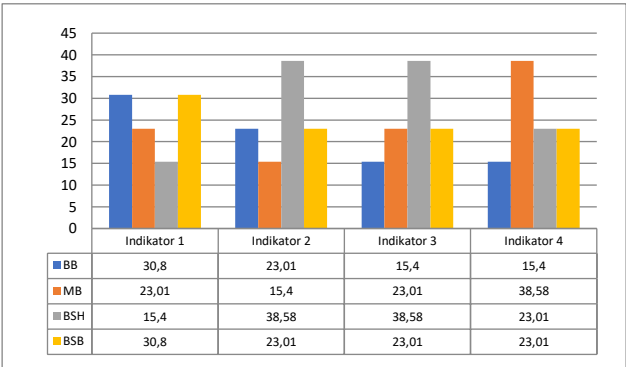
Kegiatan penutup diawali tanya jawab mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan oleh anak. Guru bertanya bagaimana perasaan anak hari ini. Kemudian anak diberi pertanyaan kegiatan apa yang disukai oleh anak selama tadi bermain. Setelah itu anak diajak bernyanyi dan diberikan informasi kegiatan hari esok, lalu anak membaca doa setelah itu mengucapkan salam. Untuk melihat hasil dari Siklus I sebagai berikut.

Tabel 3

Data Hasil Kondisi Siklus I Motivasi Belajar Anak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Bersemangat mengikuti pembelajaran	4	3	2	4	13	30,8	23,01	15,4	30,8
2	Anak mau mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir	3	2	5	3	13	23,01	15,4	38,58	23,01
3	Anak menyelesaikan setiap tugas	2	3	5	3	13	15,4	23,01	38,58	23,01
4	Anak berpartisipasi dalam setiap kegiatan	2	5	3	3	13	15,4	38,58	23,01	23,01

Dari data table 3 tersebut menunjukan bahwa motivasi anak selama kegiatan pembelajaran pada setiap indikatornya mengalami peningkatan. Indikitaor ke satu mengenai semangat anak saat mengikuti kegiatan masih 30,8%. Indikator ke dua hanya dua anak saja yang mau mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan persentase 23,01%, indikator yang ke tiga anak mau menyelesaikan tugasnya hanya berkisar 23,01% saja, dan indikator ke empat anak mau berpartisipasi kedalam kegiatan yang telah guru sediakan hanya 23,01% saja. Melihat kriteria tersebut berada pada kriteria belum berkembang. Adapun grafik motivasi belajar anak sebagai berikut:



Gambar Grafik 3
Data Hasil Siklus I Motivasi Belajar Anak

Selain perubahan pada indikator motivasi, peneliti juga melihat adanya perubahan pada indikator kemampuan menyimak anak. Berdasarkan hasil siklus I ini, tingkat kemampuan menyimak anak mulai mengalami perkembangan. Untuk melihat hasil kemampuan pada siklus I mengenai proses menyimak anak dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

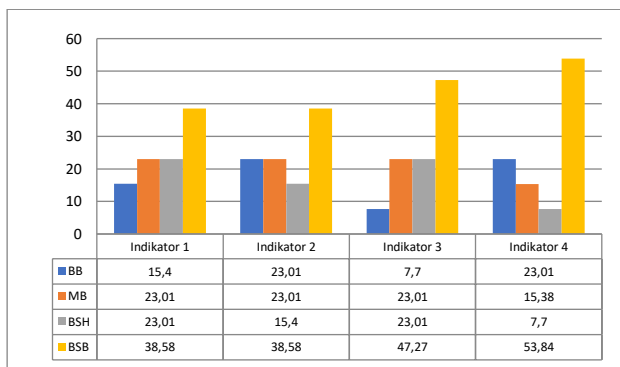
Tabel 4
Data Hasil Kondisi Siklus I Kemampuan Menyimak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Mendengarkan dengan penuh perhatian	2	3	3	5	13	15,4	23,01	23,01	38,58
2	Menjawab dengan tepat	3	3	2	5	13	23,01	23,01	15,4	38,58

	saat kegiatan tanya jawab									
3	Mampu memberikan tanggapan	1	3	3	6	13	7,7	23,01	23,01	47,27
4	Mampu menceritakan kembali	3	2	1	7	13	23,01	15,38	7,7	53,84

Dari data table tersebut menunjukan bahwa kemampuan menyimak anak mulai mengalami perkembangan dengan rata-rata perkembangan persentase >20%. Indikator ke satu anak mendengarkan dengan penuh perhatian mulai meningkat dengan persentasi 38,58%. Indikator ke dua anak mampu menjawab dengan tepat setiap pertanyaan dari guru mengalami perkembangan dengan persentasi 38,58%.

Indikator yang ke tiga dimana anak mampu memberikan tanggapan terhadap kegiatan yang telah dilakukan mencapai persentasi 47,27%, sedangkan indikator ke empat anak mampu menceritakan kembali apa yang telah dilakukan mencapai persentasi 23,01%. Melihat kriteria tersebut permainan *puzzle estafet* masih menunjukan dampak yang positif pada motivasi dan kemampuan menyimak anak. Adapun grafik motivasi belajar anak sebagai berikut:



Gambar Grafik 4
Data Hasil Siklus I Kondisi Awal Kemampuan Menyimak

Berdasarkan kondisi awal tersebut, terlihat adanya peningkatan motivasi dan kemampuan menyimak anak melalui permainan *puzzle estafet*. Namun melihat hasil secara keseluruhan masih jauh dari harapan, oleh karena itu peneliti melakukan refleksi siklus I.

Hasil refkelsi pada siklus I ini ialah permainan

puzzle estafet ini perlu disempurnakan lagi. Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki ialah dalam pemilihan cerita dan modifikasi gambar *puzzle estafet* harus lebih menarik dan tahan lama. Hal tersebut penting dikarenakan pada siklus I ada bagian gambar yang mudah robek karena aktivitas anak yang sangat tinggi. Jalan cerita perlu dikembangkan dan ditambahkan nyanyian agar lebih memotivasi anak. Dengan hasil refleksi tersebut, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus ke II.

Siklus II

Sebagaimana telah direncanakan, tindakan siklus II dilaksanakan Rabu tanggal 17 April 2019, diikuti oleh 10 anak yang terdiri 6 anak perempuan dan 4 laki-laki sedangkan 5 anak lagi tidak masuk. Pembelajaran berlangsung selama 20 menit mulai dari jam 08.00- 8.20 WIB. Siklus II ini guru memulai dengan memperlihatkan permainan *puzzle estafet* yang telah diperbaiki dalam perihal bahan yang lebih awet. Kegiatan ini diawali guru menjelaskan cara-cara permainan *puzzle estafet*, yakni anak berbaris terdiri lima anak, anak pertama membawa bagian *puzzle* dengan berlarian kecil untuk dikasihkan keteman kedua dan seterusnya sampai selesai sehingga terbentuk huruf dan gambar.

Anak-anak terlihat sangat antusias dan mengikuti permainan sampai dengan selesai. Beberapa anak yang mengalami kendala, dibantu dengan dorongan teman-temannya. Guru melengkapi dengan nyanyian dan gerakan menangkap anak yang akan menempelkan *puzzle* tersebut. Setelah permainan selesai barulah guru menceritakan sebuah dongeng “rusa yang baik hati”. Anak-anak yang kelelahan pada saat bermain permainan *puzzle*, mendadak fokus dengan cerita guru. Banyak anak yang menjawab pertanyaan dari guru serta mau menceritakan ulang apa yang telah anak dengar. Setelah kegiatan ini selesai, anak-anak masuk waktu istirahat.

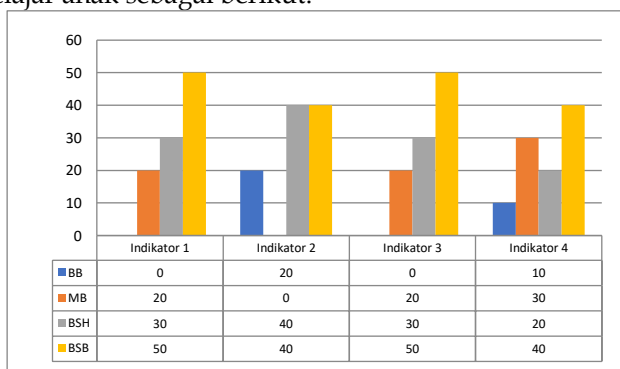
Kegiatan penutup diawali tanya jawab kegiatan apa saja yang telah dilakukan, bagaimana perasaan anak pada hari ini. Kemudian anak diberi pertanyaan kegiatan apa yang disukai oleh anak. Kegiatan berikutnya anak diajak bernyanyi dengan lagu bintang kecil serta anak mendengarkan informasi kegiatan untuk hari esok. Lalu anak membaca doa setelah belajar dan mengucapkan salam. Untuk melihat hasil dari Siklus II ini sebagai berikut.

Tabel 5
Data Hasil Kondisi Siklus II Motivasi Belajar Anak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Bersemangat mengikuti pembelajaran	0	2	3	5	10	0	20	30	50
2	Anak mau mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir	2	0	4	4	10	20	0	40	40
3	Anak menyelesaikan setiap tugas	0	3	2	5	10	0	30	20	50
4	Anak berpartisipasi dalam setiap kegiatan	1	3	2	4	10	10	30	20	40

Dari data table 5 tersebut menunjukkan bahwa motivasi anak selama kegiatan pembelajaran indikatornya mengalami peningkatan kembali. Indikator ke satu mengenai semangat anak saat mengikuti kegiatan mencapai 50%.

Indikator ke dua hanya dua anak saja yang mau mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan persentasi 40%, indikator yang ke tiga anak mau menyelesaikan tugasnya dengan persentasi 50%, dan indikator ke empat anak mau berpartisipasi kedalam kegiatan yang telah guru sediakan dengan persentasi mencapai 40%. Melihat kriteria tersebut berada pada kemampuan mulai berkembang dengan rata-rata 40-50%. Adapun grafik motivasi belajar anak sebagai berikut:



Gambar Grafik 5
Data Hasil Siklus II Motivasi Belajar Anak

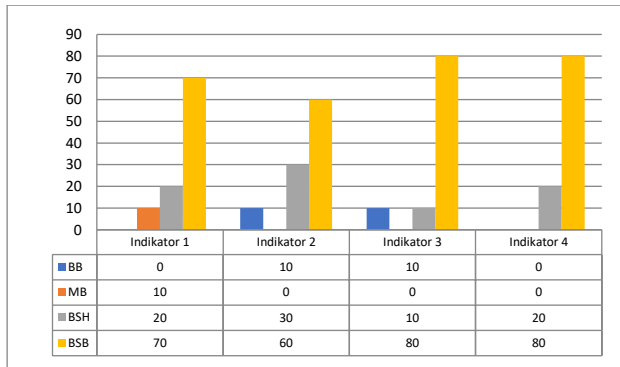
Selain mulai berkembangnya indikator motivasi, perkembangan juga sama terjadi pada indikator kemampuan menyimak anak. Berdasarkan hasil siklus II ini, tingkat kemampuan menyimak anak berada pada kriteria mulai berkembang. Untuk melihat hasil kemampuan pada siklus II ini mengenai proses menyimak dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6
Data Hasil Kondisi Siklus II Kemampuan Menyimak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Mendengarkan dengan penuh perhatian	0	1	2	7	10	0	10	20	70
2	Menjawab dengan tepat saat kegiatan tanya jawab	1	0	3	6	10	10	0	30	60
3	Mampu memberikan tanggapan	1	0	1	8	10	10	0	10	80
4	Mamapu menceritakan kembali	0	0	2	8	10	0	0	20	80

Dari data table tersebut menunjukan bahwa kemampuan menyimak anak berkembang sesuai harapan dengan rata-rata perkembangan 60-70%. Indikitaor ke satu anak mendengarkan dengan penuh perhatian mulai meningkat dengan persentasi 70%. Indikator ke dua anak mampu menjawab dengan tepat setiap pertanyaan dari guru mengalami perkembangan dengan persentasi 60%

Indikator yang ke tiga dimana anak mampu memberikan tanggapan terhadap kegiatan yang telah dilakukan mencapai persentasi 80, sedangkan indikator ke empat anak mampu menceritakan kembali apa yang telah dilakukan mencapai persentasi 80, Melihat kriteria tersebut tiga indikator mendengar, memberi tanggapan, dan menceritakan kembali sudah berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Sedangkan indikator menjawab dengan tepat sudah sesuai harapan tetapi masih <80% ssehingga perlu lebih ditingkatkan kembali. Adapun grafik motivasi belajar anak sebagai berikut:



Gambar Grafik 6
Data Hasil Kondisi Siklus II Kemampuan Menyimak

Berdasarkan kondisi awal tersebut, terlihat adanya peningkatan yang mulai signifikan pada indikator kemampuan menyimak anak melalui permainan *puzzle estafet*. Namun melihat hasil secara keseluruhan sudah sesuai harapan, namun ada indikator yang belum mencapai 80%, oleh karena itu peneliti melakukan refleksi siklus I.

Hasil refleksi pada siklus I ini ialah permainan

puzzle estafet sudah sangat efektif untuk meningkatkan menyimak anak. Sedangkan pada indikator motivasi masih perlu ditingkatkan agar tercapai sesuai harapan. Oleh karena itu perlu adanya siklus ke III, dengan skema yang baru. Adapun hal-hal yang perlu diperbaharui ialah dari segi tempat yang baru dan lebih interaktif. Lingkungan diluar kelas dipilih sebagai pembaharuan dalam permainan *puzzle estafet*. Akan tetapi untuk pembukaan tetap dilakukan didalam kelas. Dengan suasana yang baru diharapkan anak lebih mengeksplorasi dalam permainan *puzzle estafet* yang sejatinya permainan ini memerlukan ruang yang lebih luas. Dengan hasil refleksi tersebut, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus ke III.

Siklus III

Siklus ke III ini dilakukan untuk mengoptimalkan indikator yang belum mencapai 80%. Kegiatan ini diawali dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai aturan-aturan permainan yang akan dilaksanakan diluar. Dengan penjelasan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan diluar kelas, anak-anak sangat antusias. Anak yang hadir pada Jumat, 19 April 2019 ialah berjumlah 14 anak. Satu anak tidak hadir dikarenakan sakit. Ke 14 anak ini guru membaginya kedalam beberapa kelompok. Setiap kelompok harus mencari potongan *puzzle* yang sudah disembunyikan oleh guru sebelumnya.

Ketika anak sudah menemukan maka mereka akan menyusun dan menebak *puzzle* tersebut oleh salah satu orang. Ketika sudah menebak maka anak menjawabnya dengan cara *estafet* pada temannya yang lain hingga sampai pada guru.

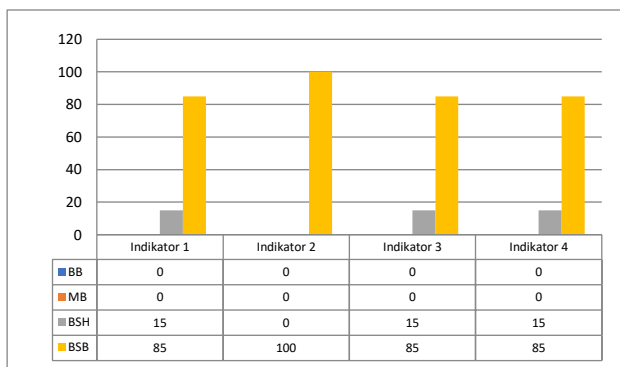
Kegiatan ini sangat membuat anak antusias karena anak diajak seperti memecahkan teka teki dengan mencari kepingan *puzzle* yang hilang. Selain itu anak harus menjalin kekompakan dengan temannya dalam menyusun dan menyampaikan hasil gambar *puzzlenya*. Setelah anak melaksanakan kegiatan inti, maka untuk apersepsi dilaksanakan didalam kelas. Hasilnya, terlihat semua anak mau mendengarkan dan menceritakan apa yang sudah dilaksanakan pada kegiatan inti. Untuk melihat hasil pada siklus III ini dapat dilihat berikut ini:

Tabel 7
Data Hasil Kondisi Siklus III Motivasi Belajar Anak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Bersemangat mengikuti pembelajaran	0	0	2	12	14	0	0	15	85
2	Anak mau mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir	0	0	0	14	14	0	0	0	100
3	Anak menyelesaikan setiap tugas	0	0	2	12	14	0	0	15	85
4	Anak berpartisipasi dalam setiap kegiatan	0	0	2	12	14	0	0	15	85

Data table 7 tersebut menunjukan bahwa motivasi anak selama kegiatan pembelajaran berkembang sesuai harapan pada setiap indikatornya. Dengan indikator ke satu mengenai semangat anak saat mengikuti kegiatan mencapai 85%. Indikator ke dua semua anak mau mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan persentasi 100%, indikator yang ke tiga anak mau menyelesaikan tugasnya dengan persentasi 85%, dan indikator ke empat anak mau berpartisipasi kedalam kegiatan yang telah guru sediakan dengan persentasi mencapai 85%. Melihat rata-rata setiap indikatornya berada pada

kemampuan berkembang sangat baik karena berada rentang 76-100%. Adapun grafik motivasi belajar anak sebagai berikut:



Gambar Grafik 7
Data Hasil Siklus III Motivasi Belajar Anak

Perkembangan juga sama terjadi pada indikator kemampuan menyimak anak. Berdasarkan hasil siklus III ini, tingkat kemampuan menyimak anak berada pada berkembang sangat baik. Untuk melihat hasil kemampuan pada siklus III ini mengenai proses menyimak dapat dilihat pada Tabel 8 berikut ini.

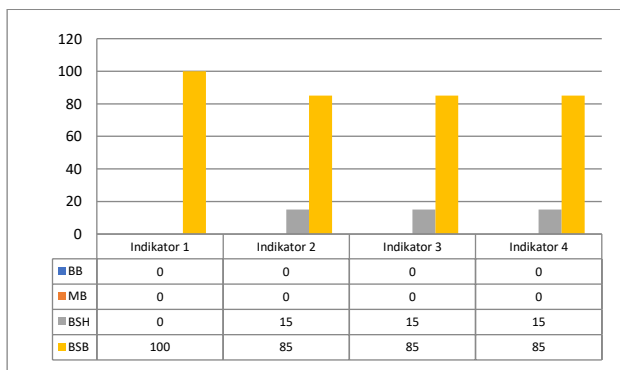
Tabel 8

Data Hasil Kondisi Siklus III Kemampuan Menyimak

No	Indikator	Pratindakan Indikator Motivasi				Jml anak	Persentase %			
		1	2	3	4		BB	MB	BSH	BSB
1	Mendengarkan dengan penuh perhatian	0	0	0	14	14	0	0	0	100
2	Menjawab dengan tepat saat kegiatan tanya jawab	0	0	2	12	14	0	0	15	85
3	Mampu memberikan tanggapan	0	0	2	12	14	0	0	15	85
4	Mamapu menceritakan kembali	0	0	2	12	14	0	0	15	85

Dari data table 8 tersebut menunjukan bahwa kemampuan menyimak anak berkembang sangat baik dengan rata-rata perkembangan 78-85%. Indikator ke satu anak mendengarkan dengan penuh perhatian mulai meningkat dengan persentasi 100%. Indikator ke dua anak mampu menjawab dengan tepat setiap pertanyaan dari guru mengalami perkembangan dengan persentasi 85%

Indikator yang ke tiga dimana anak mampu memberikan tanggapan terhadap kegiatan yang telah dilakukan mencapai persentasi 85%, sedangkan indikator ke empat anak mampu menceritakan kembali apa yang telah dilakukan mencapai persentasi 85%, Melihat kriteria tersebut tiga indikator mendengar, memberi tanggapan, dan menceritakan kembali sudah berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Sedangkan indikator menjawab dengan tepat sudah sesuai harapan tetapi masih >80% ssehingga tidak perlu diadakan kembali siklus berikutnya. Adapun grafik motivasi belajar anak sebagai berikut:



Gambar Grafik 8
Data Hasil Kondisi Siklus III Kemampuan Menyimak

Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat pencapaian yang signifikan pada indikator kemampuan menyimak anak melalui permainan *puzzle estafet*, sehingga tidak diperlukan siklus berikutnya.

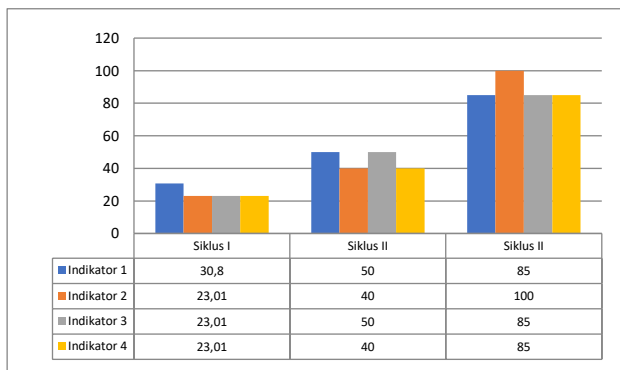
Pembahasan

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan *estafet puzzle* huruf selama tiga siklus, kemampuan pengenalan keaksaraan dan motivasi belajar anak kelompok B TK Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang sudah optimal. Pelaksanaan siklus dalam penelitian ini

dianggap sudah mencapai target penelitian yakni berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Gambaran motivasi belajar anak Pada siklus I dengan indikator satu berjumlah 4 anak yang berada di kategori berkembang sangat baik (bsb), indikator dua anak berada pada berkembang sangat baik (bsb) berjumlah 3 anak, Indikator tiga berjumlah 3 anak, dan indikator empat berjumlah 3 anak.

Melihat dari hasil yang belum optimal tersebut peneliti merefleksi dan memperbaiki segala kekurangan di siklus II. Hasil perbaikan tersebut membuahkan keberhasilan dengan adanya peningkatan dimana untuk indikator satu anak yang berkembang sangat baik berjumlah 5 anak, indikator dua meningkat menjadi 4 anak, indikator tiga berjumlah 5 anak dan indikator keempat berjumlah 4 anak. Hasil yang belum signifikan menjadikan bahan refelksi berupa merubah tempat pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan di dalam kelas, pada siklus III dilaksanakan diluar kelas. Hasilnya meningkat sesuai harapan dimana pada indikator satu berjumlah 12 anak yang mencapai berkembang sangat baik (bsb). Pada indikator dua berjumlah 14 anak, sedangkan indikator tiga dan empat mencapai 12 anak. Untuk melihat persentasi perkembangan pada indikator motivasi ini dapat dilihat pada gambar grafik 9 berikut ini:



Gambar Grafik 9

Data Hasil Siklus I, II, III Motivasi Belajar Anak dengan Kriteria BSB

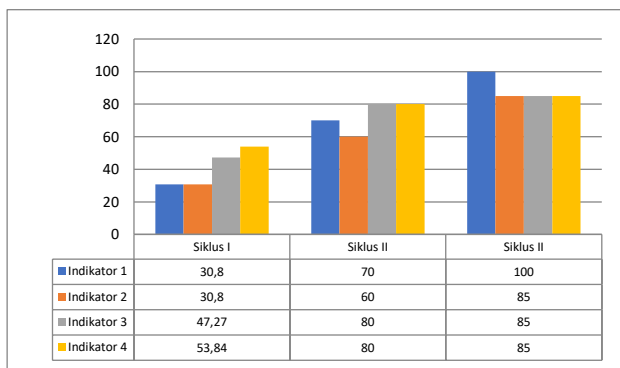
Peningkatan yang ada pada grafik 9 tersebut tidak lepas dari perbaikan pada setiap siklusnya. Perbaikan tersebut dilakukan pada media, cerita, dan *setting* tempat saat anak bermain permainan *estafet puzzle*.

Gambaran kemampuan menyimak anak pada siklus I dapat diketahui bahwa pada indikator satu berjumlah 5 anak berada pada kategori berkembang sangat baik (bsb), indikator dua anak berada pada berkembang sangat baik (bsb) berjumlah 5 anak, Indikator tiga berjumlah 6 anak, dan

indikator empat berjumlah 3 anak. Melihat dari hasil tersebut pada siklus I sudah mengalami peningkatan namun belum optimal. Dengan hasil tersebut maka perlu adanya refleksi untuk mengoptimalkan di siklus II.

Hasil perbaikan tersebut membuahkan keberhasilan disiklus ke II dimana untuk indikator kesatu anak yang berkembang sangat baik (bsb) berjumlah 7 anak, indikator dua meningkat menjadi 6 anak, indikator tiga dan empat berjumlah 8 anak. Hasilnya masih belum mecepai berkembang sangat baik sehingga perlu adanya siklus ke III. Bahan refleksi dengan cara merubah tempat pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan di dalam kelas, pada siklus III dilaksanakan diluar kelas.

Hasilnya meningkat sesuai harapan dimana pada indikator satu berjumlah 14 anak yang mencapai berkembang sangat baik (bsb). Pada indikator dua berjumlah 12 anak, sedangkan indikator tiga dan empat mencapai 12 anak. Untuk melihat persentasi perkembangan pada indikator motivasi ini dapat dilihat pada gambar grafik 10 berikut ini:



Gambar Grafik 10
Data Hasil Siklus I, II, III Kemampuan Menyimak dengan Kriteria BSB

Peningkatan yang ada pada grafik 10 tersebut sama dengan indikator motivasi dimana perbaikan pada setiap siklusnya dilakukan sehingga berdampak pada siklus II dan III, yang hasilnya meningkat sesuai harapan. Adapun perbaikan yang dilakukan diantaranya dengan memperbaiki media, cerita, dan merubah tempat saat anak bermain permainan *estafet puzzle*. Dengan hasil tersebut maka untuk kemampuan menyimak anak tidak dilakukan siklus berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan melalui tiga siklus serta seluruh rangkaian pembahasan, maka dapat disimpulkan berdasarkan analisis bahwa permainan *puzzle estafet* yang dilaksanakan diluar kelas sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan keaksaraan pada kelompok B TK Ulul Albab. Hal ini terbukti dari persentase anak yang mencapai target penelitian mengenai motivasi dan menyimak mengalami peningkatan dari siklus ke siklusnya.

Pada indikator motivasi hasil awal menunjukan rata-rata <25% dengan simpulan motivasi anak berada pada kriteria belum berkembang atau tidak termotivasi. Dengan hasil tersebut maka dilakukan perbaikan pada siklus I dengan menerapkan permainan *puzzle estafet*. Hasilnya adanya peningkatan sampai pada siklus ke III mencapai 85-100% pada setiap indikatornya.

Perkembangan tersebut tidak lepas dari inovasi yang dikembangkan selama anak-anak bermain permainan *puzzle estafet*. Hasil yang sama dengan indikator menyimak, dimana kemampuan menyimak anak <25% atau berada di kategori belum berkembang, namun ketika diberikan permainan *puzzle estafet* dari siklus I, II, dan III mencapai persentase 85-100% dengan kriteria berkembang sangat baik.

Pencapaian sesuai harapan tersebut tidak terlepas dari keefektivan yang dikembangkan selama permainan. Peneliti tidak hanya merubah dari segi media dinatanya baha yang dipilih lebih tahan, pemilihan gambar, warna, bentuk *puzzle*. Selain itu juga memperbaiki dari segi cerita dengan ditambah nyanyia. Tindak akan lengkap tanpa memainkannya diluar kelas yang menambah semangat anak untuk memecahkan masalah dengan cara berkerja sama.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta: Direktorat PPTK Dan KPT Dirjen Dikti.
- Dinar. A.A. (2012). *Hubungan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas Iv Dan V Sd Negeri Se Gugus Kartika Bobotsari Purbalingga*. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik O. (2002). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem : cek ke 1. Jakarta: Bumi Aksara.
- Loeziana Uce. *The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. Dalam Jurnal ar-Raniry Vol 1, No 2 2015, Hal 77.
- Mutiah Diana. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suryana D. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. In: *Hakikat Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-65.
- Tarigan, H.G. 1985. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.