

Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Dengan Media *Puzzle* Huruf Pada Anak Kelompok B1 TK Arum Puspita

Syamsidah

syamsidah_april@yahoo.com

TK Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak Bantul

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis anak dengan media *puzzle* huruf. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelompok B1 TK Arum Puspita Ciren, Triharjo, Pandak, Bantul. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan hasil karya anak. Data proses kegiatan menulis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif, sedangkan hasil karya anak dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kegiatan menulis dan hasil karya anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan proses kegiatan menulis, anak yang terampil dalam menulis pada pra siklus ada 7 %, meningkat di akhir siklus menjadi 40 %, anak yang kurang terampil pada pra siklus ada 65 %, diakhir siklus menurun menjadi 7 %. Berdasarkan hasil karya tulisan anak pada pra siklus yang tergolong sangat baik tidak ada. Pada akhir siklus ketiga ada 40 %, yang proses menulisnya baik dari pra siklus ada 7 %, diakhir siklus ada 40 %, sedangkan anak yang proses menulisnya kurang baik menurun dari pra siklus ada 65 % menjadi 20 %, sehingga ada 80 % anak yang telah mencapai KKM. Dengan demikian akhir siklus ketiga KKM telah tercapai.

Kata kunci: peningkatan, keterampilan menulis, *puzzle*, anak

Abstract

The aim of this research is to know how to increase children writing skill using puzzle words. This research is kind of action research which is done using observation paper and children creation. The processing children creation were be analyse using qualitative descriptive process. The result of the research show that writing activity process and children creation increase. It could be seen from observation process of writing activity data, in pre-cycle there are 7 % skill full children and in the last cycle there are 40 %. In pre cycle there are 65 % children who less skill and the last cycle decrease to be 7 %. Relate to children writing creation in pre cycle, there are no one who are very excellent. In the 3 rd cycle or in the last there are 40 %. In pre cycle there are 7 % who good writing in the last cycle there are 40 %. While less skill children decrease from 65 % in pre cycle to be 20 %, so there are 80 % children who reach KKM. These all in 3 rd cycle KKM was reached.

Keywords: *writing process, children creation, puzzle word*

Pendahuluan

Perkembangan yang baik pada anak usia dini seharusnya seimbang di segala bidang, baik bidang fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional maupun seni. Tugas pendidik di pendidikan anak usia dini termasuk Taman Kanak-Kanak adalah membantu anak agar tumbuh dan

berkembang sesuai tahap perkembangan dengan seimbang. Dalam bidang pengembangan fisik motorik salah satu indikator yang harus dikembangkan pada anak adalah menulis. Untuk mengetahui apakah anak sudah terampil dalam menulis digunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menurut Departemen Pendidikan

Nasional dalam materi Pelatihan KTSP SD (2009: 3), Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan nilai batas ambang kompetensi.

Berdasarkan hasil kesepakatan bersama antara guru dan kepala sekolah dari semua bidang pengembangan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75 %. Dengan demikian 75 % atau 12 anak dari 15 anak di kelompok B.1 terampil dalam menulis. KKM adalah kriteria Ketuntasan Minimal yang harus dicapai oleh sejumlah anak dalam satu kelompok/kelas. Kegiatan menulis dinyatakan tuntas jika 75 % anak dalam satu kelompok telah terampil.

Namun kenyataan ketika peneliti mengadakan kegiatan menulis, kegiatan belum berhasil secara maksimal karena KKM yang di tentukan sebesar 75 % belum tercapai. Hal ini ditunjukkan oleh 7 % atau satu anak yang terampil menulis sesuai dengan yang di kehendaki yakni huruf jelas, bisa terbaca, bunyi tulisan sesuai nama gambar, 14 anak atau 93% hasil tulisan anak belum sesuai dengan tugas yang diberikan, bunyi tulisan tidak sesuai nama gambar, tiga anak dalam menulis huruf tidak tepat atau terbalik susunan hurufnya, lima anak dalam menulis kurang satu huruf sehingga kata yang tersusun tidak tepat. Sedangkan dua anak yang hanya mencoret-coret dalam lembar kerja. Tiga anak masih minta bantuan orang lain.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan anak dalam menulis ada dua faktor yakni dari guru dan dari anak sendiri. Faktor dari guru antara lain media kurang menarik, kurang pas, anak hanya disuruh mencontoh atau menebalkan garis huruf, sehingga anak tidak terampil, guru kurang kreatif dalam mengembangkan media, sedangkan faktor dari anak adalah karena anak terbiasa menebalkan sehingga kalau

ada tugas yang berbeda anak tidak terampil, anak tidak mampu mengembangkan daya pikir, keterampilan menulis anak hanya sebatas jika ada contoh saja. Anak kurang mandiri.

Berdasarkan permasalahan diatas maka sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik agar dapat mengembangkan keterampilan anak. Menurut Sehramm (Badru Zaman: 4.4) media pembelajaran yaitu tehnologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah *puzzle* huruf. *Puzzle* huruf adalah sebuah media yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran keterampilan menulis bentuk kotak-kotak dan gambar dimana anak menulis huruf sesuainama gambar dalam kotak yang tersedia.

Keunggulan dari media bentuk *puzzle* huruf adalah dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung, memberikan keterampilan dalam menulis, memperluas wawasan anak, dapat memberikan informasi akurat dan terbaru, memotivasi anak untuk belajar menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir anak secara lebih kritis dan positif.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari masalah-masalah yang teridentifikasi adalah: "Bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menulis dengan media *puzzle* huruf. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis anak. Bagi anak: (1) meningkatkan kelenturan otot-otot kecil (kecerdasan kinestetik); (2) meningkatkan pemahaman tentang huruf; (3) meningkatkan perbendaharaan kata (kecerdasan linguistik); dan (4) meningkatkan ketelitian dalam mengamati gambar dan kemandirian anak. Sedangkan bagi guru: (1) menambah pengetahuan dalam melatih keterampilan menulis ada

berbagai cara yang dapat dilaksanakan; (2) dapat memotivasi guru untuk bisa menciptakan berbagai media yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran, (3) meningkatkan inovasi guru sehingga pembelajaran lebih menarik, mempermudah guru dalam melatih pemahaman huruf pada anak; dan (4) mempermudah guru dalam melatih menulis pada anak.

Keterampilan

Menurut Widia Pekerti (2007: 10.10), keterampilan merupakan kemampuan menggunakan alat-alat dan media ungkap penting dan sangat dibutuhkan karena dapat mempermudah dan memperlancar dalam mengungkapkan perasaan. Untuk meningkatkan keterampilan harus diberikan latihan-latihan pengenalan alat dan media serta teknik penggunaannya.

Diperkuat oleh temuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1997: 2) bahwa keterampilan di Taman Kanak-Kanak adalah kemampuan mengembangkan motorik halus anak dalam berolah tangan dengan menggunakan alat/media kreatif seperti kuas, pensil, gunting, kertas, tanah liat, dan lain-lain. Dengan menggunakan media kreatif tersebut anak dapat melaksanakan kegiatan yang dapat melatih otot tangan termasuk koordinasi mata, pikiran, dan tangan, sehingga anak memperoleh keterampilan yang berguna untuk perkembangan selanjutnya. Selain itu dapat membantu mengembangkan imajinasi anak, melatih kerja sama dan tenggang rasa dengan teman.

Berdasarkan kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan menggunakan alat untuk mempermudah dan memperlancar dalam mengungkapkan perasaan. Dengan berbagai contoh dan latihan yang diulang, dapat mengembangkan keterampilan, yang berfungsi untuk melatih ketelitian, kreatifitas, daya ingat dan sebagainya.

Menulis

W.J.S. Poerwadarminta (2005: 1305) memaparkan bahwa menulis adalah membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena, dimana anak-anak sedang belajar melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat. Dengan menulis dapat menuangkan isi hati, perasaan seseorang yang dapat disampaikan dalam bentuk sebuah surat, roman, novel dan lain-lain.

Ditambahkan oleh Winda Gunarti (2008: 7.22) bahwa menulis adalah kegiatan menggoreskan sesuatu di sebuah tempat, bisa di kertas, papan, tanah atau tempat yang lain, dengan pena, kapur, arang, dan lain-lain. Kegiatan menulis mempunyai keterkaitan dengan menggambar. Oleh karena itu jangan terlalu memaksa anak untuk menitru sesuatu bentuk (seperti huruf) jika koordinasi motorik halusnya belum baik. Beri kesempatan pada anak untuk menggoreskan pena sesuai keinginannya.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007: 6), menulis merupakan ekspresi/ungkapan dari bahasa lisan kedalam suatu bentuk goresan/coretan. Kegiatan menulis dimulai ketika anak pura-pura menulis diatas kertas, pasir, atau media lain dalam bentuk coretan-coretan sampai anak mampu menirukan bentuk tulisan yang sesungguhnya.

Beberapa tahap perkembangan menulis anak dapat digambarkan sebagai berikut: (1) tahap mencoret atau membuat goresan (*scribble stage*) dimana anak mulai membuat tanda-tanda menggunakan alat tulisnya, anak membuat coretan-coretan acak; (2) tahap pengulangan secara linear (*linear repetitive stage*) dimana perkembangan menulis anak menelusuri bentuk tulisan yang mendatar (horizontal) ataupun garis tegak lurus; (3) tahap menulis secara random/acak. Anak mulai belajar tentang berbagai bentuk yang dapat diterima sebagai suatu tulisan dan menggunakan itu semua agar dapat mengulang berbagai kata dan kalimat. Anak menghasilkan garis yang berisi pesan

yang tidak mempunyai keterkaitan pada suatu bunyi dari berbagai kata; (4) tahap berlatih huruf (menyebutkan huruf-huruf). Kebanyakan anak-anak sangat tertarik huruf-huruf yang membentuk nama mereka sendiri; (5) tahap menulis tulisan nama (*letter-name writing or phonetic writing*) Pada tahap ini anak mulai menyusun hubungan antara tulisan dan bunyi. Mereka mulai menghadirkan berbagai kata dengan suatu bentuk grafik yang secara reflex menunjukkan tentang apa yang di dengar. Semakin berkembang penguasaan kosa kata serta kemampuan dalam berkomunikasi dengan orang lain akan memiliki dampak perkembangan kognitif.; (6) tahap menyalin kata-kata yang ada di lingkungan. Anak menyukai menyalin kata-kata yang terdapat pada poster di dinding atau dari kantong kata sendiri; (7) tahap menemukan ejaan. Anak usia 5-6 tahun sudah menggunakan konsonan awal (L untuk Love), konsonan awal, tengah dan akhir untuk mewakili huruf (DNS) pada kata dinosaurus; (8) tahap ejaan sesuai ucapan. Anak mulai mengeja suatu tulisan berupa kata-kata yang dikenalnya sesuai dengan ucapan yang didengar.

Berdasarkan tiga teori tersebut dapat penulis simpulkan bahwa menulis adalah membuat goresan dengan pena, kapur, arang dan sebagainya pada suatu media berbentuk huruf atau angka untuk menuangkan isi hati dan perasan. Kegiatan menulis sangat erat hubungannya dengan menggambar. Anak tidak dipaksa untuk menulis jika koordinasi motorik anak belum baik, anak akan menulis secara bertahap sesuai dengan perkembangan dan usia anak.

Hakikat Anak

Menurut Kartini Kartono (Ernawulan Syaodih, 2008: 2.6), anak bersifat egosentris, belum memahami arti sebenarnya dari sesuatu peristiwa dan belum mampu menempatkan dirinya kedalam kehidupan atau pikiran orang lain. Relasi sosial yang primitive belum dapat memisahkan antara keadaan dirinya dengan

keadaan lingkungan sosial sekitarnya. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan, anak belum mampu membedakan keduanya, isi jasmani dan rohani anak masih merupakan kesatuan yang utuh. Sikap hidup yang fisiognomis artinya secara langsung anak memberikan atribut/sifat lahiriah atau sifat konkret, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati.

Montessori (Badru Zaman: 1.7) berpendapat bahwa anak adalah individu unik dan memiliki kekhasan tersendiri, ketika anak dilahirkan anak secara bawaan sudah memiliki pola perkembangan psikis dan jiwa. Anak memiliki dorongan yang kuat kearah pembentukan jiwanya sendiri (*self constructive*) sehingga secara seponatan akan berusaha untuk membentuk dirinya melalui pemahaman terhadap lingkungan.

Menurut Widarmi D Wijana (2008: 1.6), anak adalah manusia kecil yang mempunyai potensi dan kemampuan yang harus dikembangkan secara optimal. Anak juga memiliki karakteristik sendiri yang khas dan unik yang tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Anak memiliki pola perkembangan yang bersifat umum yang sama dan terjadi pada setiap anak, namun ritme perkembangan pada setiap anak berbeda satu sama lain. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya anak bersifat individual. Pada setiap tahapan usia yang dilalui anak akan menunjukkan karakteristik masing-masing yang berbeda antara tahap yang satu dengan tahap yang lain. Oleh karena itu proses pendidikan sebagai bentuk perilaku yang diberikan pada anak usia dini haruslah memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan. Apa bila perlakuan yang di berikan tersebut tidak didasarkan pada karakteristik perkembangan anak maka hasil yang akan dicapai tidak akan optimal dan bahkan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak kearah yang kurang baik.

Berdasarkan ketiga teori tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa anak adalah manusia kecil yang bersifat egosentris, belum memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa, yang memiliki karakteristik tersendiri yang unik dan khas. Kesatuan jasmani dan rohani anak tidak dapat dipisahkan, anak belum dapat membedakan benda mati dan benda hidup. Pada masa anak terdapat masa peka yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek. Setiap tahapan pasti akan dilalui oleh anak hanya saja ritme dari perkembangan berbeda-beda, maka dalam memberikan stimulasi, rangsangan perkembangan bagi pendidik anak usia dini harus memperhatikan tahapan perkembangan anak agar dapat optimal baik.

Media Pembelajaran

Gearlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2005: 3) menyatakan bahwa media jika di pelajari secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arif S. Sadiman et al, 2005: 7). Teori-teori yang mempengaruhi digunakannya media dalam kegiatan pembelajaran antara lain teori tingkah laku (*behaviorism theory*) Mendidik adalah mengubah tingkah laku anak, adanya perubahan tingkah laku positif ke arah tingkah laku yang dikehendaki, sehingga mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku anak. Selain itu pendekatan sistem (*system approach*).

W. Gulo (2002: 9) mengungkapkan bahwa media pembelajaran termasuk sarana pendidikan yang tersendiri, sangat berpengaruh terhadap strategi belajar

mengajar. Salah satu komponen strategi belajar mengajar adalah media pembelajaran tersebut. Keberhasilan program pengajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan baik itu berupa manusia, materi, buku teks, lingkungan yang merupakan wahana fisik, dapat menyalurkan pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan dan lain-lain sehingga proses belajar mengajar terjadi. Anak akan memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap strategi belajar mengajar.

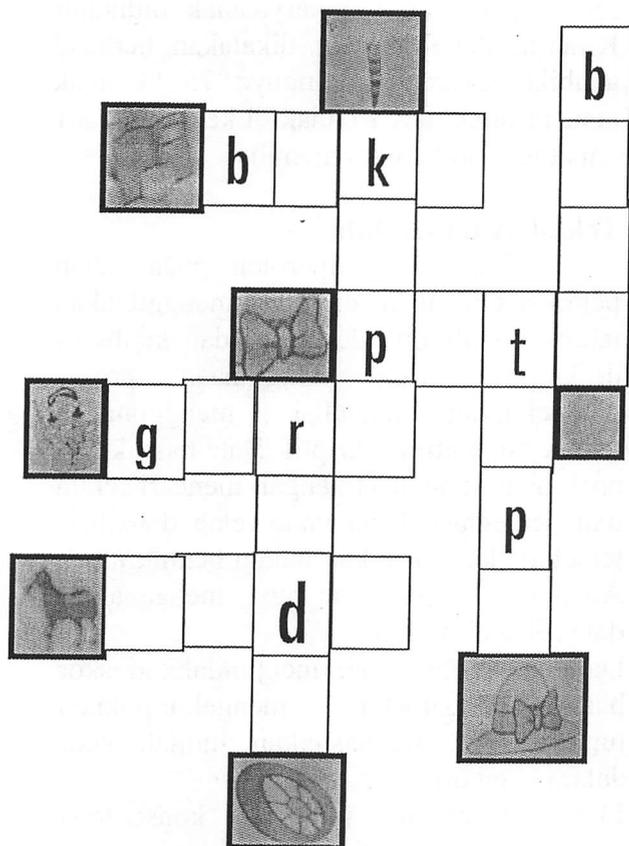
Puzzle Huruf

Hornby, A.B (1974: 1223) menjelaskan bahwa "*puzzle is a thing that is difficult to understand or answer, a mystery. Puzzle is a question art toy that is designed to test a persons knowledge, skill, intelligent and etc*". *Puzzle* merupakan pertanyaan yang sulit di mengerti yang merupakan sebuah permainan anak yang diciptakan untuk mengetes kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang.

Menurut Nazjib Zuhdi (2005: 336) *puzzle* adalah teka-teki yang membingungkan bagi yang belum tahu, sedangkan teka-teki menurut W.J.S. Purwodarminto (2005: 1228) adalah soal yang berupa ceritera, atau gambar sebagai permainan atau untuk mengasah pikiran yang harus dijawab dengan menyebutkan kata yang ditulis dengan huruf-huruf.

Berdasarkan kedua teori tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* huruf adalah sebuah permainan teka-teki berupa soal ceritera atau gambar yang harus di jawab dengan menuliskan huruf sehingga membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang. *Puzzle* huruf

untuk anak TK adalah untuk menguji keterampilan menulis. Tugas anak adalah menulis pada kotak yang tersedia yang belum ada hurufnya sehingga akan terbaca sesuai nama gambar (gambar 1) atau menyusun huruf dengan melingkari menjadi satu kolom pada kotak huruf yang tersedia sehingga akan membentuk kata.



Gambar 1
Contoh *puzzle* huruf

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan keterampilan menulis pada anak.

Metode Penelitian

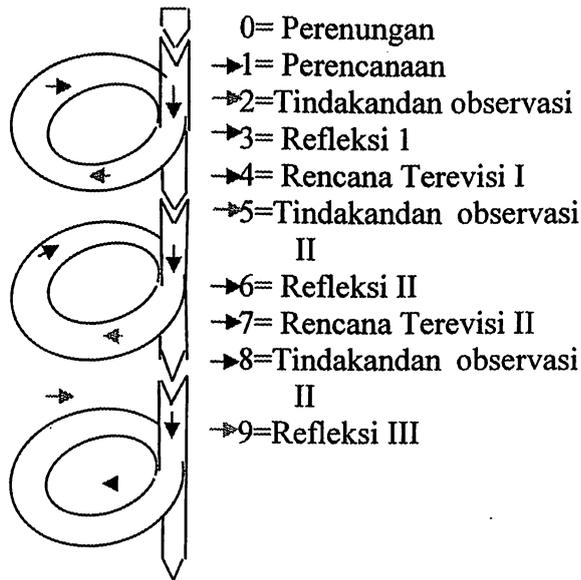
Penelitian dilakukan pada bulan Januari-Maret 2011, dengan alasan melihat hasil kegiatan pembelajaran di bulan

sebelumnya, dari rangkuman penilaian keterampilan menulis belum tercapai, anak belum dapat membedakan huruf, belum mampu menuliskan huruf sehingga membentuk suku kata bermakna padahal seharusnya anak-anak sudah siap masuk jenjang pendidikan di atasnya yaitu SD karena di akhir tahun sudah usia 6 tahun.

Tempat penelitian di TK Arum Puspita Ciren karena peneliti menjadi guru di TK Arum Puspita Ciren, Triharjo, Pandak. Letak geografis TK Arum Puspita memang strategis, terletak di daerah pegunungan, jauh dengan TK yang lain, jauh dari kebisingan suara kendaraan karena dari jalan raya masih 3 km, suasana tenteram dan damai, ditengah-tengah kehidupan penduduk yang mayoritas buruh dan tukang becak orbanisasi kekota, wajar jika ekonomi masyarakat masih menengah ke bawah. Meskipun kondisi ekonomi sangat erat pengaruhnya dengan kemajuan pendidikan khususnya TK, namun karena Kepala sekolah, guru dan semua yang terkait ketal dengan kegotong royongan sehingga tidak mengalami kendala yang berarti dalam proses kegiatan belajar mengajar. Subjek yang di teliti adalah kelompok B.1 yang berjumlah 15 anak dengan perincian delapan perempuan dan tujuh-laki laki. Peneliti memilih kelas B. 1 karena dari hasil rangkuman penilaian dalam kegiatan menulis anak belum terampil. Keterampilan menulis anak belum mencapai KKM.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Muhammad Toha Anggoro (2008: 1.1), penelitian tindakan kelas adalah proses mengumpulkan dan menganalisis data atau informasi secara sistematis dan sah mengacu pada suatu pendekatan yang digunakan yang dilakukan di dalam kelas.

Adapun alur PTK seperti dalam gambar di bawah ini:



Gambar 2
Alur Siklus Penelitian

Menurut gambar diatas maka dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Pengamatan; dan 4) Refleksi

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data-data yang menjawab rumusan masalah penelitian. Untuk memperoleh data-data penelitian tersebut di susun instrument penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua alat pengumpulan data yang digunakan, yaitu: (1) Observasi, instrumen yang digunakan selama observasi adalah lembar observasi yang berisi kisi-kisi pengamatan agar pengamatan lebih sistematis. Dalam penelitian ini akan dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan menulis dengan media *puzzle* huruf. Dalam lembar observasi di sediakan dua alternatif yaitu “ ya “ dan “ tidak “, apabila “ ya “ maka diberi tanda *cek list* (v) dan apabila “ tidak “ di beri tanda strip (-) pada beberapa kategori yaitu Konsentrasi dalam mengikuti penjelasan guru, kemandirian dalam melaksanakan tugas serta ketepatan waktu. Setiap jenis aktivitas anak akan di skor antara 0–100. Sebagai instrumen berupa lembar observasi. (2) Hasil Karya.

Hasil karya digunakan untuk menilai keterampilan anak dalam menulis dilihat dari hasil tulisan anak, diamati dan di beri skor berapa huruf yang tepat dalam menulis, berapa huruf yang susunannya tepat, kerapian tulisan (bentuk huruf proporsional) serta kebersihan. Dari skor yang diperoleh dapat dikategorikan sangat terampil, terampil, cukup terampil atau kurang terampil. Sebagai instrumen berupa lembar penilaian hasil karya anak. Indikator Kinerja: Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75 % anak atau 11 anak dari 15 anak di kelompok B.1 dapat terampil dalam menulis.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada tahap pengamatan akan di tulis menggunakan teknik kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif. Data pelaksanaan proses pembelajaran dianalisis menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Data hasil karya anak akan dianalisis dengan mencari rerata dan persentasi. Data yang telah dianalisis tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel. Adapun langkah-langkah menganalisis data sebagai berikut:

- Data hasil observasi: menjumlahkan skor hasil pengamatan, mengelompokkan jumlah skor, memasukkan jumlah skor dalam kategori:
- 1) Sangat terampil jika anak konsentrasi dalam mengikuti penjelasan guru, mandiri dalam menulis dan waktu kurang dari yang ditentukan, skor yang di capai anak antara 86–100 %.
 - 2) Terampil jika anak konsentrasi dalam mengikuti penjelasan guru, mandiri dalam menulis, tepat waktu, tidak kurang atau lebih skor yang di capai anak antara 75–85 %.
 - 3) Cukup terampil jika salah satu aspek dari ketiga aspek tersebut tidak dilaksanakan oleh anak skor yang di capai anak antara 60–74 %.
 - 4) Kurang terampil jika dua aspek atau lebih tidak dilaksanakan oleh anak, skor yang di capai anak kurang dari 60 %

Hasil karya: menjumlahkan skor hasil karya anak, mengelompokkan jumlah skor, memasukkan jumlah skor dalam kategori :

- 1) Sangat baik jika hasil karya anak tepat huruf, tepat susunan, rapi bentuk huruf proporsional dan bersih tidak banyak bekas karet penghapus, nilai anak antara 86–100
- 2) Baik jika ada huruf atau susunan huruf yang tidak tepat, ada bekas karet penghapus atau ada huruf yang tidak proporsional dihitung dan dikelompokkan dalam nilai anak antara 75–85
- 3) Cukup baik jika jumlah huruf dan susunan huruf atau kerapian huruf serta kebersihan dalam menulis dihitung sehingga jumlah nilai anak antara 60–74.
- 4) Kurang baik jika jumlah huruf dan susunan huruf atau kerapian huruf serta kebersihan dalam menulis dihitung sehingga jumlah nilai anak kurang dari 60.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pra penelitian dilakukan pada akhir Januari 2011 berupa pengamatan dan hasil karya anak. (1) Observasi/pengamatan: Hasil pengamatan proses menulis semua anak belum mencapai aspek yang di tentukan oleh guru. Hal ini dapat di lihat pada data hasil pengamatan keterampilan menulis anak selama proses kegiatan berjalan, seperti tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kondisi Awal Proses Menulis

No	Aspek yang dinilai	Kondisi awal	
		Jumlah anak	Persentase
1	Sangat terampil	1	7 %
2	Terampil	1	7 %
3	Cukup terampil	3	21 %
4	Kurang terampil	10	65 %

(2) Penilaian Hasil Karya Anak

Berdasarkan hasil penilaian terhadap karya menulis anak pra siklus diperoleh data seperti tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Penilaian Hasil Karya Anak

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase	Ket
1	Sangat baik	-	-	
2	Baik	1	7 %	
3	Cukup baik	4	28 %	
4	Kurang baik	10		

Deskripsi Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada minggu keempat bulan Januari 2011 dengan Materi menulis dengan media *Puzzle Huruf*. Adapun kegiatan penelitian siklus I digambarkan sebagai berikut:

Langkah-langkah penelitian:

- (1) Perencanaan Tindakan: guru menyiapkan rencana pembelajaran atau Satuan Kegiatan Harian, menyiapkan media yang akan di gunakan, menyiapkan lembar kerja anak, menyiapkan kegiatan di kelompok: menulis di kelompok anggur, member tanda <, >, = di kelompok durian dan menggambar di kelompok rambutan.
- (2) Pelaksanaan dan evaluasi hasil pantauan
Pelaksanaan tindakan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran dengan media *puzzle huruf*. Langkah-langkah pelaksanaan seperti tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Pelaksanaan Tindakan

No	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
1	Guru mengkondisikan anak agar siap mengikuti senam	Anak segera menyiapkan diri sesuai aturan yang telah ditentukan
2	Selesai kegiatan senam guru mengatur anak masuk kelas	Anak berbaris masuk kelas

3	Guru mengawali berdoa sebelum kegiatan	Anak melaksanakan berdoa
4	Guru melakukan presensi	Anak menunjukkan diri
5	Guru memberikan apersepsi dengan memberikan gambaran untuk pemanasan dengan pelajaran yang ada hubungannya dengan pekerjaan	Anak mendengarkan dan memperhatikan serta menjawab pertanyaan guru
6	Guru memberi motivasi	Anak memperhatikan
7	Guru menyampaikan tujuan dan informasi tentang tugas yang harus dikerjakan anak. Tercantum dalam RPP 1	Anak memperhatikan
8	Guru menetapkan kelompok	Anak menempatkan diri di kelompok masing-masing
9	Guru membagi lembar kerja dan alat menulis dengan media <i>puzzle</i> huruf, memberi tanda >, <, = dan menggambar	Anak menerima lembar kerja dan alat
10	Guru menjelaskan cara menulis	Anak memperhatikan
11	Guru bersamaan proses belajar mengajar mengadakan pengamatan	Anak melaksanakan kegiatan

	langsung dan menuliskannya dalam lembar observasi	
12	Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas	Anak mengerjakan sesuai bimbingan guru
13	Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya pada teman atau guru jika masih belum mampu	Anak melaksanakan tugas
14	Guru mendorong anak untuk mampu menyelesaikan tugas dengan baik	Anak memperbaiki yang tidak sesuai
15	Guru mengumpulkan hasil karya anak	Anak memperhatikan
16	Guru mempersilahkan anak untuk cuci tangan, berdoa, makan bekal dan bermain bebas	Anak melaksanakan
17	Guru mengajak anak kembali masuk kelas	Anak cuci tangan, minum dan masuk kelas
18	Guru mengulang kegiatan menulis	Anak memperhatikan dan menjawab
19	Guru memberikan penutup dengan menyanyi	Anak menyanyi sambil tepuk tangan
20	Guru memimpin doa sesudah kegiatan	Anak berdoa

Pengamatan :

1. Proses menulis

Tabel 4. Proses Menulis

No	Aspek yang dinilai	Kondisi awal		Target
		Jumlah anak	Per sen tase	
1	Sangat terampil	2	14 %	75 %
2	Terampil	4	28 %	
3	Cukup terampil	2	14 %	
4	Kurang terampil	7	42 %	

2. Penilaian Hasil Karya Anak

Tabel 5. Penilaian Hasil Karya Anak

Kategori	Jumlah anak	Persen tase	Target
Sangat baik	1	7 %	75 %
Baik	3	21 %	
Cukup baik	1	7 %	
Kurang baik	10	65 %	

Refleksi pelaksanaan siklus I ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan-kelebihan yang ditemukan antara lain:

- Dengan media *puzzle* huruf kegiatan menulis anak lebih terfokus, dan bervariasi.
 - Kegiatan pembelajaran lebih menarik karena media *puzzle* huruf merupakan media yang baru dan ada gambar yang menarik.
 - Kegiatan lebih menantang sehingga merangsang anak untuk berfikir.
 - Dengan berbagai gambar akan menambah perbendaharaan kata anak.
- Meskipun demikian masih ditemukan kekurangan-kekurangan pada kegiatan siklus I adalah sebagai berikut:
- Pada kegiatan menulis anak yang belum hafal huruf merasa kesulitan dalam menyusun huruf, sebelumnya perlu pemahaman huruf terlebih dulu.
 - Penulisan huruf karena di dalam kotak-kotak banyak anak yang bentuk huruf tidak proporsional, terlalu besar atau

sebaliknya sehingga perlu penjelasan sebelumnya.

- Karena media yang digunakan untuk mendemonstrasikan kegiatan menulis sama besar dengan lembar kerja anak, maka anak kurang jelas sehingga susunan huruf kurang tepat.
- Penjelasan guru terlalu cepat, sehingga anak dalam mengikuti langkah – langkah dalam menulis banyak yang belum faham.
- Hasil kurang memuaskan, baru 6,6 % anak yang mencapai KKM terampil dalam melipat sehingga perlu diulang di siklus selanjutnya.

Deskripsi Siklus II

Pada dasarnya pelaksanaan di siklus II sama seperti pada siklus I hanya ada perubahan berdasarkan pada temuan/refleksi di siklus I. Pada siklus II diperoleh hasil:

1. Proses Menulis

Tabel 6. Proses Menulis

Kategori	Jumlah anak	Persen tase	Target
Sangat terampil	6	42 %	75 %
Terampil	2	14 %	
Cukup terampil	5	35 %	
Kurang terampil	2	14	

2. Penilaian Hasil Karya Anak

Tabel 7. Penilaian Hasil Karya Anak

Kategori	Jumlah anak	Persentase
Sangat baik	3	21 %
Baik	7	49 %
Cukup baik	1	7 %
Kurang baik	4	28 %

Refleksi

Pada pelaksanaan di siklus II karena telah memperbaiki kekurangan-kekurangan di siklus I, maka sedikit sekali di temukan kekurangan-kekurangan seperti: a) kemandirian anak dalam mengerjakan

tugas, b) ketepatan waktu dalam mengerjakan lembar tugas. Pada siklus II ditemukan peningkatan pada kegiatan pembelajaran. antara lain: a). karena media *puzzle* huruf banyak gambar yang menarik, berwarna maka menarik minat anak sehingga konsentrasi anak meningkat, b) keterampilan menulis anak meningkat tajam, hafalan huruf-huruf anak meningkat. c). Kerapian dan kebersihan anak dalam menulis juga meningkat, anak lebih berhati-hati dalam menulis sehingga tidak berulang kali menghapus tulisan, d) karena banyak pujian dari guru untuk anak sehingga anak merasa termotivasi. Meskipun demikian, pada siklus II ini masih ditemukan kekurangan yakni masih ada lima anak yang belum terampil dalam menulis, s perlu dilanjutkan pada siklus ke III.

Deskripsi Siklus III

Pada dasarnya Pelaksanaan di Siklus II sama seperti pada siklus I hanya ada perubahan berdasarkan pada temuan/refleksi di siklus I. Dan pada siklus III diperoleh hasil:

1. Proses Menulis

Tabel 8. Proses Menulis

Kategori	Jumlah anak	Persen tase	Target
Sangat terampil	12	79 %	75 %
Terampil	0	0 %	
Cukup terampil	2	14 %	
Kurang terampil	1	7 %	

2. Penilaian Hasil Karya Anak

Tabel 9. Penilaian Hasil Karya Anak

Kategori	Jumlah anak	Persen tase	Keterangan
Sangat baik	6	40 %	Yang sudah mencapai KKM 12 anak atau 80 % ,
Baik	6	40 %	
Cukup baik	-	0 %	

Kurang baik	3	21 %	sehingga cukup pada siklus III
-------------	---	------	--------------------------------

Refleksi

Pada pelaksanaan di siklus III karena telah memperbaiki kekurangan-kekurangan di siklus II maka sedikit sekali di temukan kekurangan-kekurangan seperti : a) masih ada dua anak yang belum hafal huruf sehingga masih perlu bantuan guru untuk membimbing, b) ketepatan waktu dalam mengerjakan lembar tugas masih ada satu anak yang waktunya mundur lebih dari 15 menit. Pada siklus III ditemukan peningkatan pada kegiatan pembelajaran. antara lain : a) Karena sudah tiga siklus anak telah hafal huruf dan faham cara menulis huruf baik kesamping maupun ke bawah, b) keterampilan menulis anak meningkat tajam, dalam menyusun huruf sudah tepat sehingga huruf terbaca sesuai nama gambar yang ada, c) Karena sudah terampil kerapian dalam menulis juga sudah meningkat, bentuk huruf proporsional dan tidak lagi menggunakan karet penghapus, d) karena banyak pujian dari guru untuk anak sehingga anak merasa termotivasi.

Meskipun masih ada tiga anak yang belum tuntas namun telah melebihi KKM yang disepakati maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Deskripsi Antar Siklus

1. Proses Menulis

Tabel 10. Proses Menulis

Kategori	Kon disi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Sangat terampil	7 %	14 %	42 %	79 %
Terampil	7 %	28 %	14 %	0 %
Cukup terampil	21 %	14 %	28 %	14 %
Kurang terampil	65 %	49 %	14 %	7 %

2. Penilaian Hasil Karya Anak

Tabel 11. Penilaian Hasil Karya Anak

Kategori	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Sangat Baik	0 %	7 %	21 %	40 %
Baik	7 %	21 %	42 %	40 %
Cukup baik	28 %	7 %	7 %	0 %
Kurang baik	65 %	65 %	28 %	20 %

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelompok B.1 TK Arum Puspita Ciren dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media *puzzle* huruf dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menulis hal ini terjadi karena ada peningkatan keterampilan menulis dari kondisi awal yang mencapai KKM dalam menulis hanya ada 7 % , setelah diadakan perubahan dengan media *puzzle* huruf meningkat menjadi 28 % pada siklus I, menjadi 63 % pada siklus II, dan menjadi 80 % pada siklus III.
2. Media *puzzle* huruf dapat meningkatkan konsentrasi, kemandirian, ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas.

Saran

1. Guru dalam meningkatkan keterampilan menulis dapat menggunakan media *puzzle* huruf.
2. Pelaksanaan kegiatan menulis dengan media *puzzle* huruf di demonstrasikan dengan jelas, dieja per huruf, baru ditulis.

Daftar Rujukan

Arief S, Sadiman, Drs, dkk (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Azhar Arsyad, M.A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1997). *Metodik Khusus Pengembangan Keterampilan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar Bagian Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak

Ernawulan Syaodih. (2008). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hornby, A.B. (1974). *Oxford Advance Learners Dictionary of Current English*. Jakarta: Oxford University Press

Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah . 2010 *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD

Nadjib Zuhdi. (2005). *Kamus lengkap praktis Indonesia – Inggris, Inggris – Indonesia*. Surabaya: Fajar Mulya

Widia Pekerti, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka

Winda Gunarti. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Widarmi D Wijana, dkk (2008). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

W.J.S.Poerwadarminta. (2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka

W Gulo. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia