

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN PLASTISIN**

## **(Penelitian Tindakan Kelas di Taman Kanak-kanak Al-Faruqiyah Cipondoh Tangerang)**

**Ati Kusumawati dan Sunaria**

Mahasiswa Program Doktorat Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

[ati\\_kusumawati@gmail.com](mailto:ati_kusumawati@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Kemampuan menulis permulaan dapat dikembangkan pada anak sejak memasuki masa usia dini. Dengan ini penulis tertarik mengkaji judul di atas karena melihat adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di TK Al-Faruqiyah yaitu kemampuan menulis permulaan anak belum berkembang dengan baik, sedangkan pada anak usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah mampu menulis dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis permulaan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan plastisin di TK Al-Faruqiyah. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai wahana pengetahuan dalam peningkatan kemampuan menulis permulaan anak melalui permainan plastisin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Al-Faruqiyah yang terdiri dari 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu suatu analisis data yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan dapat ditingkatkan melalui permainan plastisin pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat pada hasil kemampuan anak pada tahap pra siklus sebesar 57%, meningkat sebesar 17% pada siklus I mencapai 74%, dan meningkat sebesar 19% pada siklus II mencapai 93%.

Kata Kunci: kemampuan menulis permulaan, permainan plastisin

## **1 PENDAHULUAN**

Dalam proses kegiatan pembelajaran menunjukkan program kegiatan masih kurang menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Pembelajaran yang diselenggarakan masih bersifat konvensional dan kegiatan yang diberikan oleh guru kurang bervariasi. Hal ini dikarenakan guru kurang menstimulus anak untuk mencoba sendiri dan melakukan dengan hal-hal yang menarik. Guru kurang menyediakan fasilitas pendidikan yang lebih baik sehingga dapat menstimulus anak untuk mengembangkan kemampuan menulis permulaannya. Kegiatan guru pun terkadang hanya bersifat satu arah dengan demikian pelaksanaan proses pembelajaran belum

berorientasi pada anak, selain itu prinsip “belajar sambil bermain” dalam setiap kegiatan pembelajaran terabaikan, sehingga perkembangan kemampuan menulis permulaan kurang berkembang dengan baik.

Untuk mengatasi hal ini, guru perlu melakukan perubahan terhadap cara mendidik anak. Guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang berorientasi pada anak dan sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain, kegiatan tersebut dapat mengembangkan seluruh potensi anak, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan. Berdasarkan uraian di atas dapat diungkapkan bahwa guru perlu meningkatkan kemampuan menulis permulaan melalui permainan.

Pada awalnya anak memegang pensil dengan cara menggenggam seluruh pensil dan hanya

di gunakan untuk mencoret-coret. Cara ini dilakukan oleh anak usia 2-3 tahun. Setelah itu cara memegang

pensil sudah berkembang lebih baik lagi, tidak menggunakan seluruh jari, melainkan hanya jempol dan telunjuk. Pada saat ini anak tidak lagi menggunakan lengan dan bahunya untuk ikut melakukan gerakan menulis atau menggambar, melainkan lebih banyak bertumpu pada gerakan jari.

Dahulu orang beranggapan bahwa anak belajar menulis jika ia sudah bisa membaca. Anggapan tersebut ternyata tidak benar, anak mulai belajar menulis sebelum ia dapat membaca. Anak usia 12-14 bulan akan membuat coretan jika diberikan kepadanya kertas dan alat tulis. Pada usia 18 bulan, anak mulai membuat coretan atas inisiatif sendiri. Misalnya, ia membuat coretan di dinding rumah. Kegiatan tersebut terus berlangsung dan semakin jelas perbedaan antara menggambar dan menulis. Jika dibimbing dengan baik, pada usia 30 bulan (2,5 tahun) anak sudah dapat menulis namanya sendiri. Disamping itu, kebiasaan menulis anak yang ia lihat pada ayah-ibunya dan orang dewasa juga memberi inspirasi menulis bagi anak.

Anak usia TK dapat menulis beberapa kata yang dikenalnya. Selain dapat menuliskan kata-kata menurut bunyi yang didengar, anak usia TK juga mengembangkan bank kata-kata dalam pikirannya. Kata-kata ini mungkin meliputi nama teman-teman dan anggota keluarga. Menuliskan kata-kata ini berkali-kali dengan cara yang benar dapat membuat anak mampu membacanya kembali.

Menurut Jerome Bruner, fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta 'tidak biasa'. Sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Bruner, Sutton Smith percaya bahwa transformasi simbolik yang muncul dalam kegiatan bermain khayal (misalnya: pura-pura menggunakan balok sebagai 'kue'), memudahkan transformasi simbolik kognitif anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental anak. Sehingga dengan demikian, anak dapat menggunakan ide-idenya dengan cara baru serta tidak biasa dan menghasilkan ide kreatif yang dapat diterapkan untuk tujuan adaptif.

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan pendapat yang telah diutarakan oleh Bruner dan Smith bahwa melalui kegiatan bermain, seorang anak dapat berimajinasi dan berkreasi serta bereksplorasi melalui media permainan yang digunakannya bahkan dengan cara yang bisa dikatakan tidak biasa. Seperti dalam permainan

plastisin, seorang anak mungkin akan menemukan ide-ide baru dalam membentuk. Ia akan berusaha membuat bentuk-bentuk baru yang mungkin belum pernah dibuat sebelumnya.

Menurut Rubin, Fein & Vandenberg dan Smilansky mengemukakan tahapan perkembangan bermain kognitif sebagai berikut:

### 1) Bermain Fungsional (Functional Play)

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan.

### 2) Bangun membangun (Constructive Play)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

### 3) Bermain Pura-pura (Make-believe Play)

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

### 4) Permainan Dengan Peraturan (Games with rules)

Kegiatan bermain jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan.

Berdasarkan tahapan perkembangan bermain di atas, anak usia 5-6 tahun yang menjadi subjek dalam penelitian ini sudah mampu bermain fungsional, bermain membangun dan bermain pura-pura. Dalam permainan plastisin, anak mampu membentuk dan berpura-pura membentuk sesuatu.

Kegiatan di dalam menulis terjadi proses yang rumit karena di dalamnya melibatkan berbagai modalitas, mencakup gerakan tangan, lengan, jari, mata, koordinasi, pengalaman belajar, dan kognisi semua modalitas itu bekerja secara terintegrasi.

Belajar menulis permulaan erat kaitannya dengan perkembangan motorik halus tangan dalam membuat lambang-lambang, oleh karena itu menulis permulaan dapat dilatihkan dengan pelajaran sensomotorik. Materi menulis permulaan antara lain memegang pensil, membuat garis lurus, garis miring, garis patah, garis melengkung dan garis menyudut. Menurut Sabarti Akhadiah M. K, dkk menyebutkan bahwa "menulis permulaan siswa harus berlatih dari cara memegang alat tulis, serta menggerakkan tangannya dengan memperhatikan apa yang harus dituliskan". Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis permulaan dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk mengendalikan motorik halus tangan,

koordinasi mata dan tangan, serta pemusatan perhatian untuk melukiskan lambang huruf, yang meliputi mengarsir, menebalkan, membuat garis lurus, garis lengkung, garis miring dan garis menyudut.

11.	RS	3	2	2	2	9	2,3	56
12.	MF	3	2	2	2	9	2,3	56
13.	AI	3	3	3	3	12	3	75
14.	AD	3	2	2	2	9	2,3	56
15.	SL	3	2	2	2	9	2,3	56
Jumlah		5	44	43	40	178	2,9	74
Rata-rata		3,4	2,9	2,8	2,7			
Persentase		8	73	72	67			

### 3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research) yang lebih dikenal dengan istilah PTK. Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan alasan sebagai berikut :

1. PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dilaksanakan oleh pendidik yaitu guru/pengajar, karena terdapat permasalahan dalam kelas tersebut.
2. PTK memang harus diadakan karena masih banyak proses pembelajaran yang harus dimaksimalkan oleh pendidik/guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan guru sebagai perencana dan pelaksana di dalam kelas dan dibantu oleh kolaborator dengan tujuan untuk memperbaiki dan menambah keahlian dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi. Dan menghasilkan mutu pembelajaran yang lebih baik.

### 4 HASIL PENELITIAN

Hasil pengamatan peneliti dan kolaborator menunjukkan kemampuan menulis permulaan peserta didik cenderung meningkat, walaupun peningkatan belum maksimal. Pengamatan yang dilakukan menghasilkan data siklus I yang digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1: Data Kemampuan Menulis Permulaan Tahap Siklus I

No	Nama	Indikator				Jml	Rata-rata	%
		1	2	3	4			
1.	AR	4	4	4	4	16	4	100
2.	AS	4	4	4	3	15	4	100
3.	MZ	4	4	3	3	14	4	100
4.	NA	4	4	4	3	15	3,8	94
5.	MA	4	4	4	3	15	3,8	94
6.	IA	3	3	3	3	12	3	75
7.	MV	3	2	2	2	9	2,3	56
8.	RH	4	3	3	3	13	3,3	81
9.	MD	3	3	3	3	12	3	75
10.	AA	3	2	2	2	9	2,3	56

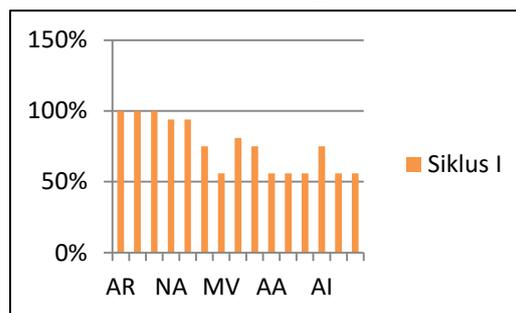
Keterangan Skor :

- 4 = Berkembang sangat baik.
- 3 = Berkembang sesuai harapan.
- 2 = Mulai muncul.
- 1 = Belum muncul.

Keterangan Indikator :

1. Dapat memegang alat tulis dengan benar.
2. Dapat menggunakan tangannya dengan baik.
3. Mampu meniru berbagai lambang dan huruf.
4. Mampu menulis nama sendiri dengan lengkap.

Diagram 1 : Persentase Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tahap Siklus I



Hasil pengamatan peneliti dan kolaborator menunjukkan kemampuan menulis permulaan peserta didik lebih meningkat. Pengamatan yang dilakukan menghasilkan data siklus II yang digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 2 : Data Kemampuan Menulis Permulaan Tahap Siklus II

No	Nama	Indikator				Jml	Rata-rata	%
		1	2	3	4			
1.	AR	4	4	4	4	16	4	100
2.	AS	4	4	4	4	16	4	100
3.	MZ	4	4	4	4	16	4	100
4.	NA	4	4	4	4	16	4	100
5.	MA	4	4	4	4	16	4	100
6.	IA	4	4	4	3	15	3,8	94
7.	MV	3	3	3	3	12	3	75
8.	RH	4	4	4	4	16	4	100
9.	MD	4	4	4	4	16	4	100
10.	AA	4	4	4	3	15	3,8	94
11.	RS	4	4	3	3	14	3,5	88
12.	MF	4	3	3	3	13	3,3	81
13.	AI	4	4	4	4	16	4	100
14.	AD	3	3	3	3	12	3	75
15.	SL	4	3	3	3	13	3,3	81
Jumlah		58	56	55	53	222	3,7	93
Rata-rata		3,9	3,7	3,6	3,5			
Persentase		97	93	92	88			

Keterangan Skor :

- 4 = Berkembang sangat baik.
- 3 = Berkembang sesuai harapan.
- 2 = Mulai muncul.
- 1 = Belum muncul.

Keterangan Indikator :

1. Dapat memegang alat tulis dengan benar.
2. Dapat menggunakan tangannya dengan baik.
3. Mampu meniru berbagai lambang dan huruf.
4. Mampu menulis nama sendiri dengan lengkap

Hasil kemandirian pada siklus II dapat dilihat pada diagram batang sbb.:

Diagram 2 : Persentase Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tahap Siklus II



## 5 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I kemampuan menulis permulaan pada anak sudah meningkat sebesar 17% mencapai 74%. Hasil tersebut kemudian oleh peneliti dan kolaborator didiskusikan guna penerapan permainan plastisin lanjutan pada siklus

II. Pada siklus I peningkatan belum memenuhi target yang diharapkan sehingga perlu dilaksanakan siklus II.

Berdasarkan pengamatan observer dan guru sebagai peneliti maka tingkat responsif peserta didik selama melakukan permainan plastisin mengalami perubahan minat yang tinggi. Tampak pada nilai yang diamati oleh kolaborator dan peneliti menunjukkan tanggapan mereka terhadap semua aspek yang dinilai lebih meningkatkan minat peserta didik dalam menulis permulaan, yaitu dengan permainan plastisin. Didapat gambaran peningkatan kemampuan menulis permulaan melalui permainan plastisin pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Faruqiyah pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagai berikut:

Tabel 3 : Rekapitulasi Data Kemampuan Menulis

Permulaan

No	Nama	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	AR	12	75	16	100	16	100
2.	AS	12	75	15	100	16	100
3.	MZ	12	75	14	100	16	100
4.	NA	12	75	15	94	16	100
5.	MA	12	75	15	94	16	100
6.	IA	10	63	12	75	15	94
7.	MV	5	31	9	56	12	75
8.	RH	10	63	13	81	16	100
9.	MD	11	69	12	75	16	100
10.	AA	6	38	9	56	15	94
11.	RS	6	38	9	56	14	88
12.	MF	5	31	9	56	13	81
13.	AI	11	69	12	75	16	100
14.	AD	5	31	9	56	12	75
15.	SL	7	44	9	56	13	81
Jumlah		136	57	178	74	222	93
Indikator 1		40	67	51	85	58	97
Indikator 2		35	58	44	73	56	93
Indikator 3		30	50	43	72	55	92
Indikator 4		31	52	40	67	53	88

Diagram 3 : Rekapitulasi Persentase Kemampuan Menulis Permulaan Anak

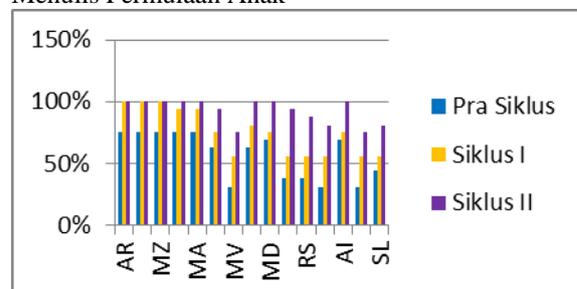
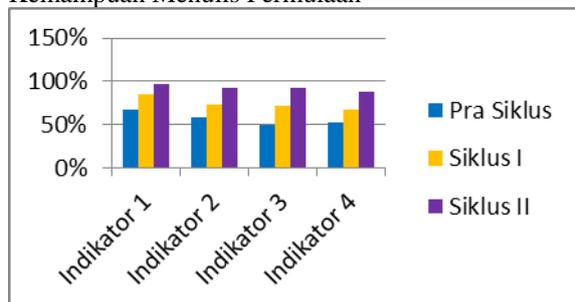


Diagram 4 : Rekapitulasi Persentase Indikator Kemampuan Menulis Permulaan



## 6 SIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan menulis permulaan melalui permainan plastisin di TK Al-Faruqiyah Cipondoh Tangerang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis permulaan anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan plastisin dengan cara melakukan permainan yang dapat menstimulasi indikator kemampuan menulis permulaan, yaitu kemampuan memegang alat tulis dengan benar, kemampuan membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran, kemampuan meniru angka 1-10, huruf vokal (a,i,u, e, o), dan huruf konsonan (b, c, d, m, n, l, k, g, h, p), serta kemampuan menulis nama sendiri dengan lengkap.
2. Kemampuan menulis permulaan anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan plastisin. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian pada pra siklus sebesar 57%, meningkat 17% pada siklus I mencapai 74% dan meningkat lagi 19% pada siklus II mencapai 93%.

## 7 IMPLIKASI

Permainan atau bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi seorang anak. Sebelum penerapan permainan plastisin, kemampuan menulis permulaan anak belum berkembang dengan baik. Namun setelah penerapan permainan plastisin kemampuan menulis permulaan pada anak menjadi lebih meningkat, karena sebagian besar anak tertarik dengan permainan plastisin. Melalui bermain, secara tidak langsung anak dilatih

untuk kelenturan jari yang dapat menstimulasi kemampuan menulis permulaannya.

## 8 DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Kelompok Bermain*, Jakarta, Depdiknas, 2009
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*, Jakarta, Kencana, 2011
- Suyanto, Slamet, *Pembelajaran Untuk Anak*, Jakarta, Dekdikbud, 2005
- Tedja Saputra, Mayke S., *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta

