Jurnal AlAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-ISSN: 2829-1786
Volume 4 Issue (1) Pages 70-83
https://doi.org/10.51311/alayya.v4i1.616

KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI BERMAIN DENGAN MEDIA PASIR DAN PLASTISIN TERHADAP ANAK 4-5 TAHUN

Ainun Pratiwi[1], Sri Nugroho Jati[2], Iin Maulina[3].
ainunpratiwi040@gmail.com[1], srinugroho_76@unmuhpnk.co.id[2],
iin.maulina@unmuhpnk.ac.id[3].

[1,2,3]PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia.

Korespondensi: ainunpratiwi040@gmail.com; Telp.: 082250864907

Submit: 29/12/2023	Review: 15/01/2024 s.d 28/01/2024	Publish: 06/02/2024

Abstract
Play activities are children's activities that are carried out throughout the day because for children play is life and life is a game. Early childhood does not distinguish between playing, learning, and working. Children really enjoy the game and always do it wherever they have the opportunity. This study aims to provide data or information as one of the theoretical references to various parties who are competent in early childhood letter recognition research. The playing method carried out in this study used sand and plasticine media. Sand is a small grain that is malleable and fun for children. Plasticine is a toy dough made of flour so that it becomes a soft object so that it can be kneaded, pulled, pressed, and can be shaped according to the child's imagination. Activities using play media can meet all aspects of child development.

Keywords: *Child, Play, Plasticine, Sand.*

Abstrak

Kegiatan bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak sangat menikmati permainan dan selalu melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan data atau informasi sebagai salah satu acuan teoretis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian pengenalan huruf anak usia dini. Metode bermain yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan media pasir dan plastisin. Pasir merupakan butiran kecil yang mudah dibentuk dan menyenangkan bagi anak-anak. Plastisin merupakan adonan mainan yang terbuat dari tepung sehingga menjadi benda yang lunak hingga dapat

diremas-remas, ditarik-tarik, ditekan-tekan, dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi anak. Kegiatan dengan menggunakan media bermain dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak.

Kata kunci: Anak, Bermain, Plastisin, Pasir.

PENDAHULUAN

Kegiatan bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak sangat menikmati permainan dan selalu melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan.[1]

Brooks, J.B dan D.M. Elliot menyatakan bahwa: "Bermain" (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang.[2] Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Media bermain adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya.[3]Media bermain merupakan sarana yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain, salah satunya seperti media pasir.

Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan pasir berarti, butiran kecil atau halus. Pasir merupakan suatu komponen yang berasal dari alam. Kegiatan bermain pasir merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan, banyak aspek yang bisa dikembangkan dari permainan pasir salah satunya, yaitu aspek perkembangan kognitif anak, dan adanya media pasir anak akan lebih antusias dalam bermain, dan pasir berwarna dapat dijadikan salah satu media

[1] Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT Indeks, 2013), h. 144.
[2] Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 77.
[3] Yumarlin, MZ, "Pengemabangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar", *Jurnal teknik*, Vol. 3, No. 1.

untuk mengembangkan aspek kognitif anak misalnya, pengenalan huruf dan pengenalan bentuk.

Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan, dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, digulung-gulung, dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Selain itu plastisin ini sangat mudah didapatkan dan jika membuatnya tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah-buahan, huruf, angka dan sebagainya. Selanjutnya mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) usia 4-5 tahun yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 pada ranah kognitif (berpikir simbolik) adalah mengenal lambang huruf. Kegiatan mengenal lambang huruf termasuk dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun pada ranah kognitif (berpikir simbolik).[4]

Penelitian ini menggunakan media pasir dan plastisin untuk mengenalkan huruf pada anak kelompok A TK Kartika XVII-03. Media pasir dan plastisin sebagai alat edukatif yang efektif untuk mengenalkan huruf abjad. Media pasir dan plastisin dapat digunakan sebagai alat peraga sekaligus dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul "Pengaruh metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad di kelas A Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara".

LANDASAN TEORI

1. Metode bermain

Metode bermain adalah suatu cara mengajar yang dicirikan melalui bermacam-macam bentuk kegiatan yang memberikan kesenangan atau kepuasan pada diri anak

[4]Mega Dewi Ratna, "Penerapan Kegiatan Membentuk Benda Geometri Dengan Menggunakan Plastisin Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A1 Di TK Lazuardi Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018" (Skripsi, Program Sarjana Universitas Jember, 2018), h. 31.

yang bersifat nonserius dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransformasi oleh orang dewasa sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut Landreth mengemukakan bahwa bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, ketrampilan sosial, ketrampilan pengambilan keputusan, dan perkembangan kognitif pada anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial.[5]

Ramaikis Jawati menyatakan bahwa: "Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereskplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan."Artinya, berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru. Kegiatan bermain yang dimaksud adalah bermain dengan suatu peraturan atau langkah-langkah kegiatan yang telah disusun semenarik mungkin oleh guru dengan tujuan tertentu agar menarik minat belajar anak. Anak akan bebas dari ketegangan dalam belajar pada metode bermain, tetapi mampu melatih anak agar lebih fokus untuk menyelesaikan tugasnya dengan mengikuti langkah-langkah peraturan pada setiap permainan yang dilakukan.[6]

2. Mengenal Huruf Abjad

Kegiatan belajar mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal.

---

[5] Komang Srianis, Dkk, "Penerapan metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Dalam Mengenal Bentuk," *dalam e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2, No. 1, h. 35.

[6] Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di paud Habibul Ummi II," *dalam jurnal pendidikan luar sekolah UNP*, Vol. 1, No. 1, h. 5-6.

Dhieni menyatakan bahwa tahapan anak dalam mengenal huruf adalah tahap fantasi, pembentukan konsep diri, membaca gambar, pengenalan bacaan, dan membaca lancar. Pada tahap fantasi anak mulai belajar menggunakan buku, melihat, membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya. Kemudian tahap pembentukan konsep diri dimana anak mulai memandang dirinya sebagai pembaca dimana terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, dan berpura-pura membaca buku. Tahap membaca gambar dimana pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah ditemuinya sebelumnya. Selanjutnya tahapan pengenalan bacaan dimana anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti pada papan iklan, kotak susu, pasta gigi, dan lain sebagainya. Tahap membaca lancar dimana anak sudap dapat membaca berbagai jenis buku.[7]

Harun Rasyid menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.[8]

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

3. Pengertian Media Pasir

[7]Elyana Maulidah dan Julianto, "Pengaruh Media *Smart Fun Alphabet* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Persatuan Wonocolo Sepanjang Sidoarjo, *dalam jurnal PAUD Teratai*," Vol 5, No. 2, h. 4.

[8] Tri Lestari Waraningsih, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Ngaglik SLEMAN," (Skripsi, Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 26.

Pasir dapat menjadi material yang luar biasa untuk menstimulasi anak. Banyak hal yang bisa dipelajari oleh seseorang anak ketika bermain pasir, Pengalamannya bisa bertambah saat ia mencampuri pasir dengan air. Selain itu, secara tidak langsung ia dapat mengenal prinsip-prinsip ilmu pengetahuan melalui media bermain pasir. Menariknya lagi adalah ketika pasir teresebut basah terkena air, maka pasir tersebut pun dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi anak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pasir berarti, butiran kecil atau halus. Pasir merupakan suatu komponen yang berasal dari alam. Bermain pasir merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan, banyak aspek yang bisa dikembangkan dari permainan pasir salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif anak. Selain itu, dengan adanya media pasir anak akan lebih antusias dalam bermain, dan pasir berwarna dapat dijadikan salah satu media untuk mengembangkan aspek kognitif anak misalnya, pengenalan huruf dan pengenalan bentuk.

4. Pengertian Media Plastisin

Mega Ratna Dewi menyatakan bahwa Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan, dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan digulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Selain itu juga plastisin ini sangat mudah didapatkan dan jika membuatnya tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah-buahan, huruf, angka dan sebagainya.[9]

Jatmika dalam Rika Raihanun bahwa plastisin adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). Plastisin mudah dimainkan dan disukai anak-anak, bermain plastisin dilakukan dengan cara memberi warna, dan membentuk sesuai keinginan anak.[10] Swartz dalam Septi Priyani

[9] Mega Dewi Ratna, "Penerapan Kegiatan Membentuk Benda Geometri Dengan Menggunakan Plastisin Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A1 Di TK Lazuardi Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018," *(Skripsi*,Program Sarjana Universitas Jember, 2018), h. 30.

[10] Raihanun, Rika. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui kegiatan Bermain Plastisin Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016. ." *Universitas Jember*, 2016, h. 19.

menyatakan plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memiliki struktur yang sangat liat sehingga mudah dibentuk menjadi apapun sesuai dengan imajinasi yang ada dalam pikiran anak. Plastisin sangat lembut maka akan mudah untuk membentuknya setelah anak membentuk objek maka anak dapat mengeringkannya agar terlihat lebih menarik lagi.[11]

Jadi, berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media plastisin adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung), plastisin mudah dimainkan dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, dengan rancangan penelitian korelasi. Dikatakan kuantitatif karena data penelitian yang terkumpul berbentuk angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik serta bermaksud menguji hipotesis, terpilihlah sebagai penelitian korelasi karena berupaya menjelaskan ada tidaknya hubungan antara variabel penelitian berdasarkan koefisien korelasi. Penelitian ini menggunakan design "*one group pre-test* dan *post test*", yaitu *desain* penelitian eksperimen yang dilakukan hanya satu kelas, tanpa kelas perbandingan. Penggunaan desain "*one group pre-test* dan *post test*" untuk mengetahui besarnya perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak usia 4-5 tahun melalui media pasir dan plastisin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad kelas A Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara dapat dilihat dari hasil perhitungan SPSS sebagai berikut:

[11] Septi Priyani, "Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Warna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Darush Sholihin Lampung Barat". *Universitas Islam Negeri Raden Intan*, 2019, h. 28.

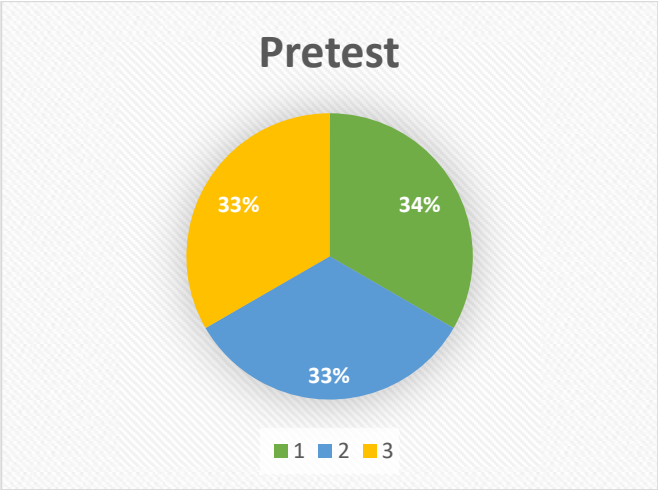
1. Kemampuan anak mengenal huruf sebelum menggunakan media pasir dan plastisin di Taman Kanak-kanak Kartika VXII-03 Pontianak Utara

Sebelum dilakukan *treatment*, Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal huruf abjad anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara observasi khususnya dalam aspek kognitif kemudian peneliti membuktikan dengan mengamati anak melalui kegiatan menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh guru. Guru akan menilai anak dengan berupa lembar penilaian yang indikatornya berupa (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan.

Tabel 1. Data hasil pre-test kemampuan mengenal huruf abjad

No	**Nama**	**Distribusi Penilaian**			**Jumlah**
		Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	
1.	‘Aneysha	1	1	1	3
2.	Vino	1	1	1	3
3.	Azka Zahni	1	1	1	3
4.	Dafa	1	1	1	3
Tabel	Bersambung				
	Jumlah	4	4	4	12
	Rata-rata	1	1	1	3

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf abjad anak masih belum berkembang secara maksimal. Kemampuan mengenal huruf anak di setiap indikator penilaian dengan jumlah hasil sama yaitu 4. Jika dilihat dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:

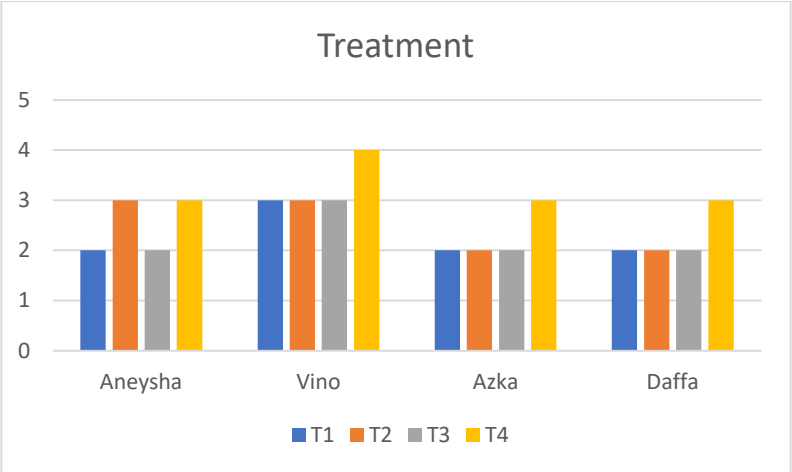


Gambar 1. Diagram Grafik data hasil *Pretest* anak.

Berdasarkan grafik diatas, indikator 1 yaitu pengetahuan anak dalam kemampuan mengenal huruf mendapatkan hasil tertinggi dengan jumlah 34% dikarenakan anak-anak mampu menyebutkan huruf dengan benar hal itu disebabkan oleh anak-anak terbiasa menyanyikan lagu-lagu huruf alfabet, sementara pada indikator 2 yaitu pemahaman dan 3 yaitu penerapan mendapatkan hasil yang sama yaitu dengan hasil 33% hal itu disebabkan oleh anak belum dapat menunjukkan lambang huruf yang sesuai dengan benar sehingga mempengaruhi pada indikator penerapan untuk menuliskan lambang huruf yang sesuai.

2. Fase *Treatment*

Sebelum peneliti melakukan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu mewawancarai guru kelas untuk mendapatkan informasi dan data anak tentang kemampuan mengenal huruf abjad. Anak yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah 3 anak laki-laki dan 1 anak perempuan untuk melihat kemampuan mengenal huruf abjad anak. Penjelasan tentang kemampuan mengenal huruf abjad pada anak pada tahap *treatment* sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Grafik Data *Treatment* anak.

Saat diberikan perlakuan, anak-anak dijemput oleh peneliti untuk dikumpulkan disalah satu rumah orang tua murid dikarenakan anak-anak belajar dari rumah. Pada saat berjumpa dengan teman-temannya anak terlihat senang dan antusias karena mereka sudah 5 bulan tidak berjumpa karena kondisi pandemi saat ini. Setelah semua anak berkumpul perlakuanpun diberikan dan dapat dilihat pada grafik 4.6. Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat perbedaan sebelum menggunakan metode bermain melalui media pasir dan plastisin serta setelah menggunakan metode bermain melaui media pasir dan plastisin mengalami peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak.

Kemampuan mengenal huruf juga memiliki arti kemampuan dalam membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf. Berdasarkan teori tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti temukan, anak kelas A Taman Kanak-kanak Kartika VXII-03 Pontianak Utara hanya mampu menyebutkan nama-nama huruf abjad tetapi tidak dapat menunjukkan huruf yang dimaksud. Karena masalah tersebut peniliti menggunakan metode bermain melalui media pasir dan plastisin untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak.

3. Kemampuan anak mengenal huruf sesudah menggunakan media pasir dan plastisin di Taman Kanak-kanak Kartika VXII-03 Pontianak Utara.

Hasil kemampuan anak mengenal huruf sesudah menggunakan media pasir dan plastisin yaitu pengetahuan kemampuan mengenal huruf mendapatkan hasil 14,

pemahaman tentang kemampuan mengenal huruf mendapatkan hasil 13, dan penerapan mendapatkan hasil 14. Adapun data *postest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data hasil Posttest

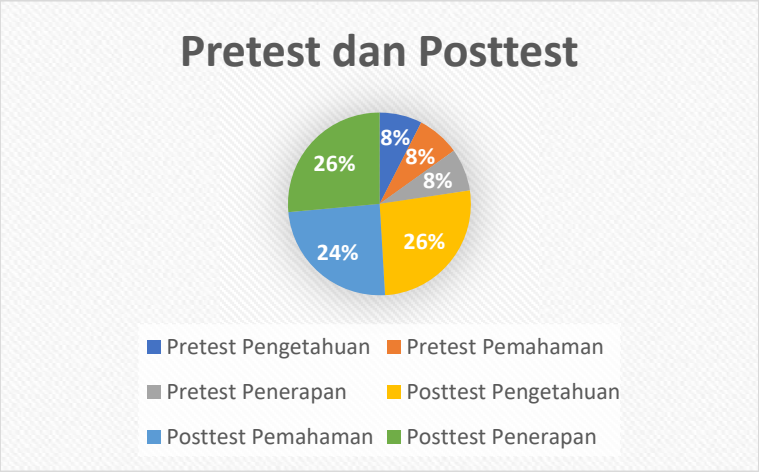
No	Nama	Indikator Penilaian			Jumlah
		Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	
1.	'Aneysha	4	3	4	11
2.	Vino	4	4	4	12
3.	Azka Zahni	3	3	3	9
4.	Dafa	3	3	3	9
	Jumlah	14	13	14	41
	Rata-rata	3,5	3,2	3,5	10,25

Kemampuan mengenal huruf anak setelah menggunakan metode bermain melalui media pasir dan plastisin yang terendah adalah indikator pemahaman dengan hasil nilai 13, sedangkan indikator yang tertinggi adalah indikator pengetahuan dan penerapan dengan hasil nilai 14.

Berdasarkan tabel diatas, indikator pengetahuan mendapatkan hasil tertinggi dengan rata-rata 3,5 yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) artinya anak mampu menyebutkan 6-8 huruf dengan benar. Sedangkan indikator pemahaman mendapatkan hasil terendah dengan nilai rata-rata 3,2 yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) artinya anak dapat menunjukkan 6-8 lambang huruf dengan benar. Begitu pula dengan indikator penerapan yang mendapatkan nilai tertinggi dengan rata-rata 3,5 artinya anak dapat menuliskan 6-8 lambang huruf dengan benar. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar grafik 4.3 berikut:

4. Pengaruh penerapan metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak kelas A Kecamatan Pontianak Utara.

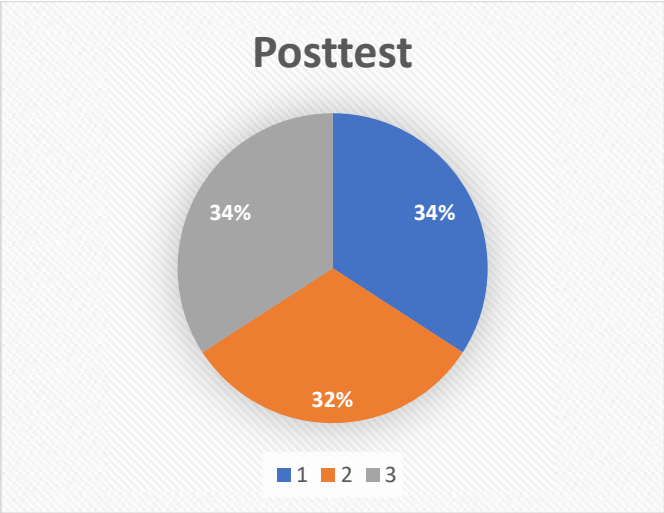
Hasil *pre-test* yang dilakukan dengan subjek 4 anak. Bedasarkan nilai dimana guru belum pernah menggunakan media pasir dan plastisin dengan nilai rata-rata pretest 3, sedangkan nilai posttest dengan nilai rata-rata 10,25. Jadi dari pretest ke postest mengalami perubahan. Hasil *pre-test* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram 3 berikut:



Gambar 3. Diagram Data *pre-test* dan *posttest*.

Hal ini jika dilihat dari hasil observasi *pretest* dan *posttest*, penerapan metode bermain melalui media pasir dan plastisin terhadap kemampuan mengenal huruf abjad. Adanya perubahan disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang mengkhusukan untuk meningkatkan mengenal huruf abjad, pembelajaran juga dikemas dalam bentuk permainan sehingga anak merasa tidak terbebani dalam melakukan pembelajaran, dalam hal ini adalah metode bermain melalui media pasir dan plastisin.

Setelah data observasi diuji secara statistik hasilnya t hitung > t tabel, maka Ho "diterima" dan Ha "ditolak". Hipotesis dalam penelitian ini berarti ada Pengaruh Metode Bermain Melalui Media Pasir dan Plastisin Kemampuan Mengenal Huruf Abjad di Kelas A di Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara.



Gambar 4. Diagram hasil *posttest* kemampuan mengenal huruf abjad.

Diagram hasil *posttest* diatas, indikator 1 pengetahuan dan indikator 3 penerapan mendapatkan hasil tertinggi dengan persentase 34%, sedangkan dengan hasil terendah yaitu indikator 2 pemahaman dengan persentase 32%.

KESIMPULAN

Hasil penelitian kemampuan mengenal huruf abjad dapat diihat melalui hasil statistik uji paired sampel test ternyata ada pengaruh yang signifikan antara variabel X (Metode bermain berbantuan media pasir dan plastisin) dengan variabel Y (Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelas A). Hal ini ditunjukkan dengan uji-t melalui program SPSS dengan hasil t hitung 9,667 sedangkan t tabel dengan taraf df=N-1=4-1=3 adalah 3,182 pada taraf signifikasi α = 0,05. Dengan demikian nilai t hitung > t tabel (9,667 > 3,182). Dari t tabel, maka Ho "diterima" dan Ha "ditolak". Hipotesis dalam penelitian ini berarti ada pengaruh metode bermain melalui media pasir dan plastisin kemampuan mengenal huruf abjad di kelas A di Taman Kanak-kanak Kartika XVII-03 Kecamatan Pontianak Utara.

DAFTAR PUSTAKA

Elyana Maulidah dan Julianto, "Pengaruh Media *Smart Fun Alphabet* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Persatuan Wonocolo Sepanjang Sidoarjo, *dalam jurnal PAUD Teratai*," Vol 5, No .2.

Komang Srianis, Dkk, "Penerapan metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Dalam Mengenal Bentuk," *dalam e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2 No. 1,

Mega, Dewi Ratna. *Penerapan Kegiatan Membentuk Benda Geometri Dengan Menggunakan Plastisin Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A1 Di TK Lazuardi Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018.* . Jember: Universitas Jember, 2018.

Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2013, Cet. 1

Mukhtar, Latif. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2013.

Priyani, Septi. "Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Warna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Darush Sholihin Lampung Barat. ." *Universitas Islam Negeri Raden Intan*, 2019.

Raihanun, Rika. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui kegiatan Bermain Plastisin Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016. ." *Universitas Jember*, 2016.

Ramaikis, Jawati. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di paud Habibul Ummi II." *https://ejournal.unp.ac.id.*, 2013: Volume 1 Nomer 1 : 1-14.

Tri Lestari Waraningsih, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Ngaglik SLEMAN," (Skripsi, Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks, 2013, Cet. 8

Yumarlin, MZ. Pengemabangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar : *Jurnal teknik*, Vol. 3, No. 1