



Pengaruh Permainan Pohon Huruf Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun

Siti Analidiana¹, Syamsuardi², Angri Lismayani³

Universitas Negeri Makassar
Email: sitianalidiana@gmail.com

Received: 28 Oktober 2024

Revised: 31 Mei 2025

Accepted: 17 Juni 2025

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the letter tree game through a problem based learning model on the early literacy of children aged 5-6 years in TK Bahana, Pangkajene dan Kepulauan before and after being given treatment and to determine whether or not there is an effect of the letter tree game through a problem based learning model on the early literacy of children aged 5-6 years in TK Bahana, Pangkajene dan Kepulauan. Quantitative approach with quasi-experimental design or quasi-experimental design. The sample in this study was 20 children, 10 children in the control group and 10 children in the experimental group. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis. The results of the Wilcoxon Sign Rank Test showed a significant difference between the fine early literacy of children who took part in letter tree game through a problem based learning model and children who took part in activities using letter posters. This is the average score of children's early literacy in the experimental group was higher than the average score of children's fine motor skills in the control group..

Kata kunci: Tree game through, problem based learning model, early literacy.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan pohon huruf melalui model *problem based learning* terhadap keaksaraan awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bahana Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan sebelum dan setelah diberi perlakuan dan untuk mengetahui ada atau tidak ada Pengaruh permainan pohon huruf melalui model *problem based learning* terhadap keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bahana Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan. Pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimental semu atau quasi experimental design. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 orang anak, 10 orang anak kelompok kontrol dan 10 orang anak kelompok eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test terdapat perbedaan yang signifikan antara keaksaraan awal anak yang mengikuti permainan pohon huruf dan anak yang mengikuti kegiatan menggunakan poster huruf, hal ini rata-rata hasil skor keaksaraan awal anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor keaksaraan awal anak pada kelompok kontrol.

Keywords: Permainan pohon huruf, model *problem based learning*, keaksaraan awal.

©2025 by Siti Analidiana, Syamsuardi, Angri Lismayani
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Keadaan saat ini menurut *WHO* di perkirakan 5-10% anak mengalami keterlambatan pemikirandi perkirakan sekitar 1-3% khusus pada anak di bawah 5 tahun. Di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan umum yang meliputi perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosional, dan kognitif. Departemen

kesehatan RI melakukan skrining perkembangan di 30 provinsi di Indonesia dan di laporkan 45,12% bayi mengalami gangguan perkembangan. Selain itu, hampir 30% anak di Jawa Barat mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 80% di antaranya disebabkan oleh kurangnya

Undang-undang Dasar Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini pasal 4 tentang Aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini, di rumuskan pada ayat (4) ,pada bagian (g), bahwa anak mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonetik, memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, memahami instruksi sederhana, mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasan serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama

Kondisi ideal usia anak usia 5-6 tahun dalam IKM (Ikatan Kurikulum Merdeka) keaksaraan awal meliputi; anak sudah mampu memahami bahwa makna tanda baca pada buku, menunjukkan minat pada bentuk-bentuk dan huruf-huruf, mengenal bunyi huruf, merangkai beberapa bunyi huruf, dan mampu membaca kata-kata sederhana yang bermakna.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Rosiana (2021) yaitu hasil penelitian yang telah diuraikan, terdapat pengaruh permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini juga didukung oleh Kusniani, et al, (2022) hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan persentase kemampuan mengenal huruf dari tahap siklus I ke tahap siklus II menggunakan pohon huruf. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Viani, et al., (2023) dapat disimpulkan bahwa efektivitas permainan pohon kata memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Fathurrahman Palembang.

Berdasarkan hasil observasi awal bulan Februari 2024 terhadap keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di Tk Bahana Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak dalam beberapa anak masih belum bisa menunjukkan bentuk-bentuk huruf, mengenal bunyi huruf, dan

membaca kata-kata sederhana yang bermakna. Kurang adanya ketertarikan anak dalam membaca, anak beranggapan bahwa belajar membaca sulit dan tidak jarang anak mudah menyerah untuk belajar membaca.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu. Populasi berjumlah 30 anak. Dalam penelitian ini berjumlah 20 anak usia 5-6 dijadikan sampel yang mengalami hambatan di TK Bahana Kabupaten Pangkajene berdasarkan indikator. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistic deskriptif dan analisis Non Parametrik dalam program SPSS versi 16.0 windows.

Tabel 1. Hasil analisis descriptive statistic skor pre-test dan post-test kelompok kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-test Kontrol	10	6	11	9.10	1.298	1.664
Post-test Kontrol	10	12	18	15.20	1.804	2.486
Valid N (<i>listwise</i>)	10					

Hasil diperoleh skor rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi kegiatan menggunakan poster huruf adalah 9.10 sedangkan setelah diberi kegiatan dengan menggunakan poster huruf adalah skor rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol adalah 15.20..

Tabel 2. Hasil analisis descriptive statistics skor pre-test dan post-test kelompok eksperimen

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-test Eksperimen	10	6	11	8.00	1.218	1.612
Post-test Eksperimen	10	12	19	18.50	1.531	2.182
Valid N (<i>listwise</i>)	10					

Terjadi peningkatan sebesar 10,50 % pada Keaksaraan Awal anak usia 5-6 tahun di kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Permainan Pohon Huruf Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun

Penerapan Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning* dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dikelompok eksperimen dengan topik binatang, sub topik binatang sekitarku. Sebelum melaksanakan Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning* terlebih dahulu peneliti menyiapkan alat berupa pensil dan permainan pohon huruf dan LKPD berupa gambar alfabet yang berantakan yang akan digunakan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah itu, anak diarahkan untuk duduk dikursi masing-masing dan melakukan Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning* yang telah disampaikan sebelumnya dengan bimbingan, pengawasan peneliti dan guru.

Keaksaraan Awal Anak Sebelum Dan Setelah Diberi Permainan Pohon Huruf Melalui Model Problem Based Learning

Keaksaraan Awal anak diperoleh nilai rata-rata pada kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 9,10 dan setelah diberi perlakuan diperoleh sebesar 15,20 Artinya terjadi peningkatan sebesar 6,10%

Pengaruh Permainan Pohon Huruf Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Keaksaraan Awak Anak Usia 5-6 Tahun

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh kegiatan Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning* bagi anak usia dini adalah mengembangkan Keaksaraan Awak anak.

Pembahasan

Dalam uji Wilcoxon Sign Rank Test terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak yang mengikuti Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning* dan anak yang mengikuti kegiatan menggunakan Poster Huruf, hal ini rata-rata hasil skor keaksaraan awal anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor keaksaraan awal anak pada kelompok kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini, Gambaran penerapan Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning* pada anak usia 5-6 tahun di TK Bahana Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan masih jarang diterapkan dikarenakan kegiatan pembelajarannya masih dominan menggunakan lembar kerja. Keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Bahana Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan sebelum Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning* memperoleh nilai rata-rata lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata Keaksaraan Awal anak setelah diterapkan Permainan Pohon Huruf Melalui Model *Problem Based Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, R., Sormin, D., Lubis, J. N., & Nopriani Lubis, J. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919–5930. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5384>
- Firayanti, L., Arbi, A., & Arlianti, N. (2024). *Faktor Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Di Paud Ibnu Azzhab Kampung Padang Kecamatan Kluet Tengah Kabupaten Aceh Selatan*. 5, 1119–1124.
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (Stppa) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Kemendikbud. (2017). Pengembangan keaksaraan awal pada anak usia 5 - 6 tahun melalui bukucerita budaya lokal. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 4–6.
- Rosiana, D. (n.d.). PENGARUH PERMAINAN HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAK HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA JEKAN RAYATAHUNAJARAN 2019/2020
- Viani, E. O., Fauzi, T., & Novianti, R. (n.d.). Efektivitas Permainan Pohon Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. 4.
- Kemendikbud. (2017). Pengembangan keaksaraan awal pada anak usia 5 - 6 tahun melalui bukucerita budaya lokal. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 4–6.

Rosiana, D. (n.d.). PENGARUH PERMAINAN HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA JEKAN RAYATAHUNAJARAN 2019/2020

Viani, E. O., Fauzi, T., & Novianti, R. (n.d.). Efektivitas Permainan Pohon Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. 4.