

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN MELALUI MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF PADA ANAK KELOMPOK A

Wiwik Kuswati
Dewi Komalasari

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No.4 Surabaya (60136). Email: (wiwikkuswati@yahoo.com)
(dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

Abstract: *The aim of this study was to determine the increase literacy skills in children through the medium of letters on the card game A group of children in TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. The method used is classroom action research (PTK) diskriptif qualitative nature. Subjects in this study were a group of children in kindergarten Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. Results of recent research shows that the percentage increase in the first cycle and second cycle each - each by 70% and 90%.*

Keywords: *Ability literacy, Card games letter*

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan keaksaraan pada anak melalui media permainan kartu huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat diskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto. Hasil penelian ini menunjukkan bahwa persentase peningkatan pada siklus I dan siklus II masing – masing sebesar 70% dan 90%

Kata Kunci: Kemampuan keaksaraan, Permainan kartu huruf

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia nol sampai dengan enam tahun. Pendidikan Taman kanak-kanak bukan pendidikan yang diwajibkan. Namun apabila kita memaknai lebih mendalam tentang pentingnya pendidikan sejak usia dini maka kita akan mengerti betapa pentingnya pendidikan sejak usia dini. Pendidikan Taman kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang di masa mendatang.

Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek yang dikembangkan di Taman Kanak – Kanak sehingga sejak dini anak mulai diajarkan untuk mengenal berbagai macam huruf serta

keaksaraan yang nantinya akan menjadi bekal untuk pendidikan kejenjang selanjutnya.

Seorang anak akan mengenal bahasa mulai dari kecil, pada usia 6 tahun jaringan saraf untuk mendengar dalam bahasa telah benar-benar terbentuk, dan apa yang didengar anak, maka akan mencoba untuk mengatakannya. Oleh karena itu anak harus dirangsang pendengarannya, supaya anak pandai berbicara (berbahasa), mengenal kata dan membaca. Anak-anak pada tahap perkembangan bahasa ini mulai memahami lebih banyak dan berbicara lebih jelas dan menggunakan keaksaraan untuk bertanya jawab. Kepandaian keaksaraan tergantung pada

kepandaian memahami. Begitu pula dengan keaksaraan tergantung pada kemampuan mendengar dan berbicara.

Namun kenyataannya ditemukan data pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto yang diobservasi bahwa pada indikator menghubungkan gambar atau benda dengan huruf awal yang sama, menyebutkan dan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya belum tercapai. Hal tersebut terbukti ketika menghubungkan gambar dengan huruf awal kalimat anak – anak masih mengalami kesulitan begitu juga saat anak – anak diajak untuk menyebutkan simbol awal huruf hanya beberapa anak saja yang mampu menyebutkannya.

Menurut Ancher (dalam Shofi 2006:32) Secara luas keaksaraan di definisikan sebagai pengetahuan dasar dan keterampilan yang di perlukan oleh semua warga dan menjadi salah satu kondisi bagi penguasaan kecakapan hidup yang lain. Sedangkan menurut Dhieni (2008 :112) Membaca adalah menggabungkan huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat sehingga kalimat tersebut mempunyai arti.

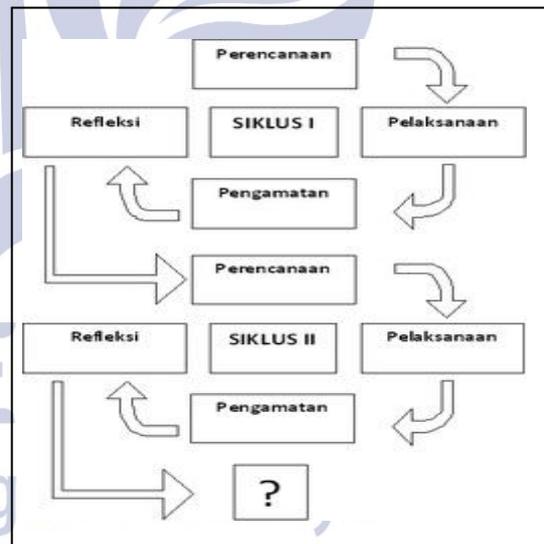
Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keaksaraan merupakan pengetahuan dasar sebagai salah satu kecakapan hidup untuk memperoleh informasi, ilmu, pengetahuan serta pengalaman baru dengan cara membaca. Menurut Hariyanto (2009:19) membaca permulaan adalah kesanggupan mengenal huruf satu persatu dan menggabungkan huruf tersebut menjadi kata yang sederhana. Supaya anak dapat membaca dengan baik, anak harus diperkenalkan dengan satu persatu huruf abjad terlebih dahulu. Kemampuan anak dalam meningkatkan keaksaraan dapat terlihat dari kemampuan anak dalam

menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf abjad (Valley dalam Shofi 2008:99).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah PenelitianTindakan Kelas. PenelitianTindakan Kelas (Classroom *Action Research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. (Arikunto, 2010:135). Rancangan dimulai dengan *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (obsrvation) *reflection* (refleksi). Yang Langkah pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Gambar1. Bagan model penelitian tindakan.



(Sumber: Arikunto, 2010)

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan proses pengelompokan dan menstabilasikan data dalam penyajian untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian (Arikunto, 2010:13)

Dikatakan berhasil apabila anak sudah mencapai 76% dari kemampuan mengenal keaksaraan dalam hal menghubungkan kata dengan simbol yang melambangkannya, menghubungkan gambar benda dengan kata, menyebutkan tulisan kata yang telah ditempel

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Selanjutnya data dianalisis dengan rumus sabagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber : Suharjono, 2008)

Keterangan :

P = Prosentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimum seluruh anak

HASIL

Untuk hasil penelitian ini akan dibahas tentang proses penelitian yang dilakukan selama di lapangan dari awal hingga diperoleh data penelitian.

Siklus I

Tindakan yang dilakukan terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan pefleksi.

Kesimpulan belum tercapainya target hasil kemampuan yang diinginkan pada siklus I bahwa pembelajaran keaksaraan melalui media permainan kartu huruf masih memerlukan kreativitas dan motivasi dengan memberi kesempatan kepada anak

dalam menghubungkan simbol dengan kata, menghubungkan gambar dengan kata dan menyebutkan tulisan.

SiklusII

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, guru melakukan tindakan perbaikan dalam memberi apersepsi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, cara mendemonstrasikan kegiatan diperjelas serta dalam memberi penguatan disesuaikan dengan tema. Tindakan yang dilakukan terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

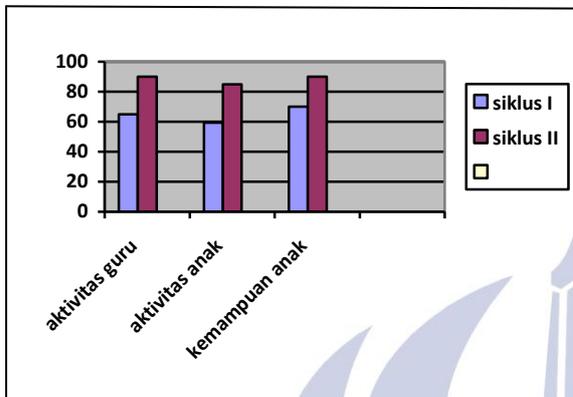
Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada siklus I dan siklus II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan keaksaraan pada anak, memperoleh hasil yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan pada Siklus I, namun pada Siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan yaitu 7 % . Hal ini dapat dilihat pada rekapitulasi Observasi aktivitas guru, anak serta kemampuan keaksaran pada tabel berikut :

Tabel 1
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru, Anak dan kemampuan keaksaraan

Lembarobservasi	Siklus I	Siklus II
Aktivitas guru	65%	90%
Aktivitas anak	59,3%	85%
Kemampuan keaksaraan	70%	90%

Grafik olah data berdasarkan tabel hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada peningkatan kemampuan kelasaraan melalui media permainan kartu huruf mulai dari siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Grafik 1. Perolehan Rata-rata Skor Aktivitas Guru, Anak dan Kemampuan Keaksaraan pada Siklus I dan II



(Sumber: Hasil penelitian siklus I dan II)

Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa anak mengalami peningkatan perkembangan kemampuan keaksaraan pada setiap siklusnya. Karena cara penyampaian melalui media permainan kartu huruf pada setiap siklusnya. Adapun terjadinya peningkatan kemampuan anak pada tiap siklusnya karena cara penyampaian melalui media permainan kartu huruf membuat anak – anak merasa senang, karena media permainan kartu huruf merupakan alat bantu yang dimanfaatkan guru dalam rangka mempermudah pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan dilaksanakan.

PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan keaksaraan melalui media permainan kartu huruf membuat anak – anak merasa senang sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Penerapan media permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak, yaitu menghubungkan gambar dengan simbol yang melambangkannya,

mengubungkan gambar dengan kata dan menyebut tulisan yang telah ditempel.

Dan berdasarkan hasil perhitungan data hasil pengamatan (observasi) pada anak TK Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto, selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran keaksaraan melalui media permainan media kartu huruf sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan dengan prosentase pada siklus I sebesar 70% dan siklus II sebesar 90% , terjadi peningkatan sebesar 20%.

Penelitian ini di dukung oleh teori Dhieni (2009:56), yang menyatakan bahwa media yang kreatif dapat merangsang perkembangan anak, juga meningkatkan keberanian anak

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan dua siklus didapatkan hasil aktivitas guru pada siklus I sebesar 65 % dan pada siklus II sebesar 90 % meningkat 25 % dibanding dengan siklus I, hasil aktivitas anak pada siklus I 59,3% menjadi 85 % pada siklus II meningkat 25,7 % sehingga kriteria ketuntasan yang diharapkan sudah dapat dicapai dengan baik. Hasil kemampuan keaksaraan pada anak melalui Media permainan kartu huruf, pada Siklus I 70% dan pada siklus II 90% meningkat 20% dibandingkan pada siklus I. Jadi permainan kartu huruf sangat menunjang keberhasilan dalam pengajaran yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Nogosari Pacet Mojokerto.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka sebagai penutup diajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Guru perlu

melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak. 2) Di dalam permainan kartu huruf, sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga semua anak dapat aktif melakukan permainan kartu huruf. 3) Sebelum permainan dimulai hendaknya guru memberikan aturan main pada anak sehingga anak dapat bermain sesuai dengan aturan main yang telah ditentukan. 4) Media kartu huruf hendaknya berwarna mencolok sehingga anak tertarik untuk bermain menggunakan kartu huruf tersebut. 5) Bagi anak yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan, dilakukan evaluasi dan pengulangan pembelajaran dengan media yang sesuai untuk anak. 6) Diharapkan untuk melengkapi kekurangan yang ada untuk mengembangkan ilmu tentang pendidikan Anak Usia Dini khususnya tentang perkembangan bahasa, yaitu

kemampuan menyimak sehingga dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aqib, 2006 *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta . Rineka Cipta
- Dhieni, Nurbiana, 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Dhieni, Nurbiana, 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Hariyanto, Agus. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta . Erlangga.
- Shofi, Ummu 2008. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Pustaka Setia. Jakarta.
- Suharjono, 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Pustaka Setia.

Wiwik, Meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media permainan kartu huruf pada anak kelompok A



UNESA

Universitas Negeri Surabaya