

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Anak PAUD Kelompok B TK Pertiwi Banjaran Kab. Brebes Jawa Tengah

Wiwi Candra; Azizah Amal; Ainun Marhamah

TK Pertiwi Banjaran Kab. Brebes Jawa Tengah; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; TK Agung Aras Telkomas Makassar Sulawesi Selatan.
wiwicandra6@gmail.com

Abstrak

Proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemula pada peserta didik melalui metode permainan kartu huruf, yang dilaksanakan di TK Pertiwi Banjaran pada peserta didik kelas B yang berjumlah 6 anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan tahapan prasiklus, siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian tersebut ternyata kemampuan peserta didik meningkat secara signifikan

Kata Kunci: Membaca; Permainan Kartu Huruf; PAUD

A. PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan aset terpenting dalam hidup, dimana mereka pada usia 4-6 tahun berada pada fase perkembangan yang sangat baik dan pesat sehingga disebut masa *golden age* (masa emas) [1]. Usia 4 – 6 tahun bagus sekali dalam pembelajaran secara fisikomotorik halus maupun kasar. Pada kesempatan ini penulis akan mencoba untuk merangsang kemampuan berbahasa peserta didik. Kemampuan berbahasa pada usia 4 – 6 tahun terbagi menjadi dua aspek yaitu kemampuan berbicara dan kemampuan mendengar. Kemampuan tersebut antara satu sama lain tidak sama, walaupun usia mereka sama. Sehingga pada jenjang pendidikan PAUD ini, peserta didik akan mendapat stimulus yang baik dan tepat sehingga anak akan berkembang secara optimal yaitu aspek kognitif bahasa, fisikomotorik anak, moral agama, maupun sosio emosional anak. Pada umumnya di TK Pertiwi Banjaran berdasarkan hasil penelitian awal perkembangan bahasa anak sudah berkembang dengan baik. Tetapi peneliti menemukan bahwa perkembangan bahasa pemula kurang dikuasai anak didik. Sehingga peneliti menarik kesimpulan permasalahan yang ditemukan di TK Pertiwi Banjaran dengan membuat penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Anak TK di Kelompok B TK Pertiwi Banjaran”

B. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian Tindakan kelas maka penelitian ini menggunakan model penelitian Tindakan kelas TK Pertiwi Banjaran

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian di kelompok B TK Pertiwi Banjaran ini awalnya dari observasi yang dilakukan peneliti secara berkomunikasi dengan peserta didik. Hal ini terungkap ketika anak mengucapkan huruf abjad. Padahal menurut Slamet Suyanto anak usia 5-6 tahun sudah mulai dapat mengingat kata yang sering ia jumpai, menceritakan cerita yang pernah didengar, mengenal huruf alfabet (abjad) dan tertarik terhadap berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungannya[2][3].

Berawal dari masalah tersebutlah penelitian ini dilakukan. Penelitian ini berlangsung selama 2 minggu, dengan dua siklus tindakan. Metode permainan kartu huruf diasumsikan dengan cara bermain, ini mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Raisatun Nisak bahwa permainan kartu huruf memudahkan anak dalam mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, menumbuhkan rasa semangat belajar, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah atau kata[4][5].

Pada awalnya anak banyak yang belum mampu membaca gambar, menyebutkan huruf dan menunjukkan simbol huruf abjad tersebut. Ini terjadi pada pembelajaran Pra Siklus yang dilaksanakan di TK Pertiwi Banjaran Kelompok B. Kemudian peneliti melakukan pembelajaran lagi di siklus I. Selesai proses KBM pada siklus I terlihat adanya peningkatan, meskipun belum maksimal. Peningkatan itu terlihat pada setelah proses pembelajaran berakhir. Peningkatan tersebut digambarkan dengan adanya peningkatan sebesar 12,85% yaitu dari rata-rata kemampuan membaca permulaan anak sebesar 44,36% meningkat menjadi 57,12%.

Pada pembelajaran di siklus I anak-anak terlihat antusias dan senang pada pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu huruf. Seperti yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto bahwa anak belajar melalui benda konkret [4]. Media kartu huruf merupakan media pembelajaran yang konkret yang langsung disentuh dan dilihat oleh anak, anak langsung bisa merasakan dan mencoba untuk mengenali huruf-huruf abjad yang disediakan guru sebagai media pembelajaran, selain itu anak mencoba menyusun kartu huruf tersebut menjadi sebuah kata. Dengan pengalaman langsung anak dapat memahami apa yang sedang mereka lakukan secara nyata, dengan cara itu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak pada siklus I ini. Pada pembelajaran siklus I masih kurang menggambarkan keberhasilan yang sesuai dengan kriteria yang menjadi tujuan peneliti, Sehingga dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan sedikit mengubah metode pembelajaran dengan bahan ajar yang sama.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II metode permainannya sedikit diubah tata cara pelaksanaannya dengan menggunakan model yaitu kompetisi berkelompok, semua anak ikut serta dalam permainan tersebut, sehingga semua anak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga intensitas kemungkinan meningkatnya bahasa anak itu lebih besar. Anak yang tadinya kurang respon pada APE, menjadi lebih aktif dan antusias dalam permainan tersebut dengan membantu mencari kartu huruf yang dibutuhkan agar kelompoknya bisa menang.

Dengan cara seperti itulah anak dengan cepat mengetahui, memahami dan mengenal serta mengidentifikasi huruf. Dengan kegiatan ini, seluruh anak akan saling membantu dalam mengidentifikasi huruf, sehingga yang belum mampu dengan baik akan terbantu oleh temannya secara tidak langsung. Seperti yang diungkapkan Lev Vygotsky bahwa interaksi dapat mengembangkan pengetahuan anak, ini sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yaitu tugas-tugas yang sulit dikuasai sendiri oleh anak dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya. Dengan interaksi tersebut menghasilkan anak dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan[7].

Setelah pembelajaran di siklus II menghasilkan kemampuan membaca permulaan dapat meningkat sebesar 40,60%. Hal ini terlihat dari kemampuan rata-rata sebelum tindakan 44,36%, pada siklus I menjadi 57,12% dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 96,24%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, peningkatan tersebut dalam kategori baik. Meskipun demikian peningkatan yang terjadi belum mencapai 100%, yaitu masih terdapat 3,04% anak yang masih mengalami kesulitan terutama dalam menghubungkan gambar dengan kata. Melihat hasil akhir pembelajaran dengan pencapaian tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan metode

permainan kartu huruf dapat meningkatkan membaca permulaan anak TK Pertiwi Banjaran kelompok B.

Dapat disimpulkan pula metode permainan kartu huruf yaitu metode yang tepat untuk dipilih karena tidak bertentangan dengan prinsip perkembangan anak, karena menurut Sofia Hartati disebutkan bahwa bermain merupakan sarana terpenting bagi anak untuk mengembangkan pengetahuannya selain itu anak merupakan pembelajar aktif, sehingga keterlibatan anak secara langsung diharapkan memberikan dampak yang positif pada anak[8][9].

Berdasarkan penjabaran di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan metode permainan kartu huruf itu, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa permulaan anak pada kelompok B di TK Pertiwi Banjaran dengan sangat baik. Sehingga kemampuan berbahasa anak lebih baik lagi ketimbang sebelum pelaksanaan penelitian. Keberhasilan inilah yang menjadikan metode permainan kartu huruf sekarang lebih banyak digunakan di TK Pertiwi Banjaran, tentunya disesuaikan dengan Tema yang diajarkan pada saat pembelajaran.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan sebesar 12,85% pada akhir siklus I dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 40,60%. Peningkatan kemampuan membaca permulaan ini meliputi anak sudah mampu membaca gambar, mampu menunjuk simbol huruf yang diminta, mampu menyebut simbol, mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata, mampu menghubungkan gambar dengan kata, mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta, mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Seefeldt, "Barbara. A, Wasik. 2008," *Pendidik. Anak Usia Dini (Menyiapkan anak usia 3, 4 dan 5 tahun usia masuk sekolah)*.
- [2] S. Suyanto, "Pendidikan karakter untuk anak usia dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [3] F. Jamilah, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok A2 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017."
- [4] R. Nisak, "Seabrek games asyik-edukatif untuk mengajar PAUD/TK." Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- [5] M. MULIAWAN, "Pengembangan Kegiatan Bermain Kartu Angka Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak Paud Aqira Makassar.," 2016.
- [6] S. Suyanto, "Dasar-dasar pendidikan anak usia dini," *Yogyakarta Hikayat Publ.*, vol. 225, 2005.
- [7] R. E. Izzaty, Y. Ayriza, and F. A. Setiawati, "Prediktor prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar," *J. Psikol.*, vol. 44, no. 2, pp. 153–164, 2017.
- [8] D. Anggraeni, S. Hartati, and Y. Nurani, "Implementasi metode bercerita dan harga diri dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 404–415, 2019.
- [9] R. Rumidjan, S. Sumanto, and A. Badawi, "Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD," *Sekol. Dasar Kaji. Teor. Dan Prakt. Pendidik.*, vol. 26, no. 1, pp. 62–68, 2017.