

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN HELM KARTU HURUF

Febriani¹, Nur Hazizah²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Email: febrifebriani1982@gmail.com, nur_hazizah@fip.unp.com

Abstrak

Pengenalan huruf untuk anak dapat melalui pengalaman-pengalaman yang dapat menunjang faktor-faktor bahasa pada anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenali huruf melalui permainan helm kartu huruf di Taman Kanak-kanak Islam Nibras Padang. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah persentase ialah membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100% untuk melihat kecenderungan data. Hasil dari penelitian dilihat pada siklus pertama setelah tindakan, terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung disetiap pertemuan, namun hasil yang dicapai belum memuaskan dan perlu tindakan pada siklus kedua dimana pengenalan huruf meningkat pada anak.

Kata Kunci: *Huruf, Permainan Helm Kartu Huruf, Anak Usia Dini*

Abstract

Letter recognition for children can be through experiences that can support language factors in children. The purpose of this study was to improve the ability to recognize letters through the game of letter card helmets in kindergarden islam nibras Padang. Type of research used is classroom action research. Data collection techniques through observation and documentation techniques. The data analysis techniques used is percentage, which compares what emerges from all children present multiplied by 100% to see data trends. The results of the study seen in the first cycle after the action, seen an increase in the ability to count children at each meeting, but the results achieved are not satisfactory and need action in the second cycle where the recognition of letters increases in children.

Keywords: *letters, helmet cars game of letters, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini suatu program menyediakan pendidikan bagi anak yang mengembangkan seluruh Indikator seperti, kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral agama, sosial emosional dan seni. Dalam berinteraksi dan komunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa karena memiliki peran penting yang dapat membantu anak dalam mengungkapkan segala keinginan atau ide-ide kepada orang lain. Menurut Yulsofriend (2013:41) membaca suatu proses bertujuan untuk memaknai makna suatu tulisan yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan.

Usia 5 sampai 6 tahun anak sudah bisa menyebutkan symbol-simbol huruf, suaraa huruf awal dari benda dan sebagainya. Murwarni (2018: 3) menjelaskan strategi dalam pengenalan huruf bermanfaat dalam perkembangan bahasa yang membantu anak membaca dengan mudah. Hasan (2010:323) membiasakan membaca sejak kecil memberikan berdampak positif terhadap perkembangan otak anak, dengan membaca memperoleh informasi dan rasa ingin tahu anak. Menurut Dalman (2013:85) menjelaskan membaca permulaan terdiri atas pengenalan bentuk huruf, unsur

linguistik, hubungan/korespondensi pola ejaan, bunyi dan kecepatan membaca bertaraf lambat.

Faktanya masih banyak yang belum mampu mengenal huruf seperti menyebutkan simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda di sekitar, dan memahami antara bunyi dan bentuk huruf. Hal ini memperlihatkan bahwa kondisi kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang secara optimal. Perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkann pada anak TK belum sepenuhnya mampu mengenal huruf. Hal yang sama juga terjadi di Taman Kanak-kanak Islam Nibras Padang menunjukkan dari 12 orang anak 10 orang anak tidak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Dalam kemampuan anak mengenal dan menyebutkan simbol huruf belum berkembang seperti menyebutkan lafal atau bentuknya sama, misalnya “b” dengan “d”, “p” dengan “q”. “f” dengan “v”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”. Disebabkan media pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi dan metode kegiatan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kurang menarik, sehingga pembelajaran terasa membosankan bagi anak. Kemampuan pengenalan huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat melalui kegiatan bermakna yang akan menyalurkan energi, bermanfaat dan menyenangkan bagi anak yaitu kegiatan bermain di pendidikan anak usia dini. Menurut Mutiah (2010: 91) menjelaskan dengan bermain yang merupakan bagian penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain atas inisiatif dan keputusan anak sendiri.

Dari permasalahan tersebut peneliti merasa tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan helm kartu huruf di Taman Kanak - kanak Islam Nibras Padang.

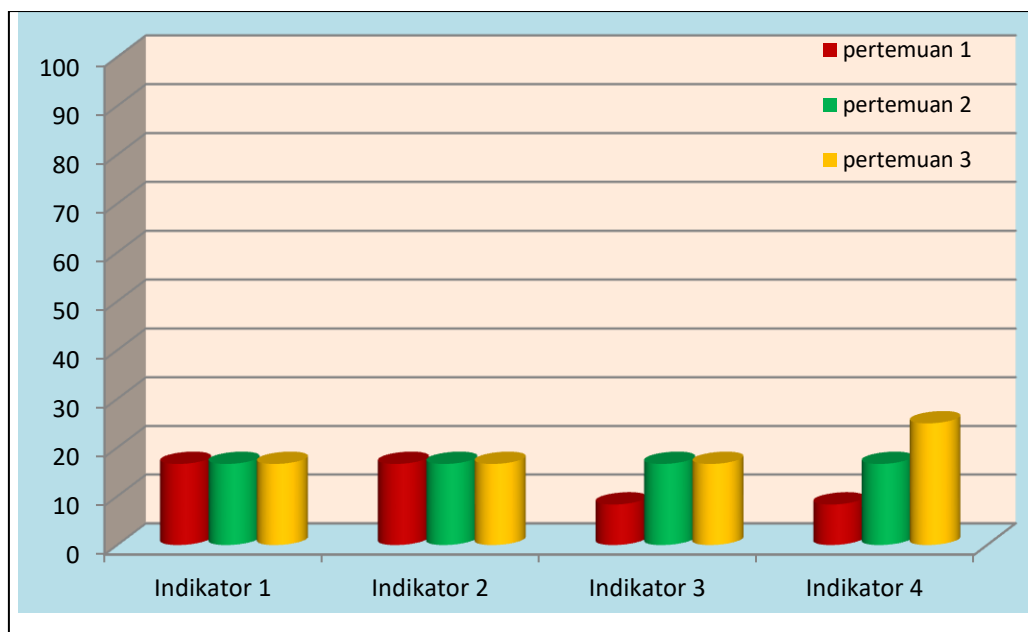
METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dimana suatu tindakan dilakukan untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan terencana. Subjek penelitian ini adalah kelompok B di Taman Kanak-kanak Islam Nibras Padang dengan jumlah murid 10 anak terdiri dari perempuan berjumlah 4 anak dan laki-laki berjumlah 6 anak. Penelitian mengikuti tahapan penelitian tindakan kelas dimana pelaksanaan tindakannya terdiri beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas dari beberapa langkah penelitian, yaitu perencanaan tindakan, observasi, dan evaluasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data memakai teknik persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal kemampuan anak mengenal huruf di Kelompok B di TK Islam Nibras belum berkembang baik. Aspek diamati yaitu kemampuan menyebutkan huruf vokal dan konsonan, mencari huruf vokal dan konsonan. Penelitian terdiri atas siklus I dan II. Hasil penelitian di siklus pertama setelah tindakan, peningkatan kemampuan berhitung disetiap pertemuan meningkat, namun hasil dicapai belum memuaskan dan perlu tindakan di siklus II agar kemampuan mengenal huruf dengan permainan helm kartu huruf dapat meningkat pada anak.

Perbandingan hasil pengamatan pada siklus pertama adalah:



(Grafik 1). Hasil belajar anak melalui peermainan helm kartu huruf

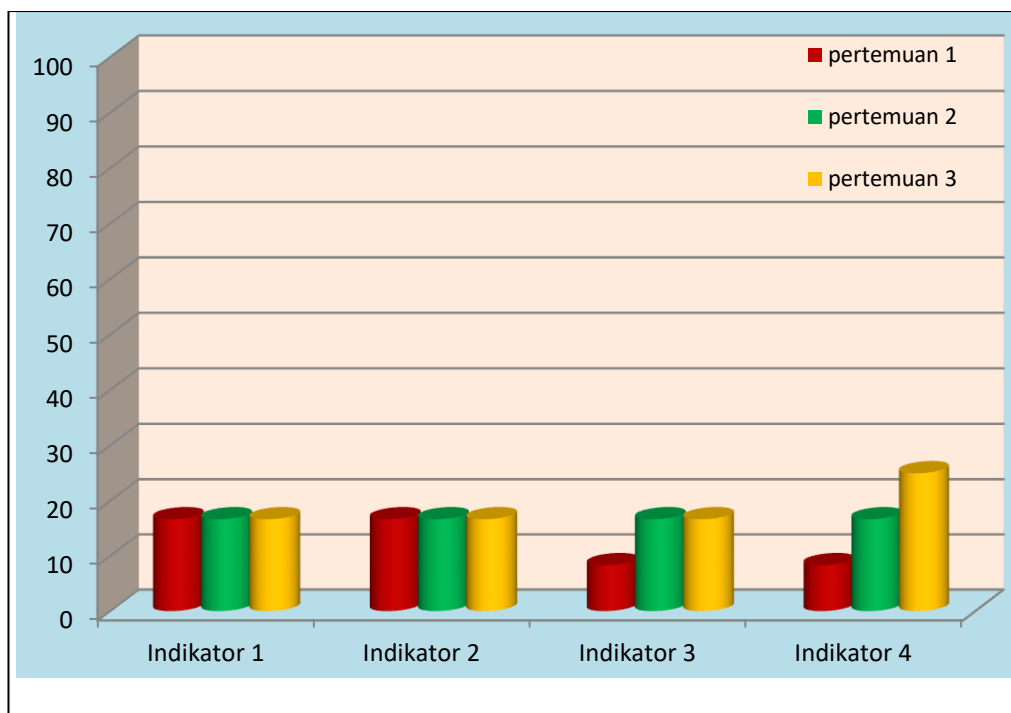
Keterangan

1. Indikator 1, anak mampu menyebutkan huruf vokal pada kartu kata bergambar memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) pada pertemuan pertama 16,66%, pertemuan kedua 16,66%, pertemuan ketiga 33,33 %.
2. Indikator2, Anak mampu mencari huruf vokal di kotak huruf peroleh nilai berkembang sangat baik (BSB) pada pertemuan pertama 16,66%, pertemuan kedua 16,66%, pertemuan ketiga 25%.
3. Indikator 3, Anak mampu menyebutkan huruf konsonan pada kartu kata bergambar mendapatkan nilai yaitu berkembang sangat baik, pertemuan pertama 8,33%, pertemuan kedua 16,66%, pertemuan ketiga 25%.
4. Indikator 4, Anak mampu mencari huruf konsonan di kotak huruf dengan nilai berkembang sangat baik (BSB) pertemuan pertama 8,33%, pertemuan kedua 16,66%, pertemuan ketiga 25%.

Hal ini disebabkan anak mulai tertarik dengan permainan helm kartu huruf. Siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga hasil kemampuan berhitung anak sudah mulai meningkat. Anak melakukan kegiatan dengan menyenangkan.

Siklus II kegiatan dilakukan lebih variatif dan menarik minat anak yaitu dengan cara perlombaan mencari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kotak kartu huruf sesuai dengan kartu kata bergambar yang telah ada di helm serta yang terlebih dahulu menemukannya langsung meletakkan di depan helm dan memakainya. Siklus II terdapat rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Pada siklus II pertemuan pertama, pertemuan kedua, pertemuan ketiga.

Perbandingan pada siklus kedua:

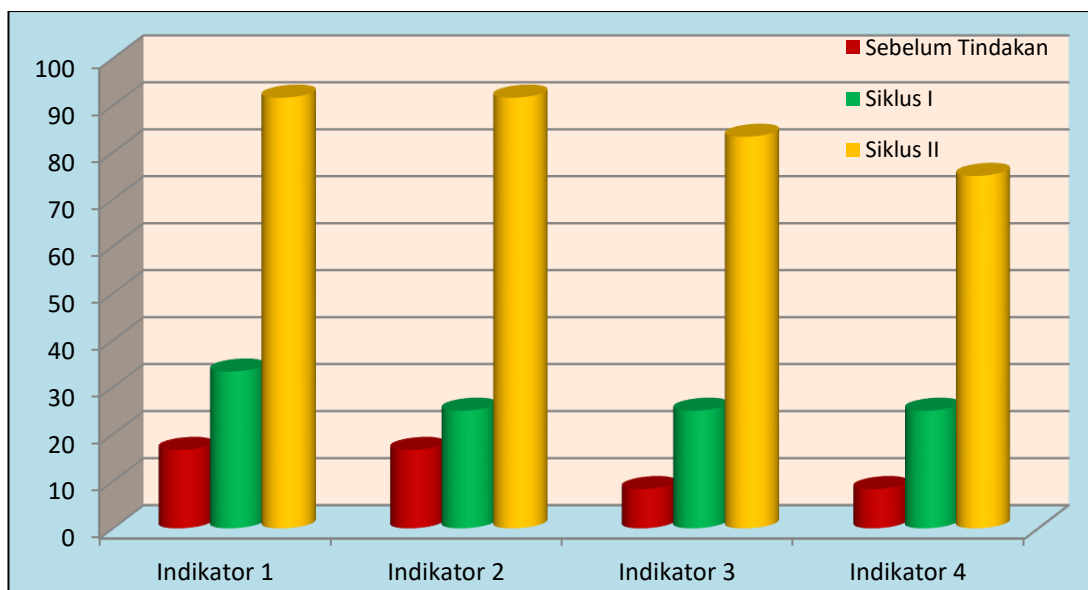


(grafik 2). Perkembangan Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama, Kedua, Ketiga

Keterangan

1. Indikator 1, anak bisa menyebutkan huruf vokal pada kartu kata bergambar dengan nilai berkembang sangat baik (BSB) pada pertemuan pertama 50 %, pertemuan kedua 83,33%, pertemuan ketiga 91,66%.
2. Indikator 2, Anak mampu mencari huruf vokal di kotak huruf dan mendapatkan nilai berkembang sangat baik (BSB) dipertemuan pertama 41,66%, pertemuan kedua 83,33%, pertemuan ketiga 91,66%.
3. Indikator 3, Anak mampu menyebutkan huruf konsonan pada kartu kata bergambar peroleh nilai berkembang sangat bagus (BSB) pertemuan pertama 50%, pertemuan kedua 75%, pertemuan ketiga 83,33%.
4. Indikator 4, Anak mampu mencari huruf konsonan di kotak huruf yang memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) pertemuan pertama 33,33, pertemuan kedua 66,66%, pertemuan ketiga 75%.

Rekapitulasi Nilai Berkembang Sangat Baik Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II



(Grafik 3). Siklus I Dan Siklus II Peningkatan Hasil Belajar melalui Permainan Helm Kartu Huruf

Keterangan

1. Indikator 1, diagram warna merah menyebutkan huruf vokal pada kartu kata bergambar dengan nilai berkembang sangat baik (BSB) sebelum tindakan 16,66%, siklus I 33,33% diagram warna hijau, siklus ke dua 91,66 % diagram warna kuning.
2. Indikator 2, sebelum tindakan 16,66 % , siklus I 25% dan siklus II 91,66%.
3. Indikator 3, sebelum tindakan 83,33% , siklus I 25 % , siklus II 83,33%.
4. Indikator 4, sebelum dilakukan tindakan 83,33%, siklus pertama 25 % , siklus kedua 75%.

Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan persentasen. Guru melakukan beberapa tindakan kearah yang lebih baik pada siklus ke II dengan cara :

1. Memperbanyak kartu kata bergambar dan membuatnya lebih menarik
2. Menggunakan teknik permainan yang bervariasi dan menarik
3. Memberi motivasi kepada anak yang kurang bersemangat agar lebih bersemangat lagi.

Pada siklus 1 mulai dari kondisi awal sampai pertemua ketiga belum terlihat peningkatan yang seseuai dengan kreiteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75 % anak sudah bisa menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kartu bergambar seta mencari huruf vokal dan konsonan pada kotak huruf melalui permainan helm kartu huruf.

Sesudah diadakan perencanaan, tindakan, dan pengamatan peneliti melakukan refleksi, faktanya di siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 terjadi peningkatan dalam setiap pertemuan. Peningkatan pengenalan huruf anak melalui permainan helm kartu huruf TK Islam Nibras Padang untuk meningkatkan 4 kemampuan yaitu menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kartu kata bergambar dan mencari huruf vokal dan konsonan pada kotak huruf terjadinya peningkatan. Peningkatan ini terjadi adanya upaya peneliti agar pembelajaran pada siklus II menjadi lebih bagus dan terjadi peningkatan sangat memuaskan. Persentase pencapaian siklus II pada pertemuan tiga dengan rata-rata persentase 91,6 % sudah mencapai kritria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75% maka penelitian dihentikan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian penelitian tindakan kelas menggunakan permainan helm kartu huruf disimpulkan dapat meningkatkan pengenalan huruf pada anak yang dapat meningkatkan pembendaharaan bahasa yang membantu mempermudah anak

belajar membaca. Dengan suasana pembelajaran dan media yang menarik memberikan dampak positif pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, Andi. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usaha Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP
- Chandra, Ratnasari, D, Ade, 2017. *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal a,i,u,e,o Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember*. IKIP PGRI Jember
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva press.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini..* Padang: Sukabina Press