

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK MELALUI PERMAINAN JEMBATAN HURUF DI TAMAN KANAK - KANAK PLUS RIDHOTULLAH PADANG

Ruri Merthi, Prima Aulia

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Email : rurimerthi86@gmail.com, primaaulia@fip.ac.id

Abstrak

Salah satu bagian dari bahasa adalah keaksaraan. Mengenal huruf merupakan bagian dari keaksaraan yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan jembatan huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian kelompok B2 dengan jumlah 15 orang anak. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dengan tiga kali pertemuan setiap siklus. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi dan hasil penilaian diolah dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I sebanyak tiga kali pertemuan dengan persentase 36 %. Pada siklus II sebanyak tiga kali pertemuan dengan persentase 84 %. Disimpulkan bahwa permainan jembatan huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di Taman Kanak-kanak Plus Ridhotullah Padang

Kata Kunci: *Mengenal Huruf, Permainan Jembatan Huruf*

Abstract

One part of language is literacy. Recognizing letters is part of literacy that needs to be developed by providing optimal stimulation early on. The purpose of this study is to improve children's ability to recognize letters through letter bridge play. This type of research is classroom action research (CAR). Subjects in B2 group research with 15 children. The study was conducted in two cycles with three meetings each cycle. The technique used in data collection is observation and documentation and the assessment results are processed using percentage techniques. The results showed in the first cycle of three meetings with a percentage of 36%. In cycle II there were three meetings with a percentage of 84%. It was concluded that the letter bridge game can improve the ability to recognize children's letters in Kindergarten Plus Ridhotullah Padang

Keywords: *Know the Letters, Letter Bridge Games*

PENDAHULUAN

Buah hati melahirkan keturunan pengganti bangsa serta memerankan harapan, dan cita-cita ayah bunda. Buah hati perlu dipersiapkan supaya kelak menjadi akar kesanggupan manusia yang bernilai serta cakap berfungsi menurut energik dalam pembentukan nasional. Demi kekuatan tersebut patut dimulai sejak dini, malahan sejak sedang dalam rahim. ayah bunda punya peran penting serius menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tersebut. Situasi ini bermakna area keluarga sebagai pemasti dalam menyiapkan anak yang akan datang.

Setiap buah hati memiliki sifat yang unik dan terbentuk bersama kemampuan yang berbeda-beda dengan mempunyai keunggulan kemampuan, serta kecenderungan sendiri-sendiri. Misalnya ada anak berbakat menyanyi, berbakat menari, bermusik,

bahasa serta olah raga. Buah hati mengalami tahapan penambahan serta kemajuan fisik atau mental yang sangat cepat. Pertumbuhan serta perkembangan semenjak prenatal, yakni saat di rahim. (Susanto, 2018)

Buah hati ialah pribadi yang masih melakukan metode kemajuan secara kencang serta fundamental untuk aktifitas berikutnya dan mereka berpengaruh pada jarak umur 0-6 tahun. Sesuai Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 berkenaan Sistem Pendidikan Nasional bertalian melalui Pendidikan buah hati Usia Dini terlihat di pasal 28 ayat 1 yaitu "Pendidikan buah hati Usia Dini diselenggarakan pada buah hati mulai lahir hingga usia 6 tahun serta tidak syarat dalam melakukan didikan dasar". (Sujiono.2009).

Salah satu jenis institusi pendidikan buah hati usia dini yaitu ada di jalur resmi ialah TK umur empat hingga enam tahun. Sesuai Permendikbud 137 tahun 2014 lingkup perkembangan buah hati usia empat sampai enam tahun yaitu (1) peningkatan nilai agama serta moral (2) fisik motorik (3) kognitif (4) bahasa (5) sosial emosioanal (6) seni.

Perkembangan bahasa buah hati dibagi menjadi tiga kelompok yakni (1) memahami bahasa, (2) mengungkapkan bahasa, (3) keaksaraan. Tujuan dari perkembangan bahasa buah hati ialah supaya buah hati bisa berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, Sehingga buah hati dapat bersosialisai, berinteraksi, serta merespon orang lain yang berada di sekeliling buah hati, serta buah hati mempunyai kemampuan mengenal huruf serta membaca.

Salah satu bagian dari perkembangan bahasa buah hati umur 5 sampai 6 tahun menurut Permendikbud 137 tahun 2014 adalah keaksaraan yang mencakup menyebutk simbol-simbol huruf yang tahu, mengetahui bunyi huruf-huruf pertama nama barang di dekatnya, menyebut kumpulan gambar yaitu mempunyai suara/huruf pertama yang sama, mengetahui hubungan antara suara serta huruf.

Keadaan ini memperlihatkan berartinya mengoptimalkan aspek kemajuan buah hati untuk mengenalkan huruf semenjak usia dini memandang di masa tersebut otak buah hati berada di saat yang luar biasa serta mempunyai kemamapuan tidak terhingga guna dikembangkan. Pembelajaran pengenalan huruf yang tidak menarik bagi buah hati menyebabkan buah hati bosan serta tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Sebab itu perlu pembelajaran yang bervariasi melalui permainan mengenalkan huruf pada buah hati

Pada buah hati usia TK 5 sampai 6 tahun sudah dapat berkomunikasi dengan lisan, mempunyai perbendaharaan kata serta mengetahui simbol-simbol yang melambangkannya, namun pada kenyataan di anak TK belum sepenuhnya mampu mengenal huruf seperti menyebut huruf secara tepat, menyebut huruf pertama nama benda disekitar, menyebut huruf terakhir nama benda-benda di dekatnya. Keadaan ini memperlihatkan keadaan perkembangan kemampuan buah hati mengenal huruf belum berkembang dengan optimal, (Muflikha.2013)

Masih ada beberapa anak yang mengalami masalah saat membaca kata, apalagi sebagian huruf sering salah dibacanya, terkadang belum memahami atau masih harus diulang-ulang, terkadang salah mengartikan huruf yang hampir serupa. Misalnya: u dengan v, d dengan b, dan lain sebagainya. (Safitri.2018)

Pada umumnya anak TK pada Kelompok B sudah bisa mengenal lambang huruf dengan menyebutkan kata namun permasalahan yang terjadi di TK anak hanya bisa menyebut kata tetapi saat ditanya huruf apa yang ada melalui kata yang diucapkan buah hati belum memahami, misalnya buah hati mampu menyebut nama mereka, waktu di tanya huruf apa yang pada namanya, buah hati tidak bisa menjawab. (Tarsiyem dan Hanita. 2018)

Yang biasa dilakukan oleh guru di TK saat mengajarkan membaca pertama ketika buah hati umur 5-6 tahun ialah buah hati menyebut huruf pada papan tulis

dengan spontan. Setelah itu mengeja dua huruf jadi suara, misalnya huruf b dengan a dibaca ba. Masih ada sebagian buah hati belum mampu membedakan sebagian huruf yang sama misalnya huruf b dan huruf d; huruf l dengan huruf I; serta huruf m dengan huruf n. Selanjutnya buah hati susah dalam menyatukan suara dua huruf menjadi kata.

Pembelajaran dilakukan di TK saat ini sangat berpusat pada guru. Hal ini bisa dilihat saat pembelajaran guru masih memakai teknik ceramah, kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan kegiatan yang menarik untuk anak, tidak menggunakan media dan alat permainan edukatif yang sesuai, dan pembelajaran yang diberikan tidak melalui bermain. Hal itu berpengaruh kepada kompetensi mengetahui lambang huruf pada buah hati yang rendah. Kompetensi mengetahui lambang huruf adalah salah satu aspek utama untuk dikembangkan, yakni dalam rangka menolong perkembangan mengetahui lambang huruf pada buah hati harus memakai permainan yang cocok. (Ranala, 2019)

Pembelajaran pengenalan huruf tidak dapat dilepaskan dalam kegiatan bermain, alasannya untuk buah hati bermain tidak hanya menjadi kesenangan melainkan suatu kebutuhan. Belajar buat buah hati usia dini ialah bermain, dengan bermain buah hati bisa mengeksplor serta menumbuhkan pengetahuan yang di dapat dari permainan itu sendiri, karena dengan bermain buah hati akan merasa senang sehingga buah hati akan ikut dengan aktif tanpa disadari bahwa permainan yang dilakukan ialah belajar.

Sebagai pendidik di TK, berperan penting untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf buah hati usia dini. Pendidik harus menyipakan pembelajaran yang lebih kreatif terutama ketika memakai media yang lebih menarik buah hati dalam melakukan pembelajaran, karena dengan media bervariasi buah hati tidak akan bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan pembelajaran akan berjalan dengan dan tercapainya perkembangan buah hati dalam mengenal huruf.

Hal yang sama juga terjadi di Taman Kanak-kanak Plus Ridhotullah Padang menunjukkan dari 15 orang anak 8 orang buah hati tidak mampu mengenal huruf, seperti masih rendahnya kemampuan anak dalam menyebutkan huruf vocal, konsonan dan buah hati tidak bisa menyusun huruf menjadi kata. Keadaan ini disebabkan yakni media pembelajaran yang diberikan tidak bervariasi dan metode kegiatan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kurang menarik, sehingga pembelajaran terasa membosankan bagi anak.

Cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf buah hati melalui bermain. Menurut Suryana (2018:203) bermain merupakan aktivitas yang digunakan dengan memakai maupun tidak memakai alat yakni mendapatkan pemahaman, membagi informasi, membagi kebahagiaan, serta dapat menumbuhkan imajinasi buah hati. Salah satu bentuk permainan agar peningkatkan kemampuan mengenal huruf buah hati yakni dengan bermain jembatan huruf. Jembatan huruf memiliki fungsi untuk mengenal huruf dalam bentuk simbol dan menyebutkan huruf vocal dan konsonan. Kelebihan dari permainan jembatan huruf yaitu dapat digunakan untuk memotivasi buah hati dalam mengenal huruf dengan kegiatan belajar sambil bermain, melibatkan interaksi anak dengan cara yang menyenangkan. Dari masalah yang ada di atas peneliti merasa tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul "Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan jembatan huruf di Taman Kanak - kanak Plus Ridhotullah Padang".

Burnett (dalam Waraningsih, 2014:8) mengemukakan mengetahui huruf ialah masalah penting untuk buah hati usia dini yakni mendengar melalui lingkungan baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Darjowidjojo (dalam Tirsniwati, 2014:13) mengatakan kemampuan mengenal huruf ialah fase perkembangan buah hati dari tidak mengenal menjadi tahu tentang hubungan bentuk serta suara huruf, dengan itu buah hati bisa mengenal bentuk huruf serta memaknainya. Mengetahui huruf ialah hal

yang utama untuk buah hati usia dini, dimana pada fase perkembangan buah hati dari belum mengenal menjadi tahu hubungan bentuk huruf serta suara, sehingga buah hati bisa mengenal huruf.

Menurut Hariyanto (dalam Trisniwati, 2014:14) mengungkapkan pengenalan huruf mulai usia dini bermanfaat untuk perkembangan bahasa buah hati, hal ini menolong menyiapkan buah hati supaya bisa membaca dengan mudah. Bond dan Dykstra (dalam Chandra, 2017:53) mengatakan bahwa buah hati yang bisa mengetahui huruf dengan benar sehingga dapat mempunyai kemampuan membaca yang baik. Disimpulkan buah hati yang belajar mengenal huruf dari usia dini bisa memberi manfaat bagi buah hati untuk mempersiapkan diri saat belajar membaca dan menulis

Menurut Rahayuningsih, Soesilo, & Kurniawan (2019:12) mengatakan bahwa Permendikbud 146 tahun 2014 buah hati umur lima sampai enam tahun bisa memahmai indikator mengenal keaksaraan awal : a) menunjuk bentuk simbol b) membuat gambar melalui coretan atau tulisan berbentuk huruf atau kata, c) membuat huruf-huruf namanya. Disimpulkan bahwa aspek pengembangan mengenal huruf pada anak usia dini ialah menyebut simbol huruf yang tahu, mengetahui bunyi huruf pertama nama benda disekitarnya, memahami hubungan antara bunyi serta bentuk huruf, Pengenalan huruf pada anak usia dini dilakukan dalam kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.

Permainan ialah cara guru mengajar, di sini guru membimbing buah hati agar ikut langsung dalam altivita pembelajaran dengan giat, menyenangkan serta bermakna buat buah hati, Santrock dalam Aulina (2012:136) mengatakan permainan merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan serta dillakukan untuk keperluan aktivitas itu sendiri. Aktivitas ini dilaksanakan tanpa di paksa dan dengan perasaan senang. Menurut Sasongko (2018:194) mengatakan Jembatan adalah jalan bagunan pelengkap jalan yang menghubungkan suatu lintasan yang terputus akibat suatu rintangan. Lintasan tersebut bisa merupakan jalan kendaraan, jalan pejalan kaki, rintangan tersebut dapat berupa sungai.

Arifin dalam Chandra (2017:52) mengatakan "Huruf ialah sebagian bunyi dan bentuk berjumlah 26 enam macam dari masing-masing bunyi bisa di buat menjadi sebuah kata serta kalimat". Huruf ini tercipta dari dua bentuk yakni huruf Abjad serta huruf konsonan. Pengertian permainan jembatan huruf merupakan kegiatan bermain yang bermanfaat untuk buah hati dilakukan melalui menempelkan huruf di atas jembatan dan menyebutkan huruf yang di lewati dapat menolong buah hati mengenal huruf yang melibatkan buah hati secara langsung.

Menurut Jhaja (2011:192) mengatakan permainan memiliki 2 fungsi yakni : 1) kognitif, permainan menolong mengembangkan kognitif buah hati. lewat permainan, buah hati malalui lingkungan, mengamati objek di dekatnya, serta belajar menyelesaikan masalah yang di alaminya, 2) fungsi emosi permainan memungkinkan buah hati untuk menyelesaikan, beberapa masalah emosionalnya, belajar menghilangkan ketakutan dan konflik jiwa. Fungsi Jembatan menurut Sanusi (2007:73) mengatakan bahwa jembatan adalah untuk memenuhi fungsinya, yaitu menyediakan penyeberangan aman melewati medan yang dilalui. Disimpulkan fungsi bermain jembatan huruf yaitu kenumbuhkan keadaan belajar menyenangkan, dapat memotivasi buah hati dalam belajar dapat meningkat. Melewati permainan jembatan huruf buah hati dengan mudah mengenal huruf, sehingga kemampuan mengenal huruf meningkat.

METODE

Riset yang dilaksanakan ialah Riset Tindakan Kelas. Arikunto (2010:130) mengatakan riset tindakan kelas (PTK) ialah riset digunakan pada satu pengawasan

pada aktivitas berlatih berwujud satu kegiatan yang terencana dikeluarkan serta berada di suatu lokal dengan. Riset ini dilakukan melalui kerjasama kepala sekolah, guru dan peneliti agar menyerupakan penafsiran, kesetujuan, mengenai permasalahan, pengambilan keputusan yang memicu kepadanan tindakan (*Action*) untuk menaikkan kepiawaian mengenal huruf biah hati usia dini.

Taman Kanak-kanak Plus Ridhotullah Padang Jl Raya Ulu Gadut Kec. Lubuk Kilangan Kel. Bandar Buat memiliki 2 kelas, dengan jumlah anak 30. Riset ini dilaksanakan selama 2 bulan di semester II tahun pelajaran 2019/2020. Subjek riset ialah buah hati Taman Kanak-kanak Plus Ridhotullah Padang kelompok B2 terdiri dari 15 buah hati yaitu 8 anak laki-laki dan 7 buah hati perempuan.

Kebijakan aplikasi riset di lakukan melalui siklus I dan siklus II dengan kondisi awal dulu, di siklus I buah hati tidak mencapai KKM, berbeda dengan pelaksanaan siklus II menggunakan permainan jembatan huruf dengan menyusun strategi yang lebih bervariasi dan menarik, permainan di lakukan di luar ruangan dan setiap permainan dilakukan dalam bentuk perlombaan, sehingga membuat anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

Data yang di dapat di riset akan dijabarkan secara kualitas serta jumlah (kuantitas). Selain itu seluruh data dipakai guna menarik kesimpulan pada aktivitas yang dilaksanakan serta akibat pada proses serta produk pengkajian buah hati lewat Permainan Jembatan Huruf.

Teknik penghimpunan data dilakukan ialah teknik pengamatan serta dokumentasi. Kajian data dilaksanakan memakai kajian persentase yaitu mencocokkan nilai yang timbul lewat semua buah hati yang hadir di kalikan 100%. Sudijono (2012:43) menyebutkan hasil riset bisa di hitung membuat rumus : $P = f / N \times 100\%$. Untuk mengelompokkan criteria bahwa aktivitas buah hati belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik ditetapkan berdasarkan penilaian otentik pendidikan buah hati usia dini melalui kurikulum 2013 (BB) belum berkembang, (MB) mulai berkembang, (BSH) berkembang sesuai harapan, (BSB) berkembang sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil riset siklus I bisa dikatakan kemampuan buah hati mengenal huruf meningkat tetapi tidak maksimal. Pada siklus I jumlah persentasenya 26% serta tidak mencukupi kriterian ketuntasan lokal dan peneliti lanjutkan pada siklus II. Kegiatan siklus II ialah perbaiki kegiataan menjadi sangat baik. Aktivitas yang di buat untuk melakukan permainan jembatan huruf di siklus II peneliti membuat rencana yaitu strategi yang lebih bervariasi dan menarik, permainan di lakukan di luar ruangan dan setiap permainan dilakukan dalam bentuk perlombaan, sehingga membuat anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Agar lebih jelas diuraikan pada tabel berikut

Hasil Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Jembatan Huruf (Kategori Berkembang Sangat Baik)

No	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anak dapat menyebutkan huruf vocal	13	33	86	Meningkat
2	Anak dapat menyebutkan huruf konsonan	13	27	80	Meningkat
3	Anak dapat menyusun huruf menjadi sebuah kata	20	47	87	Meningkat
	Rata-rata	15	36	84	Meningkat

Dari tabel Analisis dapat dilihat rata-rata peningkatan mengenal huruf buah hati dengan metode belajar yaitu nilai berkembang sangat baik meningkat dimana persentasenya ialah 1) buah hati mampu menyebutkan huruf vocal di keadaan awal melalui persentase 13%, di siklus I 33% serta siklus II 86%, 2) buah hati mampu menyebutkan huruf konsonan di kondisi awal melalui persentase 13%, di siklus I 27% serta pada siklus II 80%. 3) buah hati dapat menyusun huruf menjadi sebuah kata di kondisi awal melalui persentase 20%, di siklus I 47% serta di siklus II 87%.

SIMPULAN

Dari hasil riset disimpulkan yaitu terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf buha hati di TK Plus Ridhotullah Padang. Hal ini ditemukan permainan jembatan huruf bisa meningkatkan kemampuan mengenal huruf buah hati. Permainan jembatan huruf mampu sangat menarik dan memotivasi buha hati dalam pembelajaran mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakrik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Aulina, C. N. 2012. Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(2),131. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>
- Chandra, Ratnasari, D, Ade, 2017. *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mrngenalkan Huruf Vokal a,i,u,e,o Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember*. IKIP PGRI Jember
- Jahja, Yudrik.2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pegembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Muflikha, Elok Siti. 2013. Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias Di Paud Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal SPEKTRUM PLS Vol. I, No.1*,
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahayuingsih, S. S., S Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*
- Ranala, Najjati. 2018. Hubungan Bermain Kartu Huruf dengan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi
- Safitri, Anna Nur. 2018. Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata pada Anak di TK Aisyah 5 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi.
- Sanusi, Muzammil. 2007. *Desain Arsitektur dengan AutoCAD 3D*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Sasongko, Rinto (2018). *Survey Rekayasa Kontribusi*. Malang: Polinema Press, Politeknik Negeri Malang
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suryana, Dadan, 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak* Jakarta: Prenadanamedia Group
- Susanto, Ahmad. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Tarsiyem dan Hanita. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Media Karpet Huruf pada Kelompok A di TK Mekar Sari Tenggara Seberang. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia dini*. Maret 2018. Vol 03. No. 01

Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional

Waraningsih, Tri L. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Ngaglik Sleman*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta