

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media *Square Picture Alfabet*

(Penelitian Tindakan Kelas RA Ar-Rahman Campaka Purakarta)

Annisa Nurfitria Zajilah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

annisanurfitria@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui media square picture alfabet di RA Ar-Rahman Campaka Purwakarta. Kemampuan mengenal huruf yang ditingkatkan adalah menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Penelitian ini dilakukan karena di RA Ar-Rahman masih banyak anak yang belum mengetahui simbol huruf. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan model Kemmis & Mc Taggart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A berusia 4-5 Tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian dan data yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa melalui media square picture alfabet sebelum dilakukan tindakan adalah kriteria BSH mencapai 9,2%, dan adanya peningkatan pada siklus I mencapai 27,3% dan siklus II mencapai 81,9%.

Kata kunci : Kemampuan mengenal huruf, Media square picture alfabet

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak adalah Lembaga Pendidikan pra-sekolah yang memiliki tugas utama dalam mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai ilmu pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan, dan juga intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar mendatang kelak. Hal tersebut membuat pandangan yang mengisyaratkan bahwa Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah atau pra-akademik di mana Taman Kanak-Kanak tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik anak seperti kemampuan membaca dan menulis. Lembaga pendidikan yang seharusnya mengemban tanggung jawab tersebut adalah lembaga pendidikan Sekolah Dasar.

Bahasa mempermudah anak untuk mengeluarkan ide-ide dan pendapatnya sehingga dapat terjalin komunikasi serta sosialisasi terhadap lingkungannya. Mengeluarkan perkembangan pemakaian Bahasa pada anak dipengaruhi oleh meningkatnya usia anak. Semakin bertambah usia, maka akan semakin banyak kosakata yang dikuasai dan juga akan semakin jelas pelafalan atau pengucapan katanya. Selain itu, sumber belajar yang digunakan juga harus menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan guru perlu merancang sumber belajar untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak dengan baik. Sehingga dengan rancangan sumber belajar yang baik mampu menumbuhkan pemahaman tentang huruf bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar pun harus diciptakan melalui kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain. Namun demikian, meski sekolah telah banyak merancang dan mempersiapkan sumber belajar untuk mengenalkan huruf kepada anak akan tetapi berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di RA Ar-Rahman Purwakarta, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak belum begitu berkembang.

Kajian Teori

1. Kemampuan Mengenal Huruf

Soenjono Darjowidjojo (2003) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan

bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memakainya. Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008) kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

2. Proses Mengenal Huruf (Permulaan)

Pendapat lain juga mengemukakan bahwa proses mengenal huruf merupakan pengenalan huruf, bunyi huruf atau rangkaian huruf-huruf dan makna atau maksud serta pemahaman terhadap makna atau maksud berdasarkan konteks wacana (Arief, 2014). Menurut Hartati dalam Ika Budi Maryatun tahapan membaca pada anak usia dini dibagi dalam 4 tahap, yaitu :

1) Tahap I : Membaca Gambar

Anak diberikan gambar yang dalam satu halaman hanya memuat satu jenis gambar, misalnya gambar ayam, maka gambar tidak boleh dihias dengan jenis gambar lain. Jika buku, maka buku tersebut hanya berisi gambar, belum tulisan.

2) Tahap II : Membaca Gambar + Huruf

Keterampilan membaca anak tahap kedua ini dengan membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal gambar.

3) Tahap III : Membaca Gambar + Kata

Keterampilan membaca tahap selanjutnya adalah dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar.

4) Tahap IV : Membaca Kalimat

Tahap membaca kalimat merupakan tahap paling matang dari keterampilan membaca ini. Anak sudah menguasai banyak kosa kata dan dapat merangkainya menjadi kalimat. Anak dapat membaca buku maupun surat kabar.

3. Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja dan kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan dan cinta kasih (Rosmayatin:33). Bermain juga menjadikan anak lebih mengembangkan kreativitas dan pengalaman serta pengetahuan. Kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif (Hurlock, 1999) : a) Bermain aktif, dalam bermain aktif anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin; b) Bermain pasif, kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain, anak dilatih untuk bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena bermain pasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati temannya bermain dan melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

4. Manfaat Bermain Bagi Anak

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera: 2008) :

a) Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

b) Aspek perkembangan motorik kasar dan halus, hal ini meningkatkan keterampilan pada anak.

c) Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebayanya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.

d) Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.

e) Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangannya. Dengan bermain kelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan apa yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang

positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.

5. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf

Media gambar adalah penyajian visual 2 dimensi yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip rancangan gambar, yang berisi unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia, benda-benda, binatang, peristiwa, tempat dan lain sebagainya (Widayanti & Adhe, 2020:29). Gambar banyak digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar, sebab mudah diperoleh, tidak mahal, dan efektif. Di dalam buku-buku, majalah, dan surat kabar banyak gambar yang pada suatu saat dapat digunakan.

Dalam pembelajaran mengenal huruf permulaan, media visual biasanya dalam bentuk kartu bergambar sehingga dalam penggunaannya anak belajar sambil bermain. Dalam proses pembelajaran penggunaan media *square picture alfabet* hampir sama dengan kartu bergambar, namun dibuat lebih menarik sehingga proses belajar-mengajar bisa lebih menyenangkan. Karena dalam proses belajar yang menyenangkan akan menjadikan anak lebih termotivasi untuk mencapai keberhasilan.

Adapun langkah-langkah dalam permainan mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui media *square picture alfabet* antara lain : a). Menyiapkan media *square picture alfabet* yang terbuat dari kardus yang di dalamnya terdapat dua sisi yang diisi dengan kartu bergambar disertai nama pada gambar tersebut dan kartu kata sesuai kartu bergambar; b). Dalam permainan ini anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 kelompok 4 orang anak dan 1 kelompok 3 orang anak; c). Dalam permainan ini setiap anak harus mampu mencari kartu bergambar yang diperintahkan serta dengan kartu kata yang sesuai setelah itu anak menuliskan kata yang sesuai dengan gambar tersebut di lembar kertas masing-masing yang sudah disediakan guru.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan *model Kemmis dan Mc. Tagart*. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini di salah satu RA di Purwakarta. Subjek penelitian berjumlah 11 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu kualitatif dan kuantitatif melalui instrumen observasi, wawancara, dan tes. Penelitian ini dilakukan dengan II siklus yang didalamnya berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa indikator yaitu menunjukkan simbol huruf, menyebutkan huruf awal kata pada kartu, menyebutkan kata pada gambar, meniru huruf yang terdapat pada kartu, mencocokkan kata dengan gambar. Pada observasi atau pra tindakan kondisi awal kemampuan mengenal huruf anak menunjukkan bahwa kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 anak. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan mengenal huruf anak meningkat dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 anak, dan yang mendapatkan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak. Berdasarkan hal ini maka memperoleh 27,3% dengan kategori Belum Berkembang (BB). Dalam hal ini hasil yang dicapai oleh anak pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan karena terdapat beberapa kendala yaitu : 1). Pada saat bermain *square picture alfabet* banyak anak yang terlihat belum mengenal huruf, 2). Lamanya waktu untuk menunggu giliran, 3).Media yang digunakan hanya 1 buah. Dalam hal ini, guru dan peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan melakukan perbaikan yang kurang pada siklus I. Setelah dilakukan tindakan siklus II terlihat adanya peningkatan dalam hal perkembangan kemampuan berbicara anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 anak, serta anak yang mendapatkan kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak, dan memperoleh 81,9% dengan kategori (BSH) Berkembang Sesuai Harapan.

Berdasarkan hal ini pada tindakan siklus II mengalami peningkatan yang positif. Setelah peneliti berdiskusi dengan guru bahwa kemampuan anak dalam berbicara mengalami peningkatan.

Media *square picture alfabet* merupakan salah satu media yang sangat menarik untuk anak, sehingga menambah minat belajar anak yang menyenangkan dan menjadi stimulasi yang

tepat unuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Kemampuan mengenal huruf pada anak di salah satu sekolah di Purwakarta dapat dikembangkan melauai proses kegiatan Media *Square Picture Alfabet*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf anak dikelas A salah satu sekolah di Purwakarta pada saat kegiatan menggunakan Media pembelajaran dapat berkembang dengan baik.

Kesimpulan

- 1) Dalam mengembangkan keterampilan berbicara sebelum menggunakan media *square picture alfabet* anak masih tergolong pada kategori belum optimal.
- 2) Pada saat menggunakan media *square picture alfabet* dengan tema diriku, di setiap tindakan terlihat adanya kenaikan karena memiliki ketertarikan pada saat anak menggunakan media tersebut. Anak menjadi antusias untuk memainkan dikarenakan saat pembelajaran di sekolah anak belum pernah menggunakan media yang sama selama proses pembelajaran, sehingga penggunaan media *square picture a;fabet* ini memberikan semangat dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak.
- 3) Dilihat dari beberapa tindakan dan siklus yang dilakukan pada saat melakukan penelitian di RA Ar-Rahman Campaka kelompok A dengan menggunakan media *square picture alfabet* menunjukkan bahwa saat penelitian memiliki kenaikan yang sangat baik hal ini dapat dilihat dari setiap pertemuan siklusnya. Anak dapat mengenal huruf sambil bermain sehingga mudah diingat.

Referensi

- Arief, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Gambar. Makasar: UIN ALAUDDIN.
- Arifah, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. Kediri: UNP Kediri
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. Sleman: CV Budi Utama.
- Badeni. (2013). Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi. Bandung: Alfabeta.
- Hartati. (2016). Kemampuan Mengenal Huruf untuk Anak Usia Dini. Kendari: IAIN Kendari.
- Mutiah, D. (2012). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Juniarti. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Baru Tombang Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu. Luwu: IAIN Palopo.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 (2014) Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 (2009) Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Kotak Pintar. *ejournal.uksw.com*, 11-17.
- Rosmayatin, E. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak dengan Metode Bermain Sambil Belajar Melalui Permainan Sondah. Bandung: UNINUS.
- Sadulloh, U., Muharam, A., & Robandi, B. (2018). Pedagogik (Ilmu Mendidik). Bandung: Alfabeta.
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Solehudin. (1996). Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program, Washington, DC: NAECY
- Undang-Undang RI Nomor 20 (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). Media Pembelajaran PAUD. (N. Nur, Penyunt.) Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Warningsih, L. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata. Yogyakarta: UNY

Yamin, M. (2014). Teori dan Metode Pembelajaran. Malang: Madani (Kelompok Intrans Publishing).