

Meningkatkan Kemampuan Bahasa dengan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf

Rasmi¹, Muhammad Yusri Bachtiar², Ita Rostia Ichsan³
¹TK Negeri Dharma Wanita Benteng, ²Universitas Negeri Makassar
³TK Aisyah Mamajang

rasminaila20@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa apakah dengan pengenalan huruf dengan metode permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak yang berada di TK Negeri Dharma Wanita Benteng. Adapun dalam kegiatan yang disebut dengan penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun. Kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran adalah persiapan mengajar, persiapan perangkat pembelajaran, persiapan sarana dan prasarana. Data yang dikumpulkan berdasarkan analisis kompetensi dasar dan hasil observasi kegiatan belajar. Data dari kasus siklus pertama yaitu kemampuan bahasa anak hanya mencapai 40%. Hal ini berdasarkan hasil penilaian anak yang sebagian besar hanya mendapatkan nilai MB (mulai berkembang) dan BB (belum berkembang). Dan berkat menciptakan metode kreatif dalam bermain kartu huruf dapat meningkat sehingga pada siklus ketiga mencapai hampir 90%. Dan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan bahasa dalam pengenalan huruf melalui metode permainan kartu huruf anak usia 5-6 tahun dapat meningkat dari 40% naik mencapai hampir 90 %. Hal ini membuktikan bahwa dengan menciptakan metode yang kreatif dengan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Kata Kunci : Kemampuan Bahasa, Mengenal Huruf, Kartu Huruf

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku. Segera setelah dilahirkan mulai terjadi proses belajar pada diri anak dan hasil yang diperoleh adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pemenuhan kebutuhan. Pendidikan diselenggarakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah atau luar sekolah.

Menurut Undang-Undang No. 20 (2003: 21) bahwa Jalur pendidikan sekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan, jenjang pendidikan terdiri atas; pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan

tinggi. Selain jenjang tersebut dapat juga diselenggarakan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan Dasar.

Dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting dilakukan berbagai metode untuk menciptakan anak yang mampu mengembangkan bahasa dalam mengekspresikan kemampuan dan emosinya untuk melakukan komunikasi dengan orang yang ada disekitarnya.

Para ahli berbeda pendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Menurut Chomsky, Howe, Maratos (dalam Miller, 1981) berpandangan bahwa ada keterkaitan antara faktor biologis dan perkembangan Bahasa. Teori ini bahwa

semantik berperan lebih penting daripada struktur kalimat (tata bahasa). Menurut Skinner.1957 bahwa bahasa dipelajari melalui pembiasaan dari lingkungan dan merupakan hasil imitasi terhadap orang dewasa.

Menurut Piaget (Hergenhahn,1982), berfikir sebagai prasyarat berbahasa, terus berkembang sebagai hasil dari pengalaman dan penalaran. Perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak sangat berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan membau. Vygotsky (1986) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan dan sangat penting dan menentukan kualitas anak di masa datang.

Dalam hal ini perlibatan orang tua dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak sangatlah berpengaruh mengingat ragam pola asuh yang diterapkan di lingkungan rumah dan masyarakat sangatlah beragam atau berbeda-beda. Berkaitan kebutuhan pola pengasuhan para ahli perkembangan telah lama mencari cara pengasuhan yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak secara optimal.

Pendidikan anak usia dini juga didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan keluarga ke pendidikan sekolah. Ruang lingkup program kegiatan belajarnya meliputi: pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam pengembangan moral pancasila, agama, disiplin, perasaan/emosi dan kemampuan bermasyarakat, serta pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru, meliputi: penegembangan kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, ketrampilan dan jasmani. Sedangkan program kegiatan di PAUD berorientasi pada pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan mengembangkan

kemampuan dasar yang terdapat pada diri anak didik sesuai tahap perkembangannya.

Upaya mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam lembaga Paud perlu menciptakan berbagai metode yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sehingga dalam kegiatan belajar anak tidak cepat bosan dan selalu ingin lebih ingin tahu apa yang akan diajarkan oleh guru. Pembelajaran inovatif sangat perlu diterapkan, karena kualitas proses pembelajaran yang dilakukan nantinya dapat terus ditingkatkan sesuai tuntutan perkembangan jaman. Salah satunya pembelajaran inovatif STEAM yang menggunakan pendekatan pedagogi yang mampu memadukan ilmu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika yang sesuai tantangan kerja di abad 21. Dalam hal ini guru mampu menghantarkan peserta didik untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah-masalah yang mereka hadapi secara kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi sesuai tuntutan dunia kerja abad 21.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu TK di Kecamatan Baranti yaitu TKN Dharma Wanita Benteng Kelurahan Manisa Kabupaten Sidrap. Guru di kelompok B mengeluhkan ada 3 orang tua murid (dari 15 orang tua anak di kelompok B) yang sering mengeluhkan ketika anaknya disuruh menyebutkan huruf atau beberapa kata anak selalu mengacuhkan orang tuanya. Dan orang tua beranggapan bahwa anaknya kurang diajarkan tentang pengenalan huruf dan belum mampu untuk membaca. Para orang tua peserta didik beranggapan bahwa seharusnya anak-anak harus bisa mengenal huruf dan bisa membaca. Padahal penekanan membaca diusia TK sangatlah tidak benar, cukup penerapan pembiasaan dan pengenalan. Dan dari hal itu kami berusaha menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dalam pengenalan huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Pengembangan kemampuan bahasa anak bertujuan agar anak mampu mengungkapkan perilaku melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa

Indonesia secara tepat dan benar. Pembelajaran bagi anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Dari hal tersebut kami menciptakan metode bermain kartu huruf untuk mengenalkan huruf sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk : 1) Mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. 2) Menciptakan berbagai metode yang mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar mengenal huruf. 3) Mendeskripsikan tingkat kebutuhan pengembangan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran model bermain kartu huruf di TKN Dharma Wanita Benteng Kelurahan Manisa Kecamatan Baranti Kabupaten Sidrap. 4) Mengetahui analisis tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran model bermain kartu huruf di TKN Dharma Wanita Benteng Kelurahan Manisa Kecamatan Baranti Kabupaten Sidrap.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan pengembangan model permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan dalam berbahasa anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini dapat digolongkan dalam jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah metode permainan kartu huruf yang merupakan kegiatan yang dapat dilakukan disekolah atau dirumah yang membuat anak tidak bosan dalam belajar mengenal huruf demi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa. Menurut Sugiyono (2009:407) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan

untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan model pengembangan di atas, maka prosedur penelitian pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Tahap Pendahuluan

Memainkan permainan yang melibatkan pengenalan huruf-huruf alfabet dan kata-kata utuh adalah sesuatu yang kebanyakan anak-anak akan menyukai asalkan dilakukan dengan cara yang benar. Permainan ini juga dapat membentuk dasar pelajaran membaca dan menulis. Meskipun demikian, tidaklah bijaksana untuk terlalu menekankan pada aspek "belajar membaca" dari permainan-permainan ini. Jika ini mulai mengungguli unsur bermain, maka lebih banyak berakibat buruk pada anak. Anak akan siap apabila mereka menunjukkan perhatian pada saat guru menunjuk kata-kata dan huruf-huruf pada rambu-rambu atau didalam buku, atau menuliskan kata-kata itu untuk mereka. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan panduan pembelajaran untuk anak didik kelompok B di TK.

a. Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis awal akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak, sehingga diperlukan suatu pengembangan panduan pembelajaran. Analisis ini menghasilkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis kebutuhan panduan ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut: (1)

menetapkan kd dan indikator pembelajaran sebagai batas kegiatan dalam mempelajari materi pengembangan bahasa anak, (2) mengidentifikasi dan menganalisis kompetensi dasar dari materi pengembangan bahasa yang akan dipelajari, (3) mengidentifikasi materi pembelajaran pengembangan bahasa, (4) mengorganisasi dan menyusun materi pengembangan bahasa kemudian menjadikannya sebuah panduan pembelajaran berdasarkan prioritas kebutuhan.

Penelitian pengembangan ini, analisis awal akhir berupa analisis pengembangan bahasa anak didik kelompok B kurikulum 2013 pada aspek perkembangan kognitif dan wawancara dengan guru. Kurikulum yang digunakan berdasarkan Permendikbud no 137 dan 146 tahun 2014. Informasi yang diperoleh dari analisis KD berupa materi pembelajaran bahasa yang akan digunakan untuk menentukan judul panduan. Kompetensi dasar akan dikembangkan menjadi satu panduan pembelajaran yang terdiri dari 2-3 kegiatan pembelajaran. Jadi, tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah kegiatan pembelajaran yang harus dikembangkan dalam satu satuan program tertentu.

Hasil wawancara dengan orang tua peserta didik untuk mengetahui kebutuhan guru dan anak didik akan panduan yang dapat membantu pembelajaran pengembangan bahasa. Penyusunan panduan dilakukan berdasarkan prioritas kebutuhan, maka terlebih dahulu perlu dianalisis kondisi yang ada yaitu analisis anak didik, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

b. Analisis Anak Didik (*Learner Analysis*)

Analisis anak didik merupakan telaah tentang kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf anak didik kelompok B yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kemampuan kognitif anak didik, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektual kognitifnya, (2) latar belakang pengetahuan. Informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan panduan ini

diperoleh dengan melakukan kegiatan menganalisis dokumen anak didik sebagai uji coba.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep merupakan salah satu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Analisis konsep dikembangkan melalui kajian berbagai teori yang mendukung, yang dipadukan dengan analisis kebutuhan orang tua, sehingga model yang akan dikembangkan berpijak dari dasar teori atau konsep yang kuat serta bermakna bagi kebutuhan anak. Hasil dari analisis konsep ini adalah menemukan kriteria model komunikasi yang ideal antara TK dengan peserta didik. Analisis yang dilakukan dalam analisis konsep adalah (1) analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, dan (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber mana yang mendukung pengembangan panduan.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan - keterampilan utama yang akan diperoleh anak didik berupa keterampilan yang akan dipelajari pada model permainan kartu huruf di kelompok B. Analisis ini berupa analisis tentang latihan, permainan kartu huruf, tugas, dan uji kompetensi dalam panduan pembelajaran yang memenuhi kemampuan anak dalam berbahasa.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan indikator pembelajaran merupakan perubahan kemampuan anak dalam berbahasa yang diharapkan setelah penyajian model permainan kartu huruf dengan kata kerja operasional. Hal ini berguna untuk menerangkan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas dalam menentukan kemampuan anak mengenal

huruf sebagai wujud peningkatan kemampuan bahasa dengan anak didik sebagai subjek penelitian sebagai dasar untuk menyusun panduan pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

2) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan meliputi fase *design* dan *develop* dengan deskripsi singkat sebagai berikut:

a. Fase Perancangan (*Design*)

Fase ini bertujuan untuk merancang prototipe berupa panduan pembelajaran dengan langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Menelaah kurikulum untuk setahun yang dibagi dalam per semester
- b) Merinci kegiatan setiap pertemuan untuk satu semester dengan pertemuan berkala orang tua anak didik yang diisi oleh pakar yang sesuai.
- c) Merancang instrumen penelitian yang peneliti gunakan dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- d) Penulisan panduan pembelajaran yang diawali dengan menyusun RPPM dan RPPH sebagai konsep panduan. Panduan yang dihasilkan dinyatakan sebagai RPPH sampai dengan selesainya proses validasi dan uji coba. Jika hasil uji coba telah dinyatakan layak, baru dikatakan suatu panduan dapat diimplementasikan secara riil di lapangan.

b. Fase Pengembangan (*Develop*)

Fase ini bertujuan untuk menyiapkan produk pengembangan berupa panduan pembelajaran atau media yang akan digunakan melalui penilaian ahli yang diikuti dengan revisi. Untuk memvalidasi atau menilai kelayakan suatu produk dilakukan evaluasi oleh ahli di bidangnya.

Penilaian para ahli/praktisi terhadap panduan pembelajaran mencakup: 1) materi, kurikulum, dan pembelajaran, dan 2) media dan penulisan. Validasi ahli materi, kurikulum dan pembelajaran dimaksudkan untuk

mengetahui apakah panduan sudah memenuhi aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan bahasa. Validasi ahli media dan penulisan bertujuan untuk mengetahui apakah panduan sudah memenuhi aspek kelayakan kegrafikan.

3) Tahap Pengujian

RPPH yang dihasilkan dalam tahap pengembangan harus diuji coba. Berikut dua tahap uji coba pada penelitian ini.

a. Uji Coba Keterbacaan (*Trial Legibility*).

Kegiatan uji coba keterbacaan merupakan kegiatan mencermati panduan I sebagai hasil revisi dari validasi tim ahli dengan mengambil 10 anak didik di TK Negeri Dharma Wanita Benteng. Hasil uji coba keterbacaan dianalisis kemudian direvisi sehingga dihasilkan panduan. Jika tidak ada revisi, maka panduan dapat langsung diuji cobakan pada uji coba lapangan pada kelas eksperimen.

b. Uji Coba Pengembangan (*Developmental Testing*)

Merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Uji coba, revisi dan uji coba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang valid, praktis, dan efektif. Panduan pembelajaran II diujicobakan pada satu kelas eksperimen yaitu kelompok B tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 15 anak didik dengan satu guru model dan satu guru *observer*. Uji coba dilakukan dengan cara pertemuan berkala dari peserta didik selama jam belajar anak yang didampingi oleh guru.

Setelah dilaksanakan uji coba rancangan, maka dilakukan revisi berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba sebagai tahap akhir yang dapat dilihat dari hasil evaluasi atau penilaian yang dilakukan ketika kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan anak berbahasa melalui pengenalan huruf dengan metode permainan kartu huruf di TK Negeri Dharma Wanita Benteng Kelurahan Manisa Kecamatan Baranti Kabupaten Sidrap.

Dari uraian prosedur penelitian diatas terdapat 3 tahapan atau siklus yang dilakukan dilapangan atau disekolah yakni:

1) Siklus 1

Siklus pertama yaitu dilakukan pengenalan huruf dengan menggunakan metode menulis nama anak itu sendiri. Hal ini ternyata tidak berhasil, sebagian besar anak belum mengenal huruf-huruf dari nama anak itu sendiri dan dalam kegiatan pembelajarannya anak cepat bosan sehingga metode ini kurang diminati sehingga kurang berhasil. Anak-anak kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini karena kurang menarik tidak menantang bagi peserta didik.

2) Siklus 2

Pada siklus kedua pengenalan huruf menggunakan metode pembelajaran menuliskan huruf-huruf yang dilihatnya kemudian menyebutkan namanya. Namun metode ini juga kurang berhasil. Anak-anak kurang bersemangat melakukan kegiatan ini karena kegiatannya kurang seru dan tidak dapat memotivasi anak.

3) Siklus 3

Kemudian selanjutnya pada siklus ketiga dilakukan pengenalan huruf dengan metode permainan kartu huruf. Pada kegiatan permainan kartu huruf ini dapat dilakukan dengan bervariasi, mulai dari menyebutkan huruf awal dari gambar yang ada di kartu huruf, kemudian ada juga memasukkan kartu huruf ke kotak pos huruf sesuai warna dan hurufnya, dan masih banyak metode-metode yang dapat dilakukan dengan menggunakan permainan kartu huruf yang membuat anak tidak bosan dan selalu penasaran dengan setiap kegiatan permainan kartu huruf yang akan dilakukan. Sehingga kegiatan pembelajaran pengenalan huruf dengan menggunakan metode permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak bisa dikatakan berhasil karena anak melakukan kegiatan ini dengan penuh semangat, dan hasilnya pun sangat baik, anak

dapat mengenal huruf sehingga bisa mengucapkan Bahasa sederhana.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di TK Negeri Dharma Wanita Benteng sebagai subjek penelitian adalah peserta didik dan guru dengan capaian kegiatan yaitu : anak selalu dibiasakan membersihkan kelas setiap pagi : setiap sebelum masuk kelas dilakukan kegiatan baris berbaris. Kegiatan ini dimaksudkan untuk melatih anak untuk bersikap disiplin. Kemudian dilanjutkan kegiatan pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Hal ini dilakukan agar anak selalu dapat bersyukur kepada Allah SWT. Kemudian selanjutnya dilakukan kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran inilah perlu menciptakan metode-metode yang kreatif dan inovatif sehingga membuat anak tidak cepat bosan dan rasa keingintahuan anak semakin meningkat dan membuat suasana pembelajaran semakin seru dan menantang. Dan dari hal inilah dapat memicu peningkatan pengenalan huruf sehingga dapat meningkatkan kemampuan Bahasa anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian terhadap pengembangan kemampuan anak dalam pengenalan huruf untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dengan metode permainan kartu huruf pada anak usia dini secara garis besar terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu : (1) Gambaran tingkat kebutuhan pengembangan pengenalan huruf dengan metode permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, (2) mengetahui bentuk desain dan tata cara dalam permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, dan (3) mengetahui analisis tingkat validitas dan kepraktisan metode permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan dalam berbahasa anak usia dini. Ketiga bagian tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

Langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan gambaran awal pengembangan metode permainan kartu huruf

dalam mengenal huruf untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini adalah melakukan studi pendahuluan dalam bentuk pengamatan langsung (observasi). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di salah satu TK di Kecamatan Baranti. Guru di kelompok B mengeluhkan ada 3 orang tua peserta didik (dari 15 orang tua anak di kelompok B) yang sering mengeluhkan anak mereka kurang tahu atau belum mampu mengenal huruf sehingga belum bisa membaca. Guru TK yang sudah memahami tahap-tahap perkembangan anak akhirnya dilematis karena secara teori yang diketahui, pembelajaran membaca untuk anak usia dini tidak dapat dipaksakan. Tetapi pendidik juga takut jika tidak mengakomodasi permintaan orang tua tatkala banyak orang tua yang protes. Oleh karena itu, peneliti akan menyusun pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran metode permainan kartu huruf di TKN Dharma Wanita Benteng Kelurahan Manisa Kecamatan Baranti Kabupaten Sidrap. Diharapkan hasil metode ini mampu menjadi pedoman atau memberikan masukan bagi Guru.

1) Gambaran Hasil Kajian Tentang Peran Metode Permainan Kartu Huruf dalam Pengenalan Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Setelah melakukan kajian dan telaah literatur berkenaan dengan metode permainan kartu huruf dan teori-teori tentang pengembangan bahasa anak usia dini, maka peneliti memilih kegiatan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa. Hal ini terlihat ketika pada kegiatan penelitian pada siklus ketiga dapat meningkat, sehingga kegiatan ini dapat dikembangkan atau diterapkan pada sekolah TK.

2) Tujuan

Bromley (1992) menyebutkan manfaat bahasa yaitu bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Bahasa dapat mengubah dan menontrol perilaku. Bahasa

membantu perkembangan kognitif. Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain. Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Dan dari manfaat tersebut peneliti dapat termotivasi untuk menciptakan berbagai metode dalam kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan anak bahasa anak dapat meningkat yang salah satu metode tersebut adalah pengenalan huruf melalui permainan kartu huruf yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Metode permainan kartu huruf adalah upaya pendidikan yang dilaksanakan dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia dalam lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara berkelompok ataupun mandiri yang dilakukan disekolah ataupun dirumah.

3) Peran guru

Pembelajaran metode pengenalan huruf melalui permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini dalam penyajiannya dibutuhkan peran guru dalam memilih dan menentukan alat pembelajaran sehingga dapat dikatakan “gampang-gampang susah”. Hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih dan menentukan alat pembelajaran sebagai berikut:

- a. Guru harus pandai memilih dan selektif serta mempertimbangkan tahapan perkembangan anak secara keseluruhan
- b. Guru harus jeli memilih alat dan bahan yang tepat untuk suatu kegiatan bermain sehingga penggunaannya dapat efektif dan efisien
- c. Guru perlu memikirkan cara permainan kartu huruf yang bervariasi agar anak tidak cepat bosan.
- d. Guru juga harus mempertimbangkan alat pembelajaran yang dapat digunakan didalam atau diluar ruangan dan menggunakannya secara bervariasi sehingga kemampuan anak berkembang secara optimal
- e. Memilih metode permainan yang bersifat mendidik sehingga membantu anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak

- f. Memilih alat pembelajaran yang tepat yang dapat mendorong anak menyalurkan ide-idenya, fantasinya serta dapat berekspresi
- g. Alat pembelajaran tidak harus dibeli tetapi bisa diperoleh dari lingkungan sekitar atau membuatnya sendiri (contohnya bahannya dapat berupa dari kardus bekas yang bisa dibuat sendiri). Anak akan lebih baik dilibatkan (berpartisipasi) dalam membuat alat pembelajaran yang akan digunakan.

Persentase rata-rata hasil evaluasi metode permainan kartu huruf adalah didasarkan pada 4 capaian tingkat perkembangan yaitu yang memiliki kemampuan BB (belum berkembang) yakni anak belum mampu atau belum mencapai tingkat kemampuan. MB (mulai berkembang) anak sudah mampu namun dengan bimbingan guru. BSH (berkembang sesuai harapan) anak sudah mampu tanpa bimbingan dari guru. BSB (berkembang sangat baik) anak sudah mampu dan dapat membantu temannya yang lain. Jadi hasil evaluasi metode permainan kartu huruf dapat dinyatakan sudah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Adapun persentase capaian tingkat perkembangan dari hasil evaluasi yang dilakukan dapat dilihat dari tabel berikut :

| No | Tahapan Siklus | Capaian Tingkat Perkembangan | | | |
|----|----------------|------------------------------|------|------|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Siklus 1 | 30% | 30% | 20% | 20% |
| 2. | Siklus 2 | 10% | 30% | 20% | 40% |
| 3. | Siklus 3 | 0% | 0,5% | 0,5% | 90% |

B. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian sebelumnya, maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang tingkat kebutuhan pengenalan huruf untuk pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini, deskripsi bentuk desain (*prototype*) metode permainan kartu huruf untuk pengembangan berbahasa anak usia dini dan

tingkat validitas isi dan kepraktisan metode ini untuk pengembangan bahasa anak usia dini Di TK Negeri Dharma Wanita Benteng. Ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat dibawah ini.

1) Tingkat Kebutuhan Pengembangan Metode Permainan Kartu Huruf untuk Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Apa yang dikemukakan pada deskripsi dan temuan di lapangan berkaitan dengan tingkat kebutuhan pengembangan bahasa anak menunjukkan bahwa kegiatan dengan metode permainan kartu huruf merupakan kegiatan pembelajaran yang penting bagi anak. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pemahaman awal dari konsep dasar permainan kartu huruf dapat mengembangkan bahasa anak usia anak dini. Di sisi lain, guru menginginkan kegiatan pembelajaran metode ini yang sebelumnya diajarkan pada anak dapat memiliki pemahaman dan arti yang dapat membuat anak berkembang lebih baik dari sebelumnya.

Hal tersebut merupakan wujud nyata guru dan orangtua mendorong anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal huruf sehingga mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Pembelajaran merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak anak sendiri, bebas tanpa ada paksaan, dengan tujuan anak dapat memperoleh kesenangan pada saat mengadakan kegiatan tersebut. Metode permainan kartu huruf ini diharapkan dapat diterapkan dalam lembaga sekolah ataupun bisa dilakukan dirumah dengan bimbingan bersama orang tua.

Kegiatan pembelajaran menjadi kebutuhan anak didik dalam pengembangan bahasa karena kegiatan tersebut memiliki fungsi atau manfaat. Ismail (2006) mengatakan bahwa pembelajaran dapat berfungsi; (a) melatih konsentrasi anak, (b) mengajar dengan lebih cepat, (c) mengatasi keterbatasan bahasa, (f) membangkitkan emosi manusia, (g) menambah daya pengertian, (h) menambah ingatan anak, dan (i) menambah kesegaran mengajar.

Bagi guru, perlu menciptakan metode yang kreatif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak yang salah satunya adalah metode permainan kartu huruf, meskipun penekanan belajar membaca yang tidak dianjurkan pada lembaga sekolah tingkat jenjang TK. Namun dari keluhan orang tua peserta didik yang selalu menginginkan anak-anak dapat mengenal huruf dan bisa membaca. menjadi acuan guru untuk termotivasi menciptakan ide dan metode permainan kartu huruf demi meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf sehingga anak mampu berbahasa sebagai komunikasi anak dengan orang yang ada disekitarnya

2) Deskripsi Bentuk Desain (*Prototype*) Metode Permainan Kartu Huruf dalam Mengenal Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Bentuk desain awal kegiatan ini yaitu merancang kegiatan yang sedemikian rupa sehingga membuat anak tidak cepat bosan dalam melakukan permainan ini. Permainan kartu huruf dapat menggunakan bahan media dari barang bekas sehingga dapat bernilai ekonomis namun mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, dan melakukan apa yang dianggap benar berdasarkan nilai yang ada dalam masyarakat (Hilderbrand, 1986). Dalam pengembangan kemampuan bahasa anak, dapat digunakan metode yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis, dapat memberikan kesempatan kepada anak didik memperoleh pengalaman dalam mendengarkan dan berbicara. Berdasarkan deskripsi diatas maka perlu diciptakan metode atau desain pembelajaran yang sedemikian rupa agar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Adapun komponen operasional metode permainan kartu huruf, dalam pelaksanaannya tentu memiliki keterbatasan. Keterbatasan yang ditentukan selama pelaksanaan pembelajaran menyangkut

tentang kesiapan anak bermain dan minat anak terhadap pembelajaran yang diberikan. Olehnya itu peran guru sangat menentukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan serta menyiapkan pembelajaran yang disukai oleh anak didik. Keterbatasan ini perlu menjadi bahan pertimbangan bagi guru PAUD sebelum memulai pembelajaran sehingga perlu diberikan lagi intervensi-intervensi kepada guru-guru pendidikan anak usia dini selama kegiatan berlangsung demi tercapainya tujuan pembelajaran.

3) Tingkat Validitas Isi dan Kepraktisan Metode Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini.

Mengingat peranan guru sebagai fasilitator belajar bagi anak, seorang guru TK harus mampu memberikan berbagai kemudahan bagi anak didik untuk melakukan kegiatan belajar sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai anak usia dini. Apabila guru TK memahami dan menguasai berbagai hal yang berkaitan dengan sumber belajar lingkungan ini maka akan lebih mempermudah pencapaian kompetensi anak, karena lingkungan dapat menyajikan berbagai hal yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar anak TK. Dengan demikian kemampuan guru memahami dan menguasai lingkungan sebagai sumber belajar untuk anak TK merupakan suatu keharusan yang tidak dapat ditawar-tawar lagi.

Dari deskripsi diatas maka permainan kartu huruf dipilih karena memiliki kepraktisan yang dapat menunjang media dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dengan kata lain produk pengembangan bahasa memenuhi aspek kelayakan.

Secara empirik, hasil pengamatan observer terhadap kemampuan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru, observer menyatakan bahwa pengelolaan pembelajaran metode terlaksana dengan baik sebab telah memenuhi kriteria keterlaksanaan yaitu sudah terlaksana seluruhnya.

Pelaksanaan uji coba pengembangan bahasa anak melalui metode permainan kartu huruf dalam mengenal huruf khususnya anak didik kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Dharma Wanita Benteng sebagai subjek penelitian, maka temuan penting yang diperoleh selama penelitian antara lain: (1) kreativitas guru dalam pembelajaran sangat menentukan kemampuan anak dalam mengenal huruf anak untuk lebih menonjolkan kemampuan dalam berbahasa melalui wadah pembelajaran; (2) implementasi pengembangan metode permainan kartu huruf pada anak usia dini tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak semata namun juga menstimulus aspek perkembangan lainnya termasuk perkembangan kognitif dan sosial emosional; dan (3) agar tidak monoton, metode ini dapat disajikan sebagai metode pembelajaran harus dilakukan secara bervariasi. Misalnya bermain kotak pos huruf, atau menebak huruf sesuai huruf awal dari gambar kartu huruf dan masih banyak metode lainnya yang bisa diterapkan disekolah.

Hasil observasi perkembangan belajar anak menyimpulkan bahwa anak mengalami perkembangan bahasa melalui kegiatan metode permainan kartu huruf yang diberikan. Perkembangan tersebut dipicu oleh perasaan senang pada diri anak, adanya ketertarikan terhadap pembelajaran yang diberikan dengan kegiatan keseharian anak, adanya rasa keingintahuan terhadap jenis pembelajaran yang diberikan anak dalam kegiatan pembelajaran yang turut mempengaruhi daya ingat / pemahaman anak. Ini membuktikan bahwa imajinasi anak dapat berkembang melalui model pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat kebutuhan pengembangan bahasa anak usia dini melalui model pembelajaran pengenalan huruf melalui permainan kartu huruf dapat digambarkan bahwa masih kurangnya pemahaman dari orangtua tentang penekanan membaca terhadap anak TK sangat tidak dianjurkan sekali, hal ini menunjukkan masih ditemukan guru di kelompok B mengeluhkan ada orang tua peserta didik (dari 15 orang tua anak di kelompok B) yang sering meminta anaknya untuk diajarkan membaca - menulis - berhitung (*calistung*). Guru TK yang sudah memahami tahap - tahap perkembangan anak akhirnya dilematis karena secara teori yang diketahui, pembelajaran membaca untuk anak usia dini tidak dapat dipaksakan. Hal ini menunjukkan masih ditemukan anak didik yang tidak memiliki kemampuan bahasa yang optimal. Oleh karenanya dibutuhkan materi kegiatan dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.
- 2) Bentuk desain model pembelajaran pengenalan huruf dengan permainan kartu huruf untuk mengembangkan bahasa anak usia dini yang didasarkan pada kurikulum pembelajaran sesuai indikator pembelajaran serta tingkat kemampuan perkembangan kognitif anak, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Bentuk desain yang dirancang menarik dan inovatif agar sesuai minat anak agar dalam kegiatan pembelajaran anak tidak cepat bosan dan ada rasa keingintahuan anak terhadap kegiatan pembelajaran.
- 3) Dari kegiatan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa agar dalam kegiatan pembelajaran anak tidak cepat bosan perlu menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menarik minat anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak yang salah satu metode yang dipilih yaitu pengenalan huruf melalui permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dalam metode pembelajaran kartu huruf

perlu dilakukan bervariasi agar anak merasa tertantang dalam setiap kegiatan pembelajaran.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kegiatan penelitian ini banyak pihak yang terlibat dalam proses kegiatan, maka dari itu kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak, baik dari teman sejawat, guru tenaga pendidik, kepala sekolah, tim pengawas dan para dosen serta guru pembimbing, yang telah memberikan waktu dan partisipasinya dalam kegiatan penelitian ini. Terima kasih atas masukan - masukan yang telah diberikan kepada kami sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Tanpa bantuan dan partisipasinya mungkin kegiatan ini tidak dapat terlaksana dengan baik. Berkat masukan, kritik dan saran yang diberikan sehingga kami mendapat motivasi dalam menyusun artikel ini. Semoga apa yang kami lakukan dapat bermanfaat bagi kami pribadi dan bagi mahasiswa PPG selanjutnya.

REFERENSI

- Dhieni, Nurbiana. dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nana Prasetyo, Dra, M.Si., 2011. *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk.,2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru, dkk.,2011. *Program Perlibatan Orang Tua dan Masyarakat*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Hamid, Muhammad, Ph.d., 2010. *Pengembangan Alat Permainan*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Masitoh,dkk., *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Asmawati, Luluk, dkk., 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Muhammad, Hamid, Ph.d., 2010. *Pengelolaan Lembaga Kelompok Bermain*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Eliyawati, Cucu. dk., 2008. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.

