

**PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN  
PERKEMBANGAN BAHASA MELALUI KEGIATAN  
BERMAIN DADU HURUF PADA KELOMPOK B  
DI TK IKHSAN MUSLIMIN BANDUNG**

**Mira Lusiana<sup>1</sup>, Ema Aprianti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> TK Ikhsan Muslimin, Bandung

<sup>2</sup> PG PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

<sup>1</sup> [miralusiana7562@gmail.com](mailto:miralusiana7562@gmail.com), <sup>2</sup> [emaaprianti@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:emaaprianti@ikipsiliwangi.ac.id)

**ABSTRACT**

This research is motivated by the lack of language development in early childhood, especially in the ability to recognize and distinguish letters, read and write letters, as well as children's ability to answer more complex questions. In developing language skills, practical learning media are needed to introduce letters to children, therefore research uses letter dice media where letter recognition is carried out with fun playing activities, especially during online learning. The study was conducted to determine the implementation of improving language development in children through the activity of playing dice letters in online learning at Ikhsan Muslimin Kindergarten in Bandung. The method used in this research is descriptive qualitative method with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation, analysis of research data using data reduction, displaying data, and drawing conclusions. The research was conducted in 8 meetings, with the research subjects being 8 children in group B of Ikhsan Muslimin Kindergarten in Bandung. From the results of the meetings that have been carried out during online learning, the researchers concluded that online learning to improve language development through the activity of playing dice letters in group B at Ikhsan Muslimin Kindergarten Bandung has increased, seen by children being able to recognize and distinguish letters, able to read and write letters. and able to answer more complex questions.

Keywords: Online Learning, Children's Language Development, Letter Dice Media

**ABSTRAK**

Penelitian dilatar belakangi oleh kurangnya perkembangan bahasa anak usia dini, terutama dalam kemampuan mengenal dan membedakan huruf, membaca dan menuliskan huruf, serta kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa diperlukan media pembelajaran yang praktis untuk mengenalkan huruf kepada anak oleh karena itu penelitian menggunakan media dadu huruf dimana pengenalan huruf dilakukan dengan kegiatan bermain yang menyenangkan terutama saat pembelajaran daring. Penelitian dilakukan untuk mengetahui implementasi peningkatan perkembangan bahasa pada anak melalui kegiatan bermain dadu huruf dalam pembelajaran daring di TK Ikhsan Muslimin Bandung. Metode yang digunakan pada penelitian yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data penelitian menggunakan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Penelitian dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan, dengan subjek penelitian 8 anak di kelompok B TK Ikhsan Muslimin Bandung. Dari hasil pertemuan yang telah dilaksanakan selama pembelajaran daring, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran daring untuk meningkatkan perkembangan bahasa melalui kegiatan bermain dadu huruf pada kelompok B di TK Ikhsan Muslimin Bandung mengalami peningkatan, terlihat dengan anak mampu mengenal dan membedakan huruf, mampu membaca dan menuliskan huruf serta mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu usaha secara sadar yang dilakukan oleh seseorang yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. karena itu belajar harus ditunjang dengan pendidikan yang dilakukan secara aktif agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan merupakan hal penting yang seharusnya diberikan kepada anak semenjak dini, karena di masa itu akan lebih mudah diterapkan karena faktor psikologis mereka mendukung untuk mendapatkan pengetahuan baru. dimana pendidikan usia dini disesuaikan dengan tahapan perkembangannya dimulai dengan memberikan stimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan dan keterampilan anak.

Dalam menumbuhkan kemampuan dan keterampilan bahasa anak, dibutuhkan dorongan dan bimbingan dari orang-orang yang berada disekitarnya. Menurut Mutiah (2012, hlm. 7) anak usia dini merupakan anak-anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, yaitu anak yang memiliki pola-pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, baik dalam wilayah koordinasi motorik kasar dan halus, kecerdasan dalam daya pikir dan daya cipta, sosial emosional yang unik, bahasa yang berkembang pesat, dan antusiasme dalam komunikasi.

Pendidikan anak usia dini dimasa pandemi seperti sekarang ini mengalami banyak perubahan, salah satunya dimana sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran tanpa tatap muka hal ini dilakukan agar anak tetap bisa men-

dapatkan pembelajaran walaupun dalam kondisi darurat (Sintema, 2020, hlm. 16). Hal ini dilakukan Pemerintah agar warganya mengurangi untuk beraktivitas diluar ruangan tujuannya adalah untuk mengurangi penyebaran virus corona yang semakin banyak menelan korban.

Sejak awal ditetapkannya *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)* sebagai pandemik pada awal Maret 2020 pemerintah melakukan kebijakan yakni dengan melaksanakan pembatasan aktivitas atau *social distancing* yakni warga dilarang berkumpul dan harus selalu menjaga jarak. Hal ini berimbas terhadap dunia pendidikan, pemerintah melarang dan menghentikan seluruh satuan pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka.

Pembelajaran dimasa pandemi tentu saja bukan hal yang mudah untuk dilaksanakan, karena pembelajaran tanpa tatap muka memerlukan peran serta orang tua sebagai penghubung antara guru dengan peserta didik. Selain peran orang tua pemanfaatan teknologi juga diperlukan contohnya penggunaan handphone android, laptop, dan komputer dengan menggunakan layanan internet. Pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan rancangan pembelajaran dimana pelaksanaannya menggunakan jaringan internet serta dilaksanakan secara tidak langsung antara guru maupun peserta didik, dimana waktu dan materi pembelajaran yang sama, dengan mengirimkan berupa teks, audio, gambar, animasi dan video streaming serta aplikasi yang berbasis website belajar yang digunakan melalui jaringan internet (Safira, 2021, hlm.2).

Pembelajaran daring merupakan salah satu proses kegiatan pembelajaran tatap muka antara guru dan siswa dimana pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *whatsapp*, *google meet*, *zoom*, *classroom*, *live chat* dan lain-lain. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring dibutuhkan beberapa perangkat pendukung, antara lain komputer, laptop, handphone, ataupun tablet yang terhubung kedalam akses internet. Pembelajaran daring sebenarnya kurang efektif dalam proses pembelajaran terutama untuk anak usia dini, namun guru harus tetap memastikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Menurut Adhe & Kartika (dalam Hidayah, Al-adawiyah, & Mahanani, 2020, hlm. 2) Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas.

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan, karena mengembangkan kemampuan anak dalam hal berkomunikasi pada usia 0-8 tahun memerlukan stimulasi karena perkembangan otak yang pesat dapat dieksplorasi, ditumbuhkan, dan dikembangkan secara optimal. Masa perkembangan bicara dan bahasa pada manusia yang paling intensif yaitu pada masa usia dini, yang merupakan masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia.

Anak akan mudah mendapatkan kosa kata baru melalui bantuan dan bimbingan orang yang berada disekitarnya. Anak akan memiliki pembendaharaan kata dan akan dia ingat kemudian ia ucapkan apa yang sudah didapatkannya.

Bahasa merupakan seluruh bentuk komunikasi yang melambangkan perasaan dan pikiran seseorang agar dapat menyampaikan makna kepada orang lain. Menurut Chomsky dan Mcneill (dalam Aprilliany, 2019) bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan maupun tulisan atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari symbol-simbol maka dari itu perkembangan bahasa pada anak dimulai dari tangisan sampai anak dapat mengucapkan kata-kata. Perkembangan bahasa dibagi menjadi dua periode, yaitu: periode Prelinguistik usia 1 tahun dan Linguistik usia 1-5 tahun. Pada periode linguistik ini anak mulai bisa mengucap kata-kata pertama, Kurniati (2017). Dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi dimana pengalaman-pengalaman itu yang menunjang faktor-faktor bahasa antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelum penelitian di TK Ikhsan Muslimin Bandung, terdapat beberapa permasalahan diantaranya adalah anak belum mampu mengembangkan kemampuan bahasanya, khususnya kemampuan mengenal dan membedakan huruf, membaca dan menuliskan huruf, serta dapat menjawab pertanyaan lebih kompleks. Hal ini dikarenakan media dan metode yang digunakan guru masih kurang dan monoton. guru belum menerapkan aktifitas bermain pada saat proses pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru, hal ini menyebabkan minat belajar anak masih kurang. Menurut Nafiqoh, Aprianti, Rohaeti, (2019, hlm. 10) anak yang mendapatkan stimulus sejak lahir mengenai keaksaraan akan memiliki kelebihan dalam hal mengembangkan kosakata.

Dalam mengembangkan kemampuan tersebut maka diperlukan bimbingan dan pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi. Media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dimana dalam proses pembelajaran media harus benar memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilaksanakan. Media yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keak-saraan anak adalah dengan menggunakan media dadu huruf. untuk anak kelompok B di Tk ikhsan Muslimin. hal ini didasari dengan dunia anak yang identik dengan bermain. Guru hendaknya menjadikan media bermain untuk alat pembelajaran bagi anak agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, Menurut Apri-anti, Nafiqoh, dan Rohaeti (2019) Media pembelajaran berpengaruh pada konsentrasi anak karena itu peran media yang menarik akan membuat anak lebih antusias saat mengikuti pembelajaran. Adapun tujuan dari penggunaan media dadu huruf adalah agar anak dapat menyebutkan huruf, membaca huruf, menunjukkan huruf, menuliskan huruf serta mampu menjawab pertanyaan lebih kompleks.

Melihat dari permasalahan diatas maka penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan bervariasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran apalagi pembelajaran dilakukan secara daring, media dadu huruf membuat anak menjadi lebih fokus saat pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa pada anak melalui kegiatan bermain dadu huruf dalam pembelajaran daring di TK Ikhsan Muslimin Bandung.

## **METODOLOGI**

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan masalah dan melakukan analisis terhadap masalah. Menurut Sugiyono (2017, hlm.59), metode deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan, melukiskan, atau memaparkan keadaan objek ketika penelitian berlangsung. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi didapatkan dari hasil pengamatan yang dilakukan dilapangan mengenai kegiatan anak dan ditulis dalam catatan dan akan menjadi bahan pemikiran dalam mengumpulkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Wawancara dilakukan peneliti kepada guru kelas yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan bermain dadu dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, dimana penelitian ini di laksanakan di TK Ikhsan Muslimin pada semester II Tahun ajaran 2020-2021, adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 8 anak, 2 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan di TK Ikhsan Muslimin Bandung dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak dimasa pembelajaran daring dilaksanakan melalui aplikasi Whatsapp dan Zoom dengan orang tua sebagai perantara pembelajaran antara guru dan anak.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa peningkatan yang signifikan dalam perkembangan bahasa melalui kegiatan bermain dadu huruf, penelitian dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dengan menggunakan aplikasi Whatsapp

dan Zoom, hal ini didukung oleh hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang menjadi bukti anak mampu menyelesaikan kegiatan perkembangan bahasa melalui kegiatan bermain dadu huruf, dimana kegiatan yang dilakukan dimulai dari menyebutkan huruf, membedakan huruf, menuliskan huruf, menunjukkan huruf yang diminta, dan anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. Semua kegiatan dapat dilakukan dengan baik walaupun dilakukan dengan cara daring dan keterbatasan alat bantu namun dengan bantuan orang tua yang tetap mendampingi kegiatan pembelajaran hal tersebut tidak menjadi masalah, anak dapat belajar dengan optimal.

Dalam pelaksanaannya guru melakukan beberapa tahapan persiapan pembelajaran yang dilakukan secara daring yang disesuaikan dengan tema yang akan dipakai minggu ini, antara lain :

- a. Perencanaan pembelajaran  
Mempersiapkan RPPM dan RPPH yang sesuai dengan tema yang akan digunakan khususnya yang berhubungan dengan perkembangan bahasa, yaitu dengan menggunakan dadu huruf.
- b. Dengan kegiatan bermain diperlukan media yang tepat dan menarik minat anak yaitu dengan menggunakan media dadu huruf, hal ini agar anak tidak mudah bosan dan jenuh saat kegiatan.
- c. Pelaksanaan pembelajaran
  - 1) Pembukaan, a) guru mengucapkan salam kemudian menanyakan kabar anak melalui aplikasi whats app atau Zoom, b) Guru menjelaskan tema dan sub tema yang akan dipelajari hari ini, c) Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu atau tepuk yang

dapat membuat minat anak tumbuh saat pembelajaran.

- 2) Kegiatan inti, 1) guru memperkenalkan media pembelajaran dan mempraktekkan bagaimana cara memainkan media dadu huruf, 2) Guru meminta anak untuk mempraktekkan kembali cara menggunakan media dadu huruf, 3) Guru meminta anak untuk mengerjakan tugasnya melalui media bantu berupa lk atau buku tulis.
- 3) Penutup, a) Guru menceritakan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini, b) Guru meminta orang tua untuk memberikan laporan kegiatan berupa foto atau video.
- 4) Evaluasi, guru melakukan evaluasi kegiatan selama kegiatan pembelajaran daring melalui lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas kelompok B selama 8 kali pertemuan, penelitian dengan pembelajaran daring untuk meningkatkan perkembangan bahasa melalui kegiatan bermain dadu huruf memperoleh hasil yang memuaskan terlihat melalui analisi hasil pembelajaran dengan beberapa indicator yang dijadikan bahan observasi yaitu :

1. Anak mampu menyebutkan huruf-huruf yang tertera pada dadu huruf.
2. Anak mampu menuliskan huruf- huruf yang tertera pada dadu huruf.
3. Anak mampu membedakan huruf pada dadu sesuai dengan yang disebutkan guru
4. Anak mampu menunjukkan huruf pada dadu sesuai dengan yang disebutkan guru
5. Anak mampu Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks

Tujuan kegiatan perkembangan bahasa dengan media dadu huruf adalah agar kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat, dengan adanya kerjasama antara guru dan orang tua dalam pelaksanaan kegiatan daring dimulai dari kegiatan pembukaan sampai kegiatan penutup serta anak mudah dalam menerima pembelajaran dan guru juga mudah dalam menyampaikan materi kegiatan.

Dalam menyampaikan pembelajaran guru menggunakan media dadu huruf dengan media bantu berupa lk dan buku tulis. Dadu yang digunakan pada pertemuan pertama dan kedua adalah dadu yang pada setiap sisinya mencantumkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dengan media bantu berupa buku tulis dan lk pada pertemuan ini anak menyebutkan huruf dan meniru huruf serta menyebutkan benda yang memiliki huruf awal sama dengan huruf yang muncul pada saat dadu dilempar.

Pada pertemuan ke tiga dan ke empat dadu yang digunakan adalah dadu yang pada setiap sisinya mencantumkan huruf konsonan (r, k, b, d, s) dengan media bantu berupa buku lk. Pada pertemuan ke lima dan ke enam guru menggunakan kedua dadu dengan media bantu berupa buku tulis pada pertemuan ini anak diminta untuk membaca suku kata dan meniru huruf pada buku tulis. pada pertemuan ke tujuh dan delapan guru menggunakan dua buah dadu dengan media bantu berupa buku tulis, pada pertemuan kali ini guru memberikan kuis berupa lomba menunjukkan huruf yang diminta guru.

Tujuan dari kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain dadu huruf yaitu agar perkembangan bahasa anak dapat meningkat hal ini tentu memerlukan kerjasama orang tua dimana dalam

pembelajaran daring peran orang tua sangat diperlukan selain menjadi pendamping saat pelaksanaan kegiatan, orang tua juga menjadi penghubung antara guru dan anak dimulai saat kegiatan pembuka sampai kegiatan penutup.

Dengan adanya kegiatan bermain dadu huruf secara daring, diharapkan perkembangan bahasa anak dapat meningkat dan sesuai dengan yang diinginkan. Dengan adanya implementasi kegiatan bermain dadu huruf untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak menunjukkan hasil yang cukup baik yakni anak mampu mengenal dan membedakan huruf, mampu membaca dan menuliskan huruf, serta kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang lebih kompleks lebih berkembang.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan Aprilliany (2019) bahwa kegiatan bermain dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada aud terlihat dari hasil belajar kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelumnya yakni adanya peningkatan sebesar 47 %. senada dengan hasil penelitian Ilmiyah (2020) pada saat menggunakan permainan dadu huruf anak-anak cukup aktif dan antusias bahkan ada sebagian besar anak yang ingin terus bermain dadu huruf, penelitian juga memperoleh hasil terdapat peningkatan kemampuan bahasa anak sangat memuaskan.

Dari hasil penelitian dan paparan di atas ternyata pembelajaran daring untuk meningkatkan perkembangan bahasa melalui kegiatan bermain dadu huruf pada kelompok B di TK Ikhsan Muslimin Bandung, dapat membantu meningkatkan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)  
Vol.4 | No.6 | Desember 2021  
perkembangan bahasa pada anak kelompok B

### **KESIMPULAN**

Dalam melaksanakan kegiatan belajar harus ditunjang dengan pendidikan yang dilakukan secara aktif agar dapat mengembangkan semua potensi anak. Agar semua kemampuan dan keterampilan anak tumbuh maka diperlukan bimbingan dan dorongan serta peran semua pihak, terutama peran orangtua. Dimana orangtua berperan sebagai penghubung antara guru dan anak dan juga pendamping anak saat belajar, selain itu juga peran media pembelajaran sangat diperlukan karena media yang menarik akan membuat anak lebih antusias saat mengikuti pembelajaran. Pendidikan anak usia dini dimasa pandemi mengalami banyak perubahan dimana kegiatan belajar dilakukan secara tatap muka berubah menjadi secara daring..

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa pembelajaran daring untuk meningkatkan perkembangan bahasa melalui kegiatan bermain dadu huruf pada kelompok B di TK Ikhsan Muslimin dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu penerapan media dadu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, serta membantu anak dalam kegiatan belajar anak lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru saat mengajar, serta memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aprianti, E., Nafiqoh, H., & Rohaeti, E. E. (2019). METODE PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU

KATA DALAM  
MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF DI TK TRIDAYA CIMAH. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 16-23.

APRILLIANY, D. (2019). Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

Hidayah, A. A. F., Al Adawiyah, R., & Mahanani, P. A. R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL SOSIAL: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 21(2), 53-56.

Ilmiyah, A. (2020). *Penerapan Permainan Dadu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bahasa Anak Kelompok B di RA Al-Fattah Karangduren Pakisaji Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Malang).

Kurniati, E. (2017). Perkembangan Bahasa pada Anak dalam Psikologi Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(3), 47-56.

Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.

Nafiqoh, H., Aprianti, E., & Rohaeti, E. E. (2019). Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).

Safira, P. ANALISIS PROBLEMATIKA GURU DAN ORANG TUA ANAK

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.6 | Desember 2021

USIA DINI DALAM PEMBELAJARAN DARING.

Sintema, E. J. (2020). E-Learning and Smart Revision Portal for Zambian primary and secondary school learners: A digitalized virtual classroom in the COVID-19 era and beyond. *Aquademia*, 4(2), ep20017.

Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung