

Damhil Education Journal

Volume 3 Nomor 2, Tahun 2023

ISSN: 2776-8228 (Print) / ISSN: 2776-2505 (Online)

Doi: [10.37905/dej.v3i2.2081](https://doi.org/10.37905/dej.v3i2.2081)

PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MENGURAIKAN KATA

Sutari 1 ✉, Universitas Muhammadiyah Luwuk

Rahma 2, ✉ Universitas Muhammadiyah Luwuk

✉ sutari2005@gmail.com

Abstrak: Kemampuan mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata, seorang anak tidak dapat menggambarkan huruf selama pembelajaran dikelas, dan tidak dapat menyebutkan huruf dengan baik saat pembelajaran. Karena rangsangan yang diberikan oleh guru tidak konsisten, guru hanya fokus menggunakan media kertas. Sedangkan usia 4-5 tahun merupakan masa bermain pada anak, anak lebih senang dengan banyak bergerak dan melalui permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan huruf melalui permainan menguraikan kata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rasio diwakili oleh 49,2% pada Siklus I, dan peningkatan diamati pada Siklus II, mencapai 82,5%. Berdasarkan hasil dari siklus II menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak tentang huruf. Hal ini menandakan bahwa dengan menggunakan permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak tentang huruf

Kata kunci : Menegal Huruf; Anak; Menguraikan Kata

Abstract: The ability to recognize letters through word deciphering games, a child cannot describe letters during class learning, and cannot pronounce letters properly during learning. Because the stimuli provided by the teacher were inconsistent, the teacher only focused on using paper media. While the age of 4-5 years is a period of play for children, children are more happy with lots of movement and through the game of deciphering words can improve children's ability to recognize letters. The purpose of this research is to increase the knowledge of letters through the word deciphering game. The method used in this study is the Classroom Action Research (CAR) method. The ratio represented by 49.2% in Cycle I, and an increase was observed in Cycle II, reaching 82.5%. Based on the results of cycle II, it shows that using the game unscramble words can improve children's abilities about letters. This indicates that using the game unscramble words can improve children's abilities about letters

Keywords: Recognizing Letters; Child; Unscramble Words

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memandang anak sebagai individu yang utuh dalam berbagai aspek perkembangan fisik dan psikis, yang membutuhkan pelayanan secara menyeluruh. PAUD bertujuan memfasilitasi anak didik dalam mengembangkan potensi dirinya dengan ajaran yang mengandung nilai sosial, emosional, pengetahuan, dan agama, kemandirian, bahasa, keterampilan, dan kesenian untuk persiapan jenjang berikutnya. Dari berbagai potensi itu, bahasa merupakan kemampuan utama dalam pengenalan kata, baik huruf maupun angka.

Permainan menguraikan kata adalah metode yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan kata anak, Melalui permainan ini, seorang anak akan terlibat aktif dalam belajar sambil mengembangkan keterampilan yang kuat untuk membaca dan menulis. Perlu diberikan pendidikan yang sejalan dengan perkembangannya dalam hal ini. Terutama dalam aspek bahasa, mengenal huruf menjadi dasar awal pengembangan. Memperkenalkan huruf pada anak akan menambah kosa kata anak serta dapat membantu untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dan membantu

anak untuk bisa berkomunikasi untuk menyampaikan keinginannya. Mampu mengenal huruf menjadi langkah utama dalam pengembangan literasi anak. Kemampuan mengenal huruf menurut (Ade Chandra, 2017) adalah Kesanggupan dengan menganalisis tanda dan ciri penulisan yang berfungsi sebagai huruf abjad untuk soal bunyi bahasa. Oleh karena itu, kemampuan memahami kata, kemampuan anak memahami simbol, seperti tanda, saat menulis kata. Lebih lanjut (Astrid Adisty, Rita Kurnia, 2021) menegaskan bahwa aktivitas yang merangsang kognisi seperti penglihatan digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang huruf.

Proses pembelajaran yang terjadi saat ini masih sangat monoton dimana guru kurang menyiapkan media yang menarik bagi anak, guru selalu menggunakan media kertas untuk menulis secara berulang-ulang. Menggunakan media abjad tanpa gambar, anak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu guru harus membuat media yang menarik serta dapat dilihat anak secara langsung dan guru harus menggunakan metode dengan cara bermain agar anak memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Agung Pratama & Burstiando, 2015) agar anak tidak bosan pada saat belajar, digunakan berbagai media. Apabila media yang di buat oleh guru kurang menarik, maka dalam pembelajaran anak akan cenderung malas dan bosan. (Purwati, 2021) ada beberapa metode yang efektif untuk mengajarkan anak tentang huruf, yaitu: (1) mengenal banyak jenis kata (2) menampilkan banyak jenis geometri (3) menyebutkan bunyi huruf dengan alfabet; (4) Menyebutkan huruf alfabet; (5) Menerapkan huruf alfabet (6) mengetahui huruf vocal. Selain itu, permainan “menguraikan kata” juga dapat digunakan untuk mengontrol kosa kata anak. Seorang anak akan dihadapkan pada banyak kata baru yang harus mereka pelajari. Ini akan membantu mereka menyempurnakan pemahaman mereka tentang kata-kata yang ada di dunia. Menurut (Septiani et al., 2018) anak usia 4 dengan 5 tahun mampu membedakan, mengetahui, melaksanakan tiga perintah, dan tugas serupa lainnya yang berkisar antara enam hingga sepuluh kata. Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dapat dimainkan baik secara individu maupun kelompok kecil. Anak dapat diberikan kata-kata yang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Seiring berjalannya waktu, jumlah kata menantang yang diberikan mungkin akan bertambah sesuai dengan perkembangan kemampuan anak.

Kemampuan memahami huruf merupakan salah satu yang sangat berharga, namun anak-anaklah yang harus menggunakannya karena memahami huruf termasuk modal awal memerlukan kemampuan membaca (Ningrum & Abdullah, 2021) Untuk menjelaskan huruf kepada anak kecil perlu dilakukan saat mereka sedang bermain. Untuk materi pengenalan huruf kepada anak dengan baik, perlu ada budaya yang berarti (Triana et al., 2020:4). Menurut (Sujiono, 2013) menyebutkan bahwa melalui permainan yang mereka lakukan, serta menyenangkan membuat anak semakin berminat untuk belajar mengenal huruf.

Pengenalan huruf memang perlu diajarkan setelah melihat betapa pentingnya pengenalan huruf dimulai sejak dini. Sebagaimana di TK Negeri Banggai Tengah untuk mengenal huruf yang baik, masih banyak anak yang belum mamp. dimana anak kesulitan mengucapkan kata dengan benar. Anak sulit membedakan huruf seperti b, d dan p, f dan v, dan bunyi huruf k dan h, sehingga peneliti ingin mengkaji apakah kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan menguraikan kata pada anak di TK Negeri Banggai Tengah.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru dan siswa untuk memberikan hasil belajar yang berkualitas. Anak didik di TK Kelompok A Negeri Banggai Tengah berjumlah 14 orang anak yang menjadi subjek, Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, dari April hingga Juni 2023. penelitian ini akan dilakukan bertahap, dimulai dengan kondisi awal dan berlanjut ke siklus I, dan diakhiri dengan siklus ke-II. Tahapan dari penelitian yang akan digunakan terdiri empat langkah penting. menurut (Arikunto, 2006), unsur-unsur penelitian tindakan kelas adalah: a) perencanaan; b) pelaksanaan; c) pengamatan; dan d) refleksi. Peneliti akan memberikan instruksi remedial berdasarkan masalah yang belum dibahas pada Bagian I jika Bagian I tidak berhasil dan tidak meningkat. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada siklus II ini akan dilakukan dengan cara yang sama dengan siklus I. Dalam penelitian ini Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan metode dokumentasi.. Salah satu metode analisis data yang digunakan disebut model spiral Kemmis-Mc. Taggart (Maliasih et al., 2017) yang meliputi, 1) Diagnosis Masalah; 2) Tindakan Perancangan; 3) Tindakan pelaksanaan dan Pengamatan Kejadian; 4) Evaluasi; dan 5) Refleksi. Menurut (Jasman, 2014) tahapan yang dimaksud disini adalah tahapan dalam satu siklus. Selanjutnya, tahap awal ditunjukkan dengan meminimalkan guru yang dengan sungguh-sungguh mengawasi siswa. Siklus-siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas merupakan suatu aktivitas bersifat kesinambungan, setelah penelitian selesai dapat dihentikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan II terhadap kemampuan anak mengenal huruf, silahkan simak tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kemampuan Anak Mengenal Huruf di TK Negeri Banggai Tengah Selama Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal	Siklus I	SiklusII	Keterangan
1.	Anak dapat membaca gambar	4	6	12	Meningkat
	%	29	43	86	
2.	Anak dapat membaca kata pada gambar	3	6	12	Meningkat
	%	21	43	86	
3.	Anak dapat menguraikan kata	3	6	11	Meningkat
	%	21	43	79	
4.	Anak dapat menyebutkan huruf vocal pada kata	4	7	12	Meningkat
	%	29	50	86	
5.	Anak dapat menyebut kata dalam sebuah kalimat	4	8	11	Meningkat
	%	29	58	79	
6.	Anak dapat Menyebutkan kata-kata dengan huruf awal yang mirip.	4	8	11	Meningkat
	%	29	58	79	

Berdasarkan hasil tabel dan hasil observasi yang dilakukan pada kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat peningkatan keterampilan dalam hal huruf melalui permainan guraikan kata yaitu: Siswa kelas satu dapat membaca gambar-gambar; kondisi awal sebesar 29%; di tingkat pertama dan kedua, masing-masing meningkat menjadi 43% dan 86%. Persentase perbaikan dari kondisi awal pada

kelompok pertama sebesar 14%, 43% pada siklus II dan 43% pada siklus I. Aspek 2 dapat membaca kata-kata dari gambar: "kondisi awal" (22%), "siklus I" (43%), dan "dari kondisi awal ke siklus II" (86%). Persentase peningkatan dari kondisi awal ke siklus I adalah 22%, dan dari siklus I ke siklus II adalah 43%. Aspek 3 anak dapat menguraikan kata; berkisar dari 21% di awal hingga 43% dan 79% masing-masing pada kelompok siklus I dan II. Persentase peningkatan dari kondisi awal ke Siklus I sekitar 22%, dan meningkat menjadi 36% dari Siklus I ke Siklus II. Aspek 4 anak mampu menyebutkan huruf vokalnya pada kondisi awal (29%), siklus 1 (50%), siklus II (86%). Persentase pertumbuhan dari kondisi awal ke siklus 1 adalah 21%, dari siklus 1 ke siklus II sebesar 46%. Aspek 5 anak dapat menyebut kata dalam sebuah kalimat : kondisi awal 29%, siklus I dan II masing-masing menjadi 58% dan 79%. Persentase pertumbuhan dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II berturut-turut sebesar 29% dan 21%. Aspek 6 anak dapat menyebutkan kata-kata dengan huruf awal yang mirip; kondisi awal 29%, siklus I 58%, dan siklus II 79%. Persentase kenaikan kondisi awal ke siklus I dan siklus II masing-masing sebesar 29% dan 21%.

Pembahasan

1. Anak dapat membaca kata dan gambar.

Membaca adalah salah satu tahapan tumbuh kembang anak melalui membaca anak dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasinya, tahapan awalan bagi anak dalam membaca adalah dengan memperlihatkan gambar pada anak sebelum anak itu bisa mengenal kata yang disebutkannya.

Kondisi awal Di TK Negeri Banggai Tengah anak belum mampu mengenal gambar dan kata pada gambar dengan tepat, hal ini sebabkan guru lebih dominan menyebutkan dan menulis kata tanpa disertai gambar, dan sebaliknya juga jika memperlihatkan gambar guru tidak menyematkan kata dari gambar tersebut. sehingga anak hanya mengetahui kata tanpa mengerti bentuk dari kata itu. anak Hal ini sejalan dengan (Yeni & Hartati, 2020)

Dari penelitian Rahayuningsih tahun 2019 menunjukkan bahwa bermain kotak pintar akan meningkatkan pengetahuan anak tentang huruf kelompok B di TK Sion Blora. Dimana penelitian menunjukkan bahwa anak bisa menunjukkan huruf, serta dapat mengikuti pola huruf. Anak dapat menghubungkan huruf dengan benar. Anak dapat menuliskan beberap huruf dan menjadi kata, menuliskan namanya sendiri dengan benar, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri anak..

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang huruf dan kegiatan terkait belajar sambil bermain adalah hal yang disenangi anak, dan dapat memberi anak pandangan hidup yang positif, adapun indicator yang bisa digunakan dalam pengenalan huruf adalah anak dapat menuliskan namanya sendiri, mampu menyebutkan kata dengan benar serta dapat menyebutkan gambar tanpa disertai kata.

2. Anak dapat menguraikan kata, dan huruf vokal

Menguraikan kata dapat membantu anak belajar tentang huruf dengan baik, dan merupakan langkah awal anak untuk dapat mengucapkan kata dengan benar, Penyebutan huruf vocal adalah tahapan yang paling awal bagi anak untuk dapat menyebutkan huruf yang lainnya karna huruf vocal merupakan abjad yang melambangkan bunyi, dan harus diperkenalkan pada anak terlebih dahulu sebelum huruf yang lainnya. untuk itu dalam proses pembelajaran menguraikan kata dan

menyebutkan huruf vokal perlu menggunakan metode yang menarik serta media yang mampu dilihat oleh anak.

Namun pada kenyataannya di TK Negeri Banggai Tengah, media yang digunakan guru cukup beragam, Oleh karena itu ketika anak di minta untuk menguraikan kata dan mengucapkan huruf vokal, anak belum mampu melakukannya, sehingga sulit bagi anak untuk menanamkan konsep kata tersebut.

Dari hasil penelitian (Handayani & Nurhafizah, 2019), ada peningkatan keterampilan tentang huruf dari kata melalui permainan kantong ajaib. Adapun indikatornya antara lain yaitu mengungkapkan huruf dari satu kata melalui permainan kantong ajaib; mengungkapkan huruf dari satu kata melalui latihan kantong ajaib; dan mengekspresikan huruf dari satu kata.

Dapat disimpulkan bahwa berbagai media dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami huruf. Metode yang tepat adalah mendorong anak untuk bermain sambil belajar. akan memberikan rasa nyaman pada anak saat belajar memahami huruf. Adapun indikator dapat digunakan untuk mengenal huruf anak antara lain yaitu kemampuan anak mengenal huruf, kemampuan anak menghasilkan huruf yang mengandung kata tunggal dalam bentuk yang benar, kemampuan anak menghasilkan huruf yang memuat nama huruf anak dalam bentuk benar, dan kemampuan anak menghasilkan huruf yang dieja sebagai kata.

3. Menyebut kata dalam sebuah kalimat, dan Menyebutkan kata-kata dengan huruf awal yang mirip.

Ketika anak dapat menyebutkan kata dalam kalimat maka dapat diketahui bahwa anak dapat memahami huruf dengan benar, untuk itu guru harus memberikan Media yang yang dapat dikenali anak agar memudahkan anak dalam menyebutkan kata yang ada dalam kalimat. Dan apabila anak sudah mampu menyebutkan kata dalam kalimat maka anak sudah dapat membentuk kalimatnya sendiri, sebagaimana dijelaskan bahwa Kalimat adalah pengungkapan yang utuh baik lisan maupun tulisan (Oktafianikoling, 2016).

Keadaan dilapangan menunjukkan adanya kendala pada penyebutan kata dalam kalimat yang memiliki awalan yang sama, ini merupakan hasil dari guru yang kurang melibatkan siswa dalam setiap penyebutan kata, anak hanya diminta mengikuti apa yang diucapkan guru saja. Ini juga berdampak pada kurangnya kamandirian pada anak.

Menurut hasil penelitian (Siregar, 2019) disarankan agar anak kelompok B (usia 5-6) menggunakan media kartu kata dalam instruksi tebak huruf pada kartu kata dengan cara menyuruh setiap anak membaca/menulis kartu kata secara perlahan kemudian memainkannya. sebagaimana mestinya. diarahkan oleh guru, seperti melafalkan huruf, menunjukkan huruf, dan menyambung huruf.

Berdasarkan kajian relevan diatas disimpulkan, proses pengenalan atau pemahaman huruf pada anak kuncinya adalah media dan metode yang dipakai, selama metode yang dipakai disenangi anak, maka anak akan mudah menyerap proses stimulasi yang diberikan guru, dengan media yang cocok untuk anak akan dapat membantu proses stimulasi berjalan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan “menguraikan kata” pada kelas A TK Negeri Banggai Tengah dapat meningkatkan pengetahuan huruf. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase dari kondisi awal 26,3% menjadi 49,2% dan 82,5% untuk siklus I dan II. Dapat

disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan menguraikan kata memberikan ransangan anak mengenal huruf

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Chandra, R. D. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal a, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp62-71>
- Agung Pratama, B., & Burstiando, R. (2015). Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri Dibimbing oleh. *Jurnal Kesehatan*, 1–8.
- Arikunto, S. (2006). *penelitian tindakan kelas*. PT.Bumi Aksara.
- Astrid Adisty, Rita Kurnia, D. C. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>
- Handayani, A., & Nurhafizah. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 44–50. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/386>
- Jasman, J. (2014). *Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Ningrum, W. R., & Abdullah, S. M. (2021). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Anak Usia Dini Melalui Aplikasi “Y.” *Proceeding Prosiding Conference Of Elementary Studies*, 390–402. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/7893>
- Oktafianikoling, D. R. (2016). Konstruksi Kalimat Pasif dalam Bahasa Muna. *Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 1(2), 3.
- Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Se- the Ability To Recognize Letters in Children Aged 4-5 Years in. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(5), 360–369.
- Septiani, R., Widyaningsih, S., & Igohm, M. K. B. (2018). Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Usia 3-5 Tahun Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(2), 114–125. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/4398>
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi T.A

2016/2017. *Literasiologi*, 2 No. 1 ja.

Sujiono. (2013). *Konsep dasar pendidikan AUD* (J. Indeks (ed.)).

Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 608–616.