

STIMULASI KEMAMPUAN KEAKSARAAN DENGAN BERMAIN KARTU HURUF UNTUK ANAK DI RA AL-HIKMAH

Jumrotul Jannah¹, Supriyatun², Eti Juhaeti³

^{1,2,3}Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email: ²supriyatun@bungabangsacirebon.ac.id

Received: 2023-07-30; Accepted: 2023-08-16; Published: 2023-09-30

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah Indramayu, menggunakan media kartu huruf bergambar. Metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model *spiral* atau siklus dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak secara signifikan. Pada Siklus I mencapai 69% dengan interpretasi cukup tinggi, setelah dilakukan refleksi dan perencanaan ulang pada siklus II kemampuan anak mencapai 91,7% dengan interpretasi sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf berhasil dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak RA Al-Hikmah Usar Indramayu.

Kata Kunci: *Kemampuan keaksaraan, Media kartu huruf, Anak usia 5-6 tahun*

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of stimulating the literacy skills of children aged 5-6 years at RA Al-Hikmah Indramayu, using picture letter cards as media. Classroom Action Research Methodology (PTK) with a spiral or cycle model research design from Kemmis and Mc. Taggart. The results of the study show that the use of picture letter cards can improve children's literacy skills significantly. In Cycle I it reached 69% with quite high interpretation, after reflection and re-planning in cycle II the child's ability reached 91.7% with very high interpretation. It can be concluded that the letter card game is successful in increasing literacy skills in children of RA Al-Hikmah Usar Indramayu.

Keywords: *Literacy abilities, Letter card media, Children aged 5-6 years*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini perlu diberikan agar nantinya anak – anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki, salah satunya perkembangan bahasa. Kemampuan mengenal kata atau huruf pada anak usia dini terbentuk dari kemampuan mendengar dan berbicara yang dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini (Suryana, 2007). Anak usia dini berada pada masa praoperasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran untuk melakukan stimulasi secara berulang dan menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan.

Media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Hasil observasi di RA Al-Hikmah diketahui sebagian besar anak belum dapat mengenal keaksaraan yaitu mengenal simbol huruf, membedakan bentuk huruf, bunyi huruf, serta anak terlihat kurang antusias, malas, dan kurang aktif. Oleh sebab itu, peneliti melakukan upaya perbaikan dalam media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan dengan menggunakan kartu huruf yang lebih menarik dan inovatif.

Arsyad (2002: 199) menuliskan bahwa flash card atau kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Flash card biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar dan kecilnya kelas yang di hadapi. kartu bergambar tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi anak didik untuk memberi respon yang di inginkan. Sejalan dengan pendapat di atas Wibawa dan Mukti (1991: 30) mengemukakan bahwa flash cards biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat di gunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata kata. Pendapat di atas diperkuat oleh Sutan (2004: 9) menjelaskan bahwa kartu bergambar (Flash Cards) adalah satu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu untuk memperkenalkan kosa kata, kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab di sekeliling anak, misalnya nama keluarga atau gambar binatang dan tumbuhan.

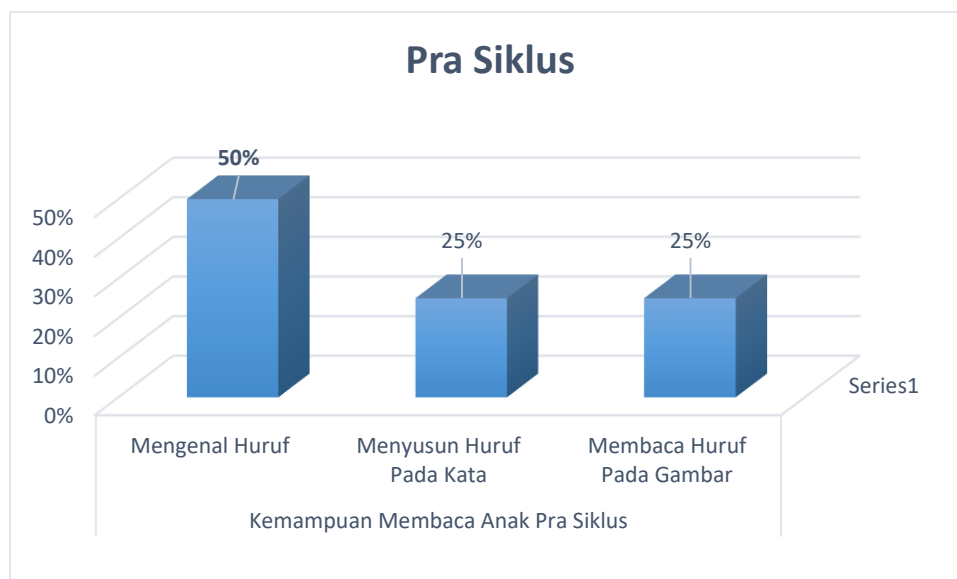
METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode penelitian tindakan kelas dalam dua siklus, yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang melakukan beberapa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara kepala sekolah, guru, dan peneliti dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media kartu huruf bergambar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pemecahan masalah yang dimulai dari a) merencanakan perbaikan b) melaksanakan tindakan c) mengamati d) melakukan refleksi (Rani, 2018; Islahiyah, 2022).

Teknik pengumpulan data melalui tes untuk mengetahui kemampuan keaksaraan anak selama proses stimulasi. Arikunto (2013: 193) menuliskan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau Latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik analisis data dilakukan analitik deskriptif, yaitu dengan mengkonversi hasil tes dan dideskripsikan dalam tiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

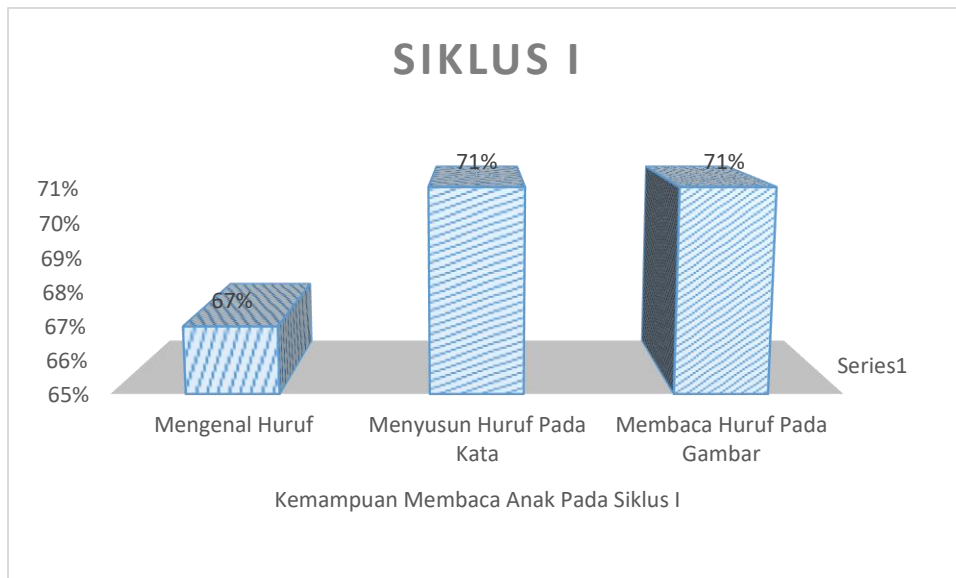
Kemampuan Keaksaraan Anak pada Pra Siklus



Berdasarkan tabel 4.2 di atas diketahui bahwa kemampuan membaca berdasarkan indikator-indikator yaitu; 1) *Mengenal Huruf* dengan jumlah skor 24; rata-rata skor 2,0; dan persentase sebesar 50 %, dengan interpretasi Kurang Tinggi (KT); 2) *Menyusun Huruf Pada Kata* dengan jumlah skor 12; rata-rata skor 1, dan persentase sebesar 25 %, dengan interpretasi Kurang Sekali (KS); 3) *Membaca Huruf Pada Gambar*, dengan jumlah skor 12, rata-rata skor 1, dan persentase sebesar 25%, dengan interpretasi Kurang Sekali (KS). Adapun total persentase pencapaian *kemampuan membaca* pada saat Pra Siklus sebesar 33%. dengan interpretasi

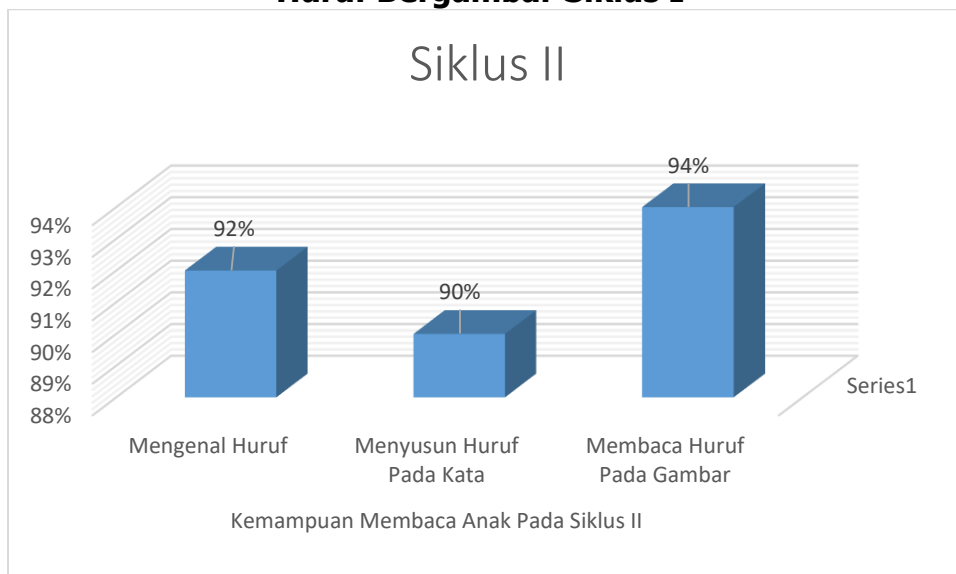
Kurang Tinggi (KT). Dengan demikian dilihat dari aspek kriteria ketuntasan belajar, kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah pada saat Pra Siklus termasuk Kurang Tinggi (berada di posisi rentang nilai 31% - 54%) dan masih belum sesuai harapan.

Stimulasi Perkembangan Keaksaraan dengan Media Kartu Huruf Bergambar Siklus I



Pada Siklus I diketahui kemampuan keaksaraan anak sudah Cukup Tinggi. Sebagian besar anak sudah mulai berkembang positif dan mengalami peningkatan kemampuan membaca dibanding pada saat Pra Siklus. Peningkatan yang dialami anak belum mencapai kondisi yang diharapkan, maka perlu dilakukan penelitian pada Siklus II, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan sesuai yang diharapkan.

Stimulasi Perkembangan Keaksaraan dengan Media Kartu Huruf Bergambar Siklus I



Pada grafik diketahui kemampuan keaksaraan anak setelah dilakukan stimulasi menggunakan Kartu Huruf Bergambar pada siklus II mengalami peningkatan perkembangan yang signifikan rata-rata 92% termasuk kategori tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang Stimulasi Kemampuan Keaksaraan Dengan Bermain Kartu Huruf Untuk Anak Di Ra Al-Hikmah dapat disimpulkan bahwa Kemampuan keaksaraan anak setelah bermain kartu huruf bergambar meningkat secara signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf bergambar efektif digunakan dalam menstimulasi perkembangan anak, dan dikembangkan menjadi lebih beragam, serta menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Sadiman. (2009). Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad.(2010).Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa
- Baharul Hayat. (1997). Item and Test Analysis. Jakarta: Balitbang Dikbud
- Hartini, Hartini. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Pelepah Pisang Pada Kelompok A di PAUD Silih Asuh Desa Sindanghayu Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon. p. 354-361
- Kunandar. (2011). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Press.
- Muhammad, Alaika Abdi. Implementasi Pendidikan Multikultural di Sekolah Inklusif SD Tumbuh 3 Yogyakarta. *Change Think Journal*, [S.l.], v. 2, n. 02, p. 188-201
- Prenti, Prenti. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Permainan Papan Flanel Pada Kelompok A KB Baitul Ihsan Desa Pangkalan Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon. p. 374-381
- Suzana, S., Munajim, A., Casta, C., Pratama, G., Sulaeman, E., Sukarnoto, T., ... & Karim, A. (2020). Gadget and the internet for early childhood distance learning. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 8019-8028.
- Suzana, S., Umayah, U., & Zulhida, R. (2021). Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 2(2), 59-69.