

# Peningkatan Kemampuan Bahasa (Keaksaraan) melalui Permainan KOMIKA (Kotak Misteri Kata) pada Anak Kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung

Tri Handayani, Masnupal Marhun, Dewi Mulyani

Program Studi Pendidikan dan Guru Paud, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung  
Bandung, Indonesia

trie.handayani123@gmail.com, masnupalmarhun@gmail.com, ewiem@yahoo.com

**Abstract**—This study aims to improve language skills (literacy) through the game Komika (Word mystery box) in group B kindergarten Bhinneka Bhakti Bandung. The ability of the language (literacy) that is studied is to recognize the letters a-z symbols, recognize words, and say words and syllables. This type of research is a classroom action research developed by Kurt Lewin. The subjects of this study were 14 children in group B kindergarten Bhinneka Bhakti Bandung. The method of collecting data through observation and documentation. The data analysis technique used was descriptive statistical analysis. The results showed that language skills (literacy) could be improved through the game of Komika. Observation results can be seen from the increase in language skills (literacy) in each cycle. At the time of pre-cycle shows that there are still many children who have not developed in knowing the letters a-z symbols, recognize word, and say words and syllables. After making improvements in the first cycle showed to result began to increase the ability of children who began to develop in recognizing a-z symbol letters, recognize word, and say words and syllables. Then in cycle II shows an increase in children who have developed very well in recognizing the letters a-z symbols, recognize words, and say words and syllables. In cycle III shows more and more children who have developed very well in recognizing the letters a-z symbols, recognize words, and pronounce words and syllables.

**Keywords**—Literacy, Komika Games, Group B.

**Abstract**—Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa (keaksaraan) melalui permainan Komika (Kotak misteri kata) pada anak kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung. Kemampuan bahasa (keaksaraan) yang diteliti yaitu mengenal simbol-simbol huruf a-z, mengenal kata, dan mengucapkan kata dan suku kata. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Subjek penelitian ini adalah 14 anak kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung. Metode pengumpulan data melalui pengamatan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan secara analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa (Keaksaraan) dapat ditingkatkan melalui permainan Komika. Hasil observasi dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan bahasa (keaksaraan) pada setiap siklusnya. Pada saat pra siklus menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum berkembang dalam

mengenal simbol-simbol huruf a-z, mengenal kata, dan mengucapkan kata dan suku kata. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I menunjukkan hasil mulai terjadi peningkatan kemampuan anak yang mulai berkembang dalam mengenal simbol-simbol huruf a-z, mengenal kata, dan mengucapkan kata dan suku kata. Kemudian pada siklus II menunjukkan terjadi peningkatan anak yang sudah berkembang sangat baik dalam mengenal simbol-simbol huruf a-z, mengenal kata, dan mengucapkan kata dan suku kata. Pada siklus III menunjukkan makin bertambah lagi anak yang sudah berkembang sangat baik dalam mengenal simbol-simbol huruf a-z, mengenal kata, dan mengucapkan kata dan suku kata.

**Kata kunci**—Keaksaraan, Permainan Komika, Kelompok B

## I. PENDAHULUAN

PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4 tahun sampai dengan 6 tahun dengan prioritas usia 5 dan 6 tahun. Taman Kanak-kanak memfasilitasi beberapa aspek perkembangan yaitu perkembangan kognitif, fisik-motorik, moral agama, sosial emosional, dan kemampuan bahasa.

Bahasa dapat membantu seseorang untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut [1], menyatakan bahwa bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang. Karena dengan adanya bahasa, satu individu dengan individu yang lain akan saling terhubung melalui proses bahasa. Pengembangan keterampilan kemampuan bahasa pada anak usia dini mencakup empat aspek, yaitu: berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Pengembangan kemampuan bahasa (Keaksaraan) merupakan yang sangat mendasar untuk dilakukan dan dikuasai anak. Pengenalan keaksaraan ini sebaiknya guru menggunakan metode permainan. Salah satu teknik pengembangan keterampilan kemampuan bahasa (keaksaraan) adalah dengan permainan Komika (Kotak misteri kata). Mengingat bahwa bermain merupakan kebutuhan dasar bagi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Bhinneka Bhakti Bandung, peneliti menemukan masalah yakni kemampuan bahasa (keaksaraan) anak masih belum nampak perubahan yang signifikan pada anak kelompok B. Anak belum memahami serta masih kesulitan dalam membedakan lambang-lambang huruf baik huruf vokal maupun huruf konsonan. Salah satu contoh yaitu masih ada yang bingung dalam membedakan huruf b dan d atau dalam menyebutkan huruf a dan e. Selain itu, anak juga belum memahami huruf dengan kata-kata yang ditemuinya. Anak pun terkadang masih sering terbalik dalam membacanya. Hal lainnya juga, anak belum bisa membedakan huruf-huruf, masih kesulitan dalam menentukan huruf-huruf yang hampir mirip pengucapannya seperti huruf m dan n.

tujuan penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi:

1. Peningkatan kemampuan mengenal simbol-simbol huruf a-z melalui permainan Komika (Kotak misteri kata) pada anak kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung.
2. Peningkatan kemampuan mengenal kata melalui permainan Komika (Kotak misteri kata) pada anak kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung.
3. Peningkatan mengucapkan kata dan suku kata melalui permainan Komika (Kotak misteri kata) pada anak kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung.
4. Perlakuan strategis dalam penggunaan permainan Komika (Kotak misteri kata) pada anak kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung.

## II. LANDASAN TEORI

Di Indonesia, anak usia dini diterjemahkan sebagai mereka yang memiliki rentang usia 0 sampai 6 tahun. Suryana (2014: 1.6), mengatakan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

Bahasa adalah kunci pokok bagi kehidupan manusia di dunia ini, karena dengan bahasa orang bisa berinteraksi dengan sesamanya. Bahasa merupakan sumber daya bagi kehidupan manusia. Bahasa juga dapat digunakan untuk memahami atau saling mengerti yang erat hubungannya dengan penggunaan sumber daya bahasa yang kita miliki.

Menurut Tim Pengembang SDMP-PMP (2013: 243), bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang. Bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan sistem komunikasi antar manusia.

kemampuan bahasa (Keaksaraan) merupakan yang sangat mendasar untuk dilakukan dan dikuasai anak. Menurut Susanto (Maysaroh, 2018: 12), mengatakan bahwa keaksaraan awal merupakan salah satu tahapan atau

proses untuk melatih anak dalam membaca. Setelah anak siap untuk membaca dan sudah memahami satu persatu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat.

Pengenalan keaksaraan ini sebaiknya guru menggunakan metode permainan. Salah satu permainan yang digunakan dalam peningkatan kemampuan bahasa (keaksaraan) adalah melalui permainan Komika (Kotak misteri kata). Permainan Komika adalah salah satu alternatif untuk menarik minat anak agar anak dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang yang  
 A. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol-simbol Huruf A-Z Melalui Permainan Komika (Kotak Misteri Kata) Pada Anak Kelompok B TK Bhinneka Bhakti Bandung*

Salah satu upaya untuk meningkatkan perkembangan berbahasa yang harus dicapai anak usia dini sebelum memasuki jenjang sekolah dasar adalah pengenalan kemampuan keaksaraan.

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum memulai penelitian adalah mengetahui kemampuan awal anak dalam berbahasa. Dari hasil yang diperoleh dalam mengenal simbol-simbol huruf a-z pada saat pra siklus diperoleh data kategori anak belum berkembang sebanyak 8 orang (57,14%), anak yang mulai berkembang sebanyak 4 anak (28,57%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (14,29%). Maka peneliti melakukan tindakan perbaikan pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek mengenal simbol-simbol huruf a-z diperoleh data kategori anak yang bel um berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak mulai berkembang sebanyak 3 anak (21,43%), anak berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang (50%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 3 anak (21,43%). Adapun kendala yang terjadi pada siklus I adalah penerapan permainan Komika belum maksimal karena pengaturan waktu permainan yang belum maksimal, penjelasan tata cara permainan membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus dijelaskan secara berulang-ulang, masih ada sebagian anak yang belum mengenal huruf vokal dan huruf konsonan, dan penggunaan papan *flannel* yang terlalu kecil.

Pada siklus II diperoleh hasil pengamatan kemampuan mengenal simbol-simbol huruf a-z dengan kategori anak yang mulai berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak (21,43%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 10 anak (71,43%). Kendala yang dihadapi pada siklus II adalah masih ada anak yang kurang fokus dalam menunjukkan huruf-huruf vokal dan konsonan, lem perekat pada kartu huruf banyak yang terlepas sehingga kartu huruf tidak bisa menempel pada papan *flannel*.

Setelah dilakukan kembali perbaikan pada siklus III,

ternyata hasil yang diperoleh adalah data anak yang mulai berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (14,29%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 11 anak (78,57%).

Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (dalam Maysaroh, 2018: 12), mengatakan bahwa keaksaraan awal merupakan salah satu tahapan atau proses untuk melatih anak dalam membaca. Keaksaraan ini termasuk di dalamnya pengenalan simbol-simbol huruf a-z yaitu huruf vokal dan konsonan.

#### B. Peningkatan Mengenal Kata Melalui Permainan Komika (Kotak Misteri Kata) Pada Anak Kelompok B TK *Bhinneka Bhakti Bandung*

Kegiatan awal pra siklus dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata diperoleh data anak yang belum berkembang sebanyak 8 anak (57,14%), anak yang mulai berkembang sebanyak 4 anak (28,57%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (14,29%). Dalam kegiatan siklus I, diperoleh data kemampuan mengenal kata yaitu anak yang belum berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak yang mulai berkembang sebanyak 4 anak (28,57%), anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak (42,86%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 3 anak (21,43%). Anak Pada siklus II diperoleh data anak yang mulai berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak (21,43%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 10 orang (71,43%). Kemudian dilakukan perbaikan kembali pada siklus II dan diperoleh data yaitu anak yang mulai berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (14,29%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 11 anak (78,57%).

Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (Masyaroh, 2018: 12). mengatakan bahwa keaksaraan awal merupakan salah satu tahapan atau proses untuk melatih anak dalam membaca. Setiap anak siap untuk membaca dan sudah memahami satu persatu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat.

#### C. Peningkatan Kemampuan Mengucapkan kata dan Suku Kata Melalui Permainan Komika (Kotak Misteri Kata) Pada Anak Kelompok B TK *Bhinneka Bhakti Bandung*

Kegiatan awal pra siklus yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengucapkan kata dan suku kata diperoleh data anak yang belum berkembang sebanyak 8 anak (57,14%), anak yang mulai berkembang sebanyak 4 anak (28,57%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (14,29%). Dalam kegiatan siklus I diperoleh data anak yang belum berkembang sebanyak 2 anak (14,29%), anak yang mulai berkembang sebanyak 3 anak (21,43%), anak yang berkembang sesuai

harapan sebanyak 6 anak (42,85%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 3 anak (21,43%). Pada siklus II diperoleh data anak yang belum berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak (28,57%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 9 anak (64,29%). Hasil pengamatan siklus III diperoleh data anak yang mulai berkembang sebanyak 1 anak (07,14%), anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (14,29%), dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 11 anak (78,57%).

Hal ini sesuai dengan pendapat Tim Pengembang SDMP-PMP (2013: 378), mengatakan bahwa kemampuan membaca anak Taman Kanak-kanak berada pada tahap pengenalan bacaan. Pada tahap ini anak telah dapat menggunakan tiga system bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara jelas dan benar. Pada tahap ini anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

#### D. Perlakuan Strategis Dalam Menggunakan Permainan Komika (Kotak Misteri Kata) Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa (Keaksaraan) Pada Anak Kelompok B TK *Bhinneka Bhakti Bandung*

Perlakuan strategis yang perlu dilakukan dalam meningkatkan kemampuan bahasa (keaksaraan) melalui Permainan Komika (Kotak misteri kata). Antara lain sebagai berikut:

- a. Media: dua buah kardus bekas sepatu yang telah dihias sekelilingnya agar menarik perhatian anak dan bagian tengahnya dilubangi untuk memudahkan anak mengambil benda dari dalam kotak.
- b. Setting kelas: permainan ini sangat baik dilakukan di luar ruangan agar lebih memudahkan anak dalam bergerak.
- c. Waktu kegiatan: sangat baik dilaksanakan pada inti pertama dalam kondisi anak masih segar dan cuaca di luar pun belum terlalu panas.
- d. Pola interaksi: diawali dengan membentuk pola lingkaran atau setengah lingkaran dan guru masuk dari sisi samping serta membagi anak dalam dua kelompok. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan memasukkan berbagai variasi permainan lainnya seperti berlari, merangkak, engkle, dan lain-lain.

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan bahasa (keaksaraan) melalui permainan Komika (Kotak misteri kata) adalah sebagai berikut:

1. Upaya guru dalam menggunakan permainan Komika (Kotak misteri kata) dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol-simbol huruf a-z terbukti dengan adanya hasil peningkatan yang dihitung dengan persentase peningkatan jumlah anak yang memiliki kategori anak yang berkembang sangat baik (BSB) yang hasilnya dapat terlihat dari hasil perbandingan yang diperoleh pada pra siklus sebesar 14,29%, pada siklus I sebesar 21,43%, pada siklus II sebesar 71,43%, dan siklus III sebesar 78,57%. Ini menandakan hasil perbaikan kemampuan anak yang selalu meningkat.
  2. Penggunaan permainan Komika (Kotak misteri kata) dalam mengenal kata dengan kategori anak berkembang sangat baik yang terlihat dari mulai pra siklus dengan hasil sebesar 14,29%, mulai terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 21,43%, makin meningkat pada siklus II sebesar 71,43%, dan meningkat kembali pada siklus III sebesar 78,57%. Ini menandakan hasil perbaikan kemampuan anak selalu meningkat.
  3. Penggunaan permainan Komika (Kotak misteri kata) dalam meningkatkan kemampuan mengucapkan kata dan suku kata terbukti adanya peningkatan yang dihitung dengan jumlah anak persentase peningkatan kategori anak yang berkembang sangat baik. Ini terlihat dari hasil perbandingan yang diperoleh dari pra siklus sebesar 14,29%, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 21,43%, kemudian meningkat lagi pada siklus II sebesar 64,29%, dan pada siklus III terjadi peningkatan lagi sebesar 78,57%. Ini menandakan kemampuan mengucapkan kata dan suku kata selalu meningkat.
  4. Perlakuan strategis yang perlu dilakukan dalam meningkatkan kemampuan bahasa (keaksaraan) melalui permainan Komika (Kotak misteri kata), antara lain: 1). Media; 2). Setting kelas; 3). Waktu; 4). Pola interaksi.
- [8] Indrawati, Suryani. 2018. Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Teka-Teki Bergambar Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Assalam Desa Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2017/2018. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga. (Di Unduh Tanggal 27 November 2019 15:35)
- [9] Iskandar, Beni dan Hidayat, Rahmat. 2017. Modul Pengembangan Keprofesia Berkelanjutan Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter Bidang Taman Kanak-kanak kelompok Kompetensi I Cetakan Kedua. Bandung: PPPPTK dan PLB.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa.
- [2] Anggraeni, Ria. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flannel Pada Anak Kelompok B Di TK Aba Karangmojo XVII Karangmojo Gunung Kidul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (Di unduh Tanggal 19 Desember 2019 11:06)
- [3] Arikunto. Suharjono. Suhardi. 2015.
- [4] Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Dhieni, Nurbiana, dkk. 2018. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [6] <https://kbbi.web.id> (Di Unduh Tanggal 10 Juni 2019 20:10)
- [7] <https://pondokibu.com/permainan-anak-kotak-misteri.html> (Di Unduh Tanggal 30 Desember 2018 20:05)