

## **Peningkatan Kemampuan Berbahasa (Keaksaraan) mengenal Huruf Menggunakan Permainan Kartu Huruf pada Anak Kelompok B PAUD TAMAN CERIA Gg. Banceuy Kota Bandung**

Improved Language Skills (Literacy) Card Game about using The Game of Letter Cards in PAUD TAMAN CERIA Group B Gg. Banceuy Bandung City

<sup>1</sup>Arum Harumi, <sup>2</sup>Masnipal, <sup>3</sup>Ayi Sobarna

<sup>1,2</sup>*Prodi Pendidikan Guru-PAUD, Universitas Islam Bandung,  
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116*

*email: <sup>1</sup>arumharumi20@gmail.com, <sup>2</sup>masnipalmarhun@gmail.com, <sup>3</sup>ayiobarna948@gmail.com*

**Abstract.** This study in the wake of the students in Group B early childhood Taman Ceria who have problems reading words, that some letters are often misread, there are people who mistakenly read letters that look almost identical. This condition requires teachers to develop a creative learning environment in the classroom in order to remain pleasant. This study aimed to improve their language skills (literacy) recognize the letters using the letters on the cards early childhood game in group B Taman Ceria Gg. Banceuy Bandung. This research method using action research methods of *action (classroom action research)*. This study conducted for 3 cycles. Subjects in group B student studying early childhood garden Cheerful total of 14 students. Data collection techniques using direct observation and field notes. The results of this research note that 1) language skills (literacy) to recognize letters student group B PAUD Taman Ceria Cheerful may increase by mail a card game, 2) an increase in each cycle, the first cycle of a slight increase in visible, improvement in the second cycle has been seen clearly, the students most students begin developing States in the improvement of the third cycle has been very visible most of the students have grown as expected, although there are still students who began to grow, 3) improving language skills (literacy) treatment with strategic and scenario composed, 4) teacher give examples of when it will carry out the game, 5) presence in every game harusmereka *reward* for each student. Based on the research results, the introduction of commotion card by using the card game of letters can improve early childhood literacy student group B Taman Ceria, improving language skills (literacy) by mail by following the card game and comprise strategic treatment scenarios. The implications of this study that the letter card game can be a medium to develop language skills, particularly literacy and help teachers to explain each student literacy in a fun

**Keywords:** Games, Card Letter, Literacy.

**Abstrak.** Penelitian ini di latarbelakangi oleh siswa di kelompok B Paud Taman Ceria yang mengalami masalah dalam membaca kata , bahwa beberapa huruf yang masih sering salah dibacanya, masih ada yang keliru membaca dengan huruf yang bentuknya hampir sama. Kondisi ini menuntut guru untuk berkreasi mengembangkan suasana belajar di dalam kelas agar tetap menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa (keaksaraan) mengenal huruf menggunakan permainan kartu huruf pada anak kelompok B Paud Taman Ceria Gg. Banceuy Kota Bandung. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan selama 3 siklus. Subjek penelitian siswa kelompok B Paud taman Ceria yang berjumlah 14 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi secara langsung dan catatan lapang. Hasil penelitian ini diketahui bahwa 1) kemampuan berbahasa (keaksaraan) dalam mengenal huruf siswa kelompok B Paud Taman Ceria dapat meningkatkan melalui permainan kartu huruf, 2) terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I adanya sedikit peningkatan yang terlihat, pada siklus II peningkatan sudah terlihat dengan jelas, siswa sebagian besar siswa mulai berkembang pada siklus III peningkatan sudah sangat terlihat sebagian besar siswa sudah berkembang sesuai harapan, meskipun masih ada siswa yang mulai berkembang, 3) terjadinya peningkatan dalam kemampuan berbahasa (keaksaraan) melalui perlakuan strategis dan skenario secara tersusun. 4) guru memberikan contoh ketika akan melaksanakan permainan, 5) adanya pada setiap permainan harus adanya *reward* kepada setiap siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian, pengenalan kartu huru dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan keaksaraan siswa kelompok B Paud Taman Ceria, terjadinya peningkatan dalam kemampuan berbahasa (keaksaraan) melalui permainan kartu huruf dengan mengikuti perlakuan strategis dan skenario secara tersusun. Implikasi dari penelitian ini bahwa permainan kartu huruf dapat menjadi salah satu media untuk mengembangkan kemampuan berbahasa terutama keaksaraan dan membantu guru dalam menerangkan

keaksaraan pada setiap siswa dengan cara yang menyenangkan

**Kata kunci: Permainan, Kartu Huruf, Keaksaraan.**

## A. Pendahuluan

Fuad Ikhsan (2003: 2) mengemukakan bahwa “Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahasia menurut konsep pandangan hidup mereka).”

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional Bab I Pasal 1 ayat 14 berbunyi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dengan adanya pendidikan anak usia dini, berupaya anak dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya dan dapat memajukan peradaban bangsa. Potensi yang dikembangkan pada masa usia dini meliputi agama dan moral, bahasa, motorik, kognitif, dan sosial emosional. Salah satunya adalah bahasa. Melalui bahasa anak memulai berkomunikasi sesuai dengan tahapan usianya.

Menurut PERMENDIKNAS NO 137 (2014) perkembangan bahasa terdapat lingkup keaksaraan. Di dalam lingkup keaksaraan meliputi menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya.

Penerapan metode kartu huruf bertujuan untuk memotivasi anak dalam mengikuti pelajaran, sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Penerapan metode kartu huruf adalah sebagai metode yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan konsep huruf, membaca suku kata, membaca kata-kata sederhana.

Berdasarkan keterangan guru kelompok B Paud Taman Ceria Gg. Banceuy kota Bandung menyatakan bahwa anak kelompok B masih banyak yang belum tuntas belajar. Sekitar 14 anak masih mengalami masalah dalam membaca kata, bahkan beberapa huruf masih sering salah dibacanya, kadang belum mengerti, lupa, kadang keliru membaca dengan huruf yang bentuknya hampir sama. Contohnya: u dengan v, d dengan b, m dengan n, dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan karena kurang tepatnya metode pelajaran yang dipakai. Kondisi ini menuntut guru untuk berkreasi mengembangkan sendiri suasana belajar di dalam kelas agar tetap menyenangkan bagi anak.

Sesuai dengan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan kartu huruf. Adapun judul penelitian ini adalah: “Peningkatan Kemampuan Berbahasa (Keaksaraan) Mengenal Huruf Menggunakan Permainan Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B Paud Taman Ceria Gg. Banceuy Kota Bandung”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dala penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi kemampuan berbahasa (keaksaraan) kelompok B di Paud Taman Ceria sebelum menggunakan permainan kartu huruf?

2. Bagaimana pelaksanaan permainan kartu huruf di kelompok B Paud Taman Ceria?
3. Bagaimana kondisi kemampuan berbahasa (keaksaraan) kelompok B di Paud Taman Ceria sesudah menggunakan permainan kartu huruf?

## B. Landasan Teori

Sebagaimana dikemukakan oleh Patmonodewo (2008:28) bahwa “Mempelajari perkembangan bahasa biasanya ditunjukkan pada rangkaian dan percepatan perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa sejak usia bayi dan dalam kehidupan selanjutnya.”

Menurut Ety Indriati (2012: 42) bahwa ada beberapa aspek pengembangan bahasa pada anak yaitu sebagai berikut.

1. Perbendaharaan kata dihitung berdasarkan bentuk dan makna (yang diucapkan dan dimengerti) hanya kosakata bicara, kosakata komprehensi tidak dihitung (sebab tidak mungkin dihitung)
2. Ada beberapa kasus pemaknaan kata pada anak
3. Kata tugas muncul kemudian, lebih dahulu nomina dan verba
4. Jumlah dan jenis kosakata anak tidak sama, tergantung pada inteligensi anak, padanan yang diberikan dari intensitas interaksi verbal

Menurut Dockett & Flear dalam Masnipal (2013:124) menyatakan bahwa “Bermain mengandung unsur *mental state*, menekankan sikap dari bermain, menggunakan bahasa, bentuk komunikasi, dan *playfulness*.”

Azhar Arsyad (2005:119), mengungkapkan bahwa “Kartu huruf adalah kartu abjad yang gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.”

Agus Hariyanto (2009:84), mengungkapkan bahwa “metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf.”

Sebagaimana hal media lain, media kartu huruf berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber/pengirim pesan ke penerima pesan secara khusus media kartu huruf berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas saluran ide, mengenalkan huruf-huruf kepada anak. Selain mudah dan sederhana, media kartu huruf juga mudah dalam pembuatannya.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari pembahasan yang telah dilakukan peneliti di kelompok B Paud Taman Ceria dengan mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa (Keaksaraan) Mengenal Huruf Menggunakan Permainan Kartu Huruf”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat pengumpul data yang berupa lembar observasi. Pedoman observasi digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik yang berjumlah 14 orang.

Hasil pembelajaran yang diperoleh anak mulai dari kegiatan pendahuluan (prasiklus), siklus I, siklus II, dan siklus III.

Tabel 1. Hasil Penelitian

Kriteria Penilaian	HASIL PENILAIAN			
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III

	Jumlah Anak	Persentase						
BB	6	42,85%	3	21,42%	-	-	-	-
MB	7	50%	9	64,28%	5	35,71%	2	14,28%
BSH	1	7,14%	2	14,28%	9	64,28%	12	85,71%

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian terlihat adanya peningkatan perkembangan yang mencapai 14,28% atau 2 siswa dari 14 siswa yang mulai berkembang, dan 85,71% atau 12 siswa dari 14 siswa yang berkembang sesuai harapan.

Dari uraian di atas bahwa dengan adanya permainan pada saat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan berbahasa (keaksaraan). Hal ini sesuai dengan teori dari Diana Muthiah (2012:137) mengungkapkan bahwa "Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain."

Kemampuan berbahasa harus sering dilatih dengan adanya pengulangan dalam pembelajaran yang dapat memerikan ransangan agar kemampuan berbahasa berkembang secara optimal. Hal ini berkaitan dengan Lerner dalam Diana (2012) yang mengungkapkan bahwa "Dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya."

Pengulangan dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini sama terdiri dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Dari adanya siklus-siklus tersebut dapat terlihat adanya upaya peningkatan perkembangan siswa pada setiap siklus.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam upaya peningkatan kemampuan berbahasa (keaksaraan) mengenal huruf menggunakan permainan kartu huruf pada anak kelompok B Paud Taman Ceria dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, Pengenalan kartu huruf dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan keaksaraan siswa kelompok B Paud Taman ceria. Peningkatan tersebut meliputi:

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Kedua, Terjadinya peningkatan dalam kemampuan berbahasa (keaksaraan) melalui permainan kartu huruf dengan mengikuti perlakuan strategis atau skenario sebagai berikut:

Posisi duduk siswa dibuat setengah lingkaran

Guru mengenalkan terlebih dahulu kartu huruf A sampai dengan huruf Z

Permainan kartu huruf dikaitkan di papan tulis yang telah diberi kertas mika

Guru membagi siswa menjadi dua kelompok

Guru memberikan reward kepada siswa/kelompok yang telah menyelesaikan permainan  
Guru memberikan gambar berisi kartu huruf untuk Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

Guru memberikan *clue* berupa suara untuk Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya

Guru memberikan contoh berupa beberapa gambar yang memiliki huruf yang sama untuk Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama

Guru menerangkan dengan simbol huruf untuk Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

#### **E. Daftar Pustaka**

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RAJA GRAFINDO PERSADA

Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: DIVA PRESS

Ikhsan, Fuad. 2003. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Indriati, Etty. 2012. *Kesulitan Berbicara dan Berbahasa Pada Anak*. Jakarta: PRENADA MEDIA

Masnipal. 2013. *Siapa menjadi guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO

Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Patmonodewo, S. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Pemerintah Pendidikan Nasional NO 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*