

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Bermain Kartu Huruf

Maria Yustina Nggera Ngaba¹

TK St. Yoseph Naikoten II, Kota Kupang, ystinamaria@gmail.com

Kadek Suartini²

TK Negeri Desa Tigawasa, Buleleng, kdksuartini0@gmail.com

Luh Srinadi³

TK-SD Satu Atap Negeri 1 Kenderan, Gianyar, luhsrinadi92@gmail.com

Putu Adi Kristiani⁴

TK Negeri Desa Tukadmungga, Buleleng, putuadi065@gmail.com

ABSTRACT

This report was made based on the background of problems that occurred in the B1 group of St. Joseph Kindergarten, namely the low language ability of children in recognizing and arranging letters into a word. To overcome this problem, researchers designed a learning process through letter card playing activities with the aim of improving the language skills of group B1 children in St. Joseph Kindergarten which amounted to 15 children consisting of 5 boys and 10 girls. The design of this research activity refers to the flow of Classroom Action Research which is divided into 2 cycles and 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data in this action research is also collected by observation, assignment and documentation. Based on the results of the data analysis collected, it is proven that through playing letter cards can improve the language skills of group B1 children in St. Joseph's Kindergarten. With the results of development achievements as follows: in cycle I children who are in the stage of Very Good Development (BSB) as much as 13% and increase in cycle II to 60%.

Keywords: Language Skills, Playing Method, Letter Cards;

ABSTRAK

Laporan ini dibuat berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi di kelompok B1 TK St. Yoseph yakni rendahnya kemampuan berbahasa anak dalam mengenal dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti merancang proses pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu huruf dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B1 di TK St. Yoseph yang berjumlah 15 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Rancangan kegiatan penelitian ini mengacu pada alur Penelitian Tindakan Kelas yang terbagi dalam 2 siklus dan 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dalam penelitian tindakan ini dikumpulkan juga dengan cara observasi, pemberian tugas dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data yang dikumpulkan terbukti bahwa melalui kegiatan bermain kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B1 di TK St. Yoseph. Dengan hasil capaian perkembangan sebagai berikut: pada siklus I anak yang berada dalam tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 13% dan meningkat pada siklus II menjadi 60%.

Kata Kunci: Kemampuan Berbahasa, Metode Bermain, Kartu Huruf;

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa adalah anugerah dari Tuhan Sang Pencipta, dan merupakan alat bantu yang luar biasa bagi manusia agar dapat berinteraksi, menyelesaikan masalah, membuat dan meneruskan kebudayaan serta berkomunikasi dengan sesamanya dalam bentuk lisan, tulisan, atau isyarat berupa simbol-simbol meliputi daya cipta dan sistem aturan yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas. Bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989) terdapat banyak defenisi bahasa, diantaranya adalah sistem lambang bunyi yang berartikulasi yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran; perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa; serta percakapan (perkataan) yang baik, sopan santun, tingkah laku yang baik. Beberapa ahli menyepakati bahwa bahasa merupakan alat dan cara untuk berkomunikasi.

Menurut Hult & Howard (1997) sesungguhnya bahasa adalah ekspresi kemampuan manusia yang bersifat *innate* atau bawaan. Sejak lahir kita telah dilengkapi dengan kapasitas untuk dapat menggunakan bahasa. Kemampuan menggunakan bahasa instinktif (naluriah), akan tetapi kapasitasnya pada setiap orang berbeda, tergantung jenis bahasa spesifik apa yang mereka gunakan. Yusuf (2004) berpendapat bahwa pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian misalnya secara lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka.

Badudu (1989) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat dan sopan santun. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat arbitrer dan manusiawi.

Bromley (1992) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucap dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Lloyd (1990) mengemukakan pendapatnya tentang istilah komunikasi. Komunikasi tidak terbatas pada bahasa verbal. Komunikasi adalah istilah umum yang merujuk pada istilah yang lebih khusus yaitu bahasa. Sebagai contoh, beberapa bahasa tertentu menggunakan 26 huruf (a-z) untuk menuliskan ribuan kata. Bahasa Rusia menggunakan 32 simbol sedangkan bahasa Jerman menggunakan 28 simbol.

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain. Bromley (1992) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman mereka. Dengan demikian menyimak dan membaca juga merupakan proses pemahaman (*comprehending process*).

Berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol visual dan verbal yang diproses dan diekspresikan anak. Ketika anak berbicara dan menulis, mereka menyusun bahasa dan mengkonsep arti. Dengan demikian berbicara dan menulis adalah proses penyusunan (*composing process*).

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak terdiri dari tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Bahasa adalah suatu simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantik (variasi arti), dan pragmatik (penggunaan) bahasa (Santrock 1995).

Pembelajaran bahasa terjadi paling banyak pada saat anak bayi sampai usia prasekolah. Dengan bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaan pada orang lain. Secara bertahap kemampuan bahasa anak meningkat bermula dari mengekspresikan suara hingga mengekspresikannya dengan komunikasi. Komunikasi anak dimulai dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya secara bertahap berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas.

Pada saat menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosakata, sekaligus dapat juga mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah. Ketika anak belajar untuk menyimak dan berbicara, anak akan berlatih untuk mengontrol dirinya sendiri dan lingkungannya, berhubungan secara efektif dengan orang lain, mendapatkan dan menyimpan lebih banyak informasi. Sementara dengan kegiatan menulis dan membaca, anak akan dilatih untuk memiliki kepekaan dalam bahasa tulis, mencoba memahami tujuan suatu tulisan dan memperoleh pengetahuan yang bersifat alfabetis serta menulis huruf dan kata.

Kegiatan bermain di Program Pendidikan Taman Kanak-Kanak, yaitu Kurikulum 2004 Standar Kompetensi mendapat porsi yang besar sesuai dengan pendekatan/ hakikat belajar di Taman Kanak-Kanak yakni "bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain". Bermain memberi kontribusi yang besar pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan moral serta kreativitas. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Banyak teori tentang bermain dari berbagai pakar yang telah mempengaruhi pandangan bermain dalam program pendidikan anak usia dini, baik teori klasikal maupun teori modern.

Model pembelajaran dengan kegiatan permainan dan bermain aktif ini akan memberikan rasa aman dan lingkungan yang meningkatkan minat dan motivasi pada anak. Menciptakan model pembelajaran dengan permainan jelas membutuhkan persiapan permainan itu sendiri, yaitu tentang apa yang akan dimainkan anak dengan mengacu pada keterampilan tertentu. Namun, perlu diingat bahwa kemampuan anak tidaklah selalu sama. Walau begitu, kegiatan bermain akan mampu memenuhi segala macam tingkat kemampuan anak untuk mendapatkan apa yang dibutuhkannya. Kegiatan pembelajaran anak usia dini berlangsung dalam situasi yang menyeluruh dan mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui bermain inilah anak mencoba menjajaki berbagai hal yang menarik untuk dirinya, mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak dapat mengembangkan kemampuannya. Belajar yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang kongkret dan pendekatan yang berorientasi bermain.

Permainan huruf dan kata dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak-anak dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan. Bermain dengan kata dan huruf haruslah menyenangkan dan bahwa belajar membaca itu suatu hal yang menyenangkan. Bermainlah hanya jika anak menginginkannya. Janganlah membuat permainan itu tampak sebagai suatu kewajiban. Kegiatan bermain kartu huruf bertujuan untuk merangsang kemampuan membaca anak dengan teknik fonik. Permainan ini dapat dibuat dalam berbagai versi, yakni versi huruf lepas, versi huruf awal, versi susun huruf, versi koleksi huruf, dan versi kata yang sama. Tiap-tiap versi mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca. Versi huruf lepas sesuai untuk identifikasi dan menambah kekayaan huruf anak. Versi huruf awal sesuai untuk identifikasi huruf dan menumbuhkan kemampuan grafonemik anak.

Untuk anak usia 4 - 5 tahun / anak TK B, permainan susun huruf dan kata lepas lebih menarik, karena anak tertantang untuk memberikan hurufnya sehingga dapat membentuk sebuah kata. Guru dapat membuat aturan bermain asal dimainkan anak secara berkelompok dan guru dapat mendampingi serta memberikan contoh cara bermain. Pada beberapa permainan, guru memberikan huruf awal, membantu membacakan susunan huruf dan membantu anak menemukan huruf kata

yang sama. Kebanyakan permainan huruf dipusatkan untuk membantu anak-anak untuk mencari bunyi awal sebuah kata dan menghubungkan-hubungkannya pada suatu huruf. Kartu huruf (masing-masing huruf digandakan 3, untuk huruf vokal digandakan lebih banyak), kartu gambar dan tulisannya. Potongan huruf dapat juga dibuat dari huruf-huruf yang ada di majalah yang digunting dan dikelompokkan.

Dalam kegiatan sehari-hari di Taman Kanak-Kanak terjadi interaksi antara guru dan anak melalui komunikasi dua arah. Guru sebagai pengajar dan pendidik diharapkan mampu menyediakan alat dan sumber belajar yang menarik minat serta mampu menjelaskan materi pembelajaran yang dapat dimengerti dan dipahami oleh anak didik. Namun, setiap hari dalam kegiatan pembelajaran guru menemukan masalah-masalah yang berkaitan dengan perkembangan dan kemampuan berbahasa anak. Disisi lain guru dituntut agar dapat mencerdaskan anak didik dengan memberikan semua pengetahuan yang dimilikinya.

Guru harus bertindak secara profesional dalam menjalankan tugasnya dengan cara melakukan pendekatan dan bimbingan kepada semua anak didiknya, dengan demikian anak merasa diperhatikan dan memperoleh pengetahuan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Kurangnya perhatian anak dalam mengikuti kegiatan pengembangan berbahasa disebabkan oleh penyajian materi pembelajaran yang kurang menarik minat anak, guru kurang memberikan motivasi kepada anak, guru tidak memberi contoh serta guru terlalu dominan dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran tanpa memberi kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapatnya. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut maka guru harus mencari dan mencoba cara lain yang dapat membangkitkan minat anak yakni dengan kegiatan bermain kartu huruf sebagai salah satu cara atau teknik dalam kegiatan pengembangan berbahasa.

Dengan demikian guru sebagai pengajar dan pendidik telah mencoba memfasilitasi anak agar dapat terlibat secara aktif dalam suatu aktivitas yang menarik dan menyenangkan melalui suatu permainan tertentu untuk mengembangkan perilaku yang diharapkan misalnya dengan mengkreasikan kegiatan pembelajaran dengan bermain kartu huruf untuk mengenal huruf, menyusun huruf menjadi sebuah kata yang bermakna, serta dapat menyebutkan dan meniru tulisan huruf/ kata. Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah "bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain". Bermain merupakan wahana penting yang dibutuhkan semua anak agar dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Melalui kegiatan pengembangan berbahasa dengan teknik bermain dan permainan anak dapat mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan dan motivasi dalam suasana yang riang gembira tanpa merasa ada tekanan.

Berdasarkan pengamatan tanggal 12 April 2021 s/d 23 April 2021 dengan terhadap kegiatan pembelajaran di kelompok B1 TK. St. Yoseph Naikoten ditemukan adanya masalah rendahnya kemampuan berbahasa anak yang ditandai dengan beberapa kondisi sebagai berikut:

- Jumlah anak 15 orang dan ternyata 10 orang (67%) belum memiliki kemampuan untuk mengenal huruf dan menyusun huruf menjadi sebuah kata sedangkan 5 orang (33%) sudah lancar dalam mengenal huruf dan menyusun huruf menjadi sebuah kata.
- Pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas ada sebagian anak yang kurang perhatian karena sering berbicara dengan teman di sampingnya.
- Anak kurang berkonsentrasi dan tidak bisa tenang saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.
- Anak kurang tertarik dan cepat merasa bosan dengan materi dan media yang digunakan yang menyenangkan.

TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui kemampuan berbahasa melalui metode bermain kartu huruf anak kelompok B1 di TK St. Yoseph Naikoten kupang

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelompok B1 TK St. Yoseph Naikoten Kupang tahun ajaran 2020/ 2021 yang dibagi dalam bentuk 2 siklus yakni:

- Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 April 2020 s/d tanggal 16 April 2021
- Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 April 2021 s/d tanggal 23 April 2021

Dan yang menjadi subyek penelitian berjumlah 15 orang anak, terdiri dari anak laki-laki 5 orang dan anak perempuan 10 orang dengan karakteristik yang berbeda-beda antara lain ada anak yang bertanggungjawab dan bekerja keras, ada anak yang pendiam, ada anak yang hiperaktif, ada anak yang mandiri, dan ada anak yang bersemangat dalam kegiatan belajar di dalam dan luar kelas.

Dalam rencana pelaksanaan siklus I guru memilih materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema dan sub tema, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan media dan sumber belajar, membuat dan menentukan instrumen penilaian sesuai dengan pedoman penilaian di Taman Kanak-Kanak.

- ☆ = Belum Berkembang (BB),
- ☆☆ = Mulai Berkembang (MB),
- ☆☆☆ = Berkembang Sesuai Harapan (BSH),
- ☆☆☆☆ = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Rencana Kegiatan Siklus I

Hari/ Tanggal	RPPH ke	Kegiatan Inti
12/4/2021	I	Bermain kartu huruf meniru mengurutkan huruf 'a – z'.
13/4/2021	II	Bermain kartu huruf meniru dan melengkapi huruf vokal pada kata 'petani'.
14/4/2021	III	Bermain kartu huruf membentuk nama anak.
15/4/2021	IV	Bermain kartu huruf meniru menyusun kata 'desa, padi, sawah'.
16/4/2021	V	Bermain kartu huruf meniru menyusun kata sesuai gambar.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II merupakan pengulangan tahapan kegiatan siklus I yang telah diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi siklus I. Dengan rencana yang akan dilaksanakan adalah: memilih materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema dan sub tema; menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); mempersiapkan media dan sumber belajar; mempersiapkan lembar observasi dengan memperhatikan pedoman dan pelaksanaan observasi untuk melihat keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran; membuat perangkat tes berupa pemberian tugas; dokumentasi.

Rencana Kegiatan Siklus II

Hari/ Tanggal	RPPH ke	Kegiatan Inti
19/4/2021	I	Bermain kartu huruf meniru mengurutkan huruf 'a – z'.
20/4/2021	II	Bermain kartu huruf meniru dan melengkapi huruf vokal pada kata 'petani'.
21/4/2021	III	Bermain kartu huruf membentuk nama anak.
22/4/2021	IV	Bermain kartu huruf meniru menyusun kata 'desa, padi, sawah'.
23/4/2021	V	Bermain kartu huruf meniru menyusun kata sesuai gambar.

Peneliti adalah guru kelompok B1 yang melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah mengatur posisi duduk anak-anak dan mempersiapkan kelas, media dan sumber belajar, berdoa bersama, salam, absensi kehadiran anak, menyampaikan materi pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); Pelaksanaan kegiatan PTK ini dimaksud untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain kartu huruf. Pelaksanaan Siklus I direncanakan selama 5 kali pertemuan, evaluasi dan penilaian dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran.

Pengamatan dan pengumpulan data dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran, pengamatan dan pengumpulan data dalam kegiatan bermain kartu huruf akan dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan pelaku tindakan itu sendiri, teman sejawat, dan Kepala Sekolah. Pengamatan dan pengumpulan data dalam kegiatan bermain kartu huruf dilakukan dengan cara evaluasi, lembaran observasi dan pemberian tugas untuk mengumpulkan data yang kualitatif melalui catatan laporan harian guru.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam tindakan ini diawali dengan perencanaan bersama antara pengamat dengan yang diamati, dalam hal ini dilakukan oleh teman sejawat yang akan membantu mengamati dengan guru yang akan mengajar. Observasi ini difokuskan terhadap aktivitas guru dan anak pada saat kegiatan bermain kartu huruf dengan menggunakan lembaran observasi.

Pemberian Tugas yang diberikan kepada anak adalah kegiatan bermain kartu huruf menyusun kata sesuai gambar, meniru mengucapkan huruf dan kata pada gambar. Tugas atau pekerjaan itu diberikan dengan maksud untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga anak dapat melaksanakan kegiatan bermain kartu huruf dari awal sampai akhir secara tuntas dan baik.

Dokumentasi dilakukan agar dapat memperoleh data dan gambar yang berkaitan dengan proses dan hasil belajar anak serta aktivitas guru dalam PTK tersebut. Apabila setelah pelaksanaan tindakan siklus I anak-anak belum mencapai kemampuan yang ditetapkan, maka kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu huruf dilanjutkan lagi dengan siklus II. Untuk mengetahui persentase keberhasilan dari suatu tindakan maka data diolah dengan menggunakan perhitungan sesuai rumus yang dikemukakan oleh Anas Sudijono (2012:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka persentase
F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N = Banyaknya (jumlah) anak

Refleksi adalah kegiatan merenung atau mengingat dan menghubungkan-hubungkan kinerja mengajar yang telah, sedang, atau akan terjadi dalam pembelajaran. Tujuan refleksi adalah menyadari kekuatan dan kelemahan yang dimiliki guru sebagai peneliti dalam kegiatan

pengembangan yang dikelolanya. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk merencanakan perubahan atau perbaikan yang sebaiknya dilakukan dalam pembelajaran/ siklus berikutnya dengan mempertimbangkan hal-hal yang telah terjadi sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Kemampuan dan kemauan untuk melakukan refleksi akan berperan dalam seluruh proses penelitian tindakan kelas. Refleksi yang dilakukan secara benar dan sungguh-sungguh akan mampu memunculkan pengalaman (baik berupa penemuan masalah pembelajaran baru maupun berupa keberhasilan kegiatan pengembangan yang benar-benar aktual dan dihayati guru sebagai peneliti).

Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelompok B1 sebagai peneliti dan teman sejawat sebagai pengamat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal-hal yang direfleksikan adalah:

- a. Waktu yang digunakan dalam kegiatan bermain kartu huruf.
- b. Cara atau teknik yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyusun huruf dan membentuk kata
- c. Pemahaman dan kemampuan anak dalam menggunakan media kartu huruf
- d. Penggunaan media kartu huruf oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok B1
- e. Guru kurang memotivasi anak dalam kegiatan bermain kartu huruf

Guru sebagai peneliti bersama teman sejawat melakukan refleksi dengan membahas semua kekurangan dan kelemahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran siklus I. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka dilakukan tindak lanjut berupa perbaikan terhadap RPPH siklus I untuk dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran siklus II.

HASIL

Skenario Perbaikan Siklus I

Tujuan perbaikan:

Upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B1 melalui kegiatan bermain kartu huruf di TK. St. Yoseph Naikoten

Hari/ tanggal: Senin, 12 April 2020 s/d Jumat, 16 April 2021

Hal yang diperbaiki/ ditingkatkan:

- a. Kegiatan Pengembangan (Inti)
 - Hari ke- 1: Bermain kartu huruf meniru mengurutkan huruf 'a – z'
 - Hari ke- 2: Bermain kartu huruf meniru dan melengkapi huruf vokal pada kata 'petani'
 - Hari ke- 3: Bermain kartu huruf membentuk nama anak.
 - Hari ke- 4: Bermain kartu huruf meniru menyusun kata 'desa, sawah'
 - Hari ke- 5: bermain kartu huruf meniru menyusun kata sesuai gambar
- b. Pengelolaan Kelas
 - Penataan kelas: setelah mendengar penjelasan dari guru, anak-anak dipersilahkan untuk mengambil tempat duduk di kelompoknya masing-masing dan mulai mengerjakan tugas secara individu dibawah arahan dan bimbingan guru.

Langkah-langkah perbaikan:

- Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- Guru menjelaskan dan memberi arahan tentang kegiatan yang akan dilakukan
- Guru memberi contoh menggunakan media kartu huruf untuk 5 hari kegiatan yakni meniru mengurutkan huruf 'a – z'; meniru dan melengkapi huruf vokal pada kata 'petani'; membentuk nama anak meniru menyusun kata 'desa, sawah' dan meniru menyusun kata sesuai gambar
- Guru menyebutkan dan melafalkan setiap huruf dari kata-kata tersebut
- Guru meminta anak mengikuti menyebutkan dan melafalkan huruf-huruf pada kata-kata tersebut

- Guru meminta anak melakukan kegiatan secara individu dibawah bimbingan dan arahan guru
- Anak meniru menulis tulisan huruf dan kata sesuai dengan huruf dan kata yang tertera pada kartu gambar
- Guru melakukan tanya jawab dan diskusi dengan anak tentang kegiatan hari ini
- Guru membuat kesimpulan dan refleksi untuk tindak lanjut kegiatan esok hari
- Guru menutup pembelajaran.

c. Refleksi Kegiatan Pengembangan (Inti) Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi dari kegiatan pengembangan (Inti) siklus I yang telah dilaksanakan sesuai RPPH selama 5 hari, maka ditemukan kelemahan dalam setiap kegiatan inti yakni masih ada anak yang belum dan keliru dalam mengenal huruf untuk menyusun kata, meniru tulisan huruf dan kata serta kurangnya motivasi dan pendekatan secara individual dari guru terhadap anak, sehingga hal ini perlu diulang kembali dalam kegiatan pengembangan (Inti) untuk siklus II. Dan berdasarkan hasil refleksi juga maka kelebihan yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan (Inti) sesuai dengan RPPH selama 5 hari adalah guru dapat menyiapkan media yang menarik minat dan perhatian anak untuk melakukan kegiatan bermain kartu huruf dengan gembira sesuai dengan pendekatan/prinsip belajar di TK yakni bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Skenario Perbaikan Siklus II

Tujuan perbaikan:

Upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B1 melalui kegiatan bermain kartu huruf di TK St. Yoseph Naikoten

Hari/ tanggal: Senin, 19 April 2021 s/d Jumat, 23 April 2021

Hal yang diperbaiki/ ditingkatkan:

a. Kegiatan Pengembangan (Inti)

Hari ke- 1: Bermain kartu huruf meniru mengurutkan huruf 'a- z'

Hari ke- 2: Bermain kartu huruf meniru dan melengkapi huruf vokal pada kata 'petani'

Hari ke- 3: Bermain kartu huruf membentuk nama anak.

Hari ke- 4: Bermain kartu huruf meniru menyusun kata 'desa, sawah'

Hari ke- 5: Bermain kartu huruf meniru menyusun kata sesuai gambar

b. Pengelolaan Kelas

Penataan kelas: setelah mendengar penjelasan dari guru, anak-anak dipersilahkan untuk mengambil tempat duduk di kelompoknya masing-masing dan mulai mengerjakan tugasnya secara individu dibawah bimbingan dan arahan guru.

Langkah-langkah perbaikan:

- Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- Guru menjelaskan dan memberi arahan tentang kegiatan yang akan dilakukan
- Guru memberi contoh menggunakan media kartu huruf untuk 5 hari kegiatan yakni meniru mengurutkan huruf 'a – z'; meniru dan melengkapi huruf vokal pada kata 'petani'; membentuk nama anak; meniru menyusun kata 'desa, sawah' dan meniru menyusun kata sesuai gambar
- Guru menyebutkan dan melafalkan setiap huruf dari kata-kata tersebut
- Guru meminta anak mengikuti menyebutkan dan melafalkan huruf-huruf pada kata tersebut
- Guru dan anak secara bersama-sama mencari huruf dan menyusun huruf sesuai gambar

- Anak meniru menulis tulisan huruf dan kata sesuai dengan huruf dan kata yang tertera pada kartu gambar
- Guru meminta anak melakukan kegiatan menebalkan tulisan kata “desa, sawah, petani”
- Guru melakukan tanya jawab dan diskusi dengan anak tentang kegiatan hari ini
- Guru membuat kesimpulan dan refleksi untuk tindak lanjut
- Guru menutup pembelajaran

c. Refleksi Kegiatan Pengembangan (Inti) Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari kegiatan pengembangan (Inti) siklus II yang telah dilaksanakan sesuai RPPH selama 5 hari, maka secara keseluruhan tidak ditemukan kelemahan, namun masih ada 2 orang anak yang keliru dalam mengenal huruf untuk menyusun kata serta meniru tulisan huruf dan kata walaupun demikian kedua anak tersebut sangat antusias dan termotivasi untuk melakukan kegiatan bermain kartu huruf karena adanya pendekatan secara individual yang dilakukan oleh guru kepada anak dengan cara selalu membimbing, member arahan dan pujian selama kegiatan berlangsung sehingga anak tidak mudah putus asa untuk melaksanakan tugas yang diberikan tersebut sampai selesai.

PEMBAHASAN

Pembahasan Siklus I

Guru sebagai peneliti menggunakan kegiatan bermain kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B1 dalam hal ini kemampuan untuk mengenal huruf dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I, bahwa dari ke-15 orang anak kelompok B1 yang menjadi subyek penelitian pada kegiatan bermain kartu huruf untuk menyusun kata sesuai gambar terdapat 10 orang anak (67%) yang masuk dalam tahap Belum Berkembang (BB), 1 orang anak (7%) masuk dalam tahap Mulai Berkembang (MB); 2 orang anak (13%) yang masuk dalam tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan sebanyak 2 orang anak (13%) masuk dalam tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada aspek meniru tulisan huruf dan kata ada 9 orang anak (60%) masuk dalam tahap Belum Berkembang (BB); 3 orang anak (20%) masuk dalam tahap Mulai Berkembang (MB); 2 orang anak (13%) masuk dalam tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH); dan 1 orang anak (7%) masuk dalam tahap Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1. Hasil Penelitian Tindakan Siklus I

No	Penilaian Perkembangan Anak	Aspek yang diamati			
		Mengetahui huruf dan menyusun kata		Meniru tulisan huruf dan kata	
		Jumlah Anak	Persentase (%)	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	10	67	9	60
2.	Mulai Berkembang (MB)	1	7	3	20
3.	Berkembang Sesuai Harapan	2	13	2	13
4.	Berkembang Sangat Baik	2	13	1	7
	Jumlah	15	100	15	100

Pembahasan Siklus II

Guru sebagai peneliti menggunakan teknik kegiatan bermain kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B1 dalam hal ini kemampuan untuk mengenal huruf dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II, bahwa dari ke- 15

orang anak kelompok B1 yang menjadi subyek penelitian, pada kegiatan bermain kartu huruf untuk menyusun kata sesuai gambar terdapat 1 orang anak (7%) yang masuk dalam tahap Belum Berkembang (BB); 1 orang anak (7%) masuk dalam tahap Mulai Berkembang (MB); 4 orang anak (26%) yang masuk dalam tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH); dan sebanyak 9 orang anak (60%) masuk dalam tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada aspek meniru tulisan huruf dan kata sesuai gambar ada 2 orang anak (13%) masuk dalam tahap Mulai Berkembang (MB); 2 orang anak (13%) masuk dalam tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH); dan 11 orang anak (74%) masuk dalam tahap Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 2. Hasil Penelitian Tindakan Siklus II

No	Penilaian Perkembangan Anak	Aspek yang diamati			
		Mengenal huruf dan menyusun kata		Meniru tulisan huruf dan kata	
		Jumlah Anak	Persentase (%)	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	1	7	-	-
2.	Mulai Berkembang (MB)	1	7	2	13
3.	Berkembang Sesuai Harapan	4	26	2	13
4.	Berkembang Sangat baik	9	60	11	74
	Jumlah	15	100	15	100

Adanya peningkatan terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok B1 di TK St. Yoseph Naikoten yang terjadi pada siklus I dan siklus II merupakan usaha dan bimbingan yang dilakukan guru melalui kegiatan bermain kartu huruf dengan pendekatan/prinsip belajar di TK yakni **“bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”** yang sesuai dengan hakikat dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Dalam melaksanakan proses belajar di Taman Kanak-Kanak hendaklah disertai dengan kegiatan bermain karena melalui bermain anak akan belajar mengenai banyak hal, kemampuan dan keterampilan anak akan berkembang dalam berbagai aspek perkembangannya yakni dalam aspek fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, serta emosinya. Dengan bermain sambil belajar anak akan merasa senang dan gembira sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk melakukan proses belajar tersebut dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan harapan kita.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa anak TK sangat penting karena dengan bahasa anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Dengan kegiatan bermain kartu huruf yang dilaksanakan pada anak kelompok B1 di TK St. Yoseph Naikoten telah dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam hal ini kemampuan untuk mengenal huruf, menyusun huruf menjadi sebuah kata serta dapat meniru tulisan huruf dan kata dengan baik. Hal ini dilakukan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak TK. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan dan pencapaian akhir pada aspek yang diamati yakni dapat mengenal huruf dan menyusun kata sesuai gambar secara kuantitatif pada siklus I, anak yang berada dalam tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 13% meningkat menjadi 60% pada siklus II. Sedangkan pada aspek meniru tulisan huruf dan kata dari gambar yang disediakan oleh guru pada siklus I, anak yang berada dalam tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7% meningkat menjadi 74% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
2. Badudu (1989). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Hal. 1.35. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
3. Bromley (1992). *Metode Pengembangan Bahasa*. Hal. 1.11. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
4. Dhieni, Nurbiana, dkk (2012). *Metode Pengembangan Bahasa*. Hal. 1.3; Hal. 3.1; Hal. 9.23. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
5. Gunarti, Winda, Suryani, Lilis, Muis Azizah (2013). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Hal. 1.35 dan Hal. 2.31. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
6. Hult & Howard (1997). *Psikologi Perkembangan Anak*. Hal.11.3. Penerbit Universitas Terbuka Jakarta.
7. Hildayani, Rini, dkk (2011). *Psikologi Perkembangan Anak*. Hal. 11.1. Penerbit Universitas Terbuka Jakarta.
8. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989). *Psikologi Perkembangan Anak*. Hal. 11.3. Penerbit Universitas Terbuka Jakarta.
9. Lloyd (1990). *Metode Pengembangan Bahasa*. Hal. 1.12. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
10. Masitoh, dkk (2012). *Strategi Pembelajaran TK*. Hal.1.19 - 1.20. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan
11. Santrock (1995). *Metode Pengembangan Bahasa*. Hal 1.17. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
12. Santoso, Soegeng (2012). *Dasar – dasar Pendidikan TK*. Hal. 4.5 – 4.7. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
13. Yusuf (2004). *Metode pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Hal. 1.35. Penerbit Universitas Terbuka Tangerang Selatan