

The Use of Alphabet Box Media in Letter Recognition in Children Aged 4-5 Years La Consolacion School Larantuka Kindergarten

Selviana Yosefa Sabu Balun¹

TK La Consolacion School Larantuka, *email selvianayosefa@gmail.com*

Ria Anggun Trisyani²

Tk Negeri Negeri Kampung Baru *email riaanggun092@gmail.com*

ABSTRACT

The purpose of this classroom action research is to find out the increase in the ability to recognize letters through alphabet box media games in group A children at La Consolacion School Kindergarten in 2022/2023. The research subjects were group A La Consolacion School Larantuka Kindergarten in the 2022/2023 school year, which consisted of 10 children and consisted of 4 boys and 6 girls with an average age of 4 years. This research was conducted in group A TK La Consolacion School, Sarotari village, Larantuka subdistrict, East Flores district, where the researcher was assigned. This research was conducted using two cycles, with each cycle holding 3 meetings. This research was conducted for approximately 3 weeks. Based on the results of the study, it can be concluded that the Application of Alphabetic Media can improve the ability to recognize letters in children aged 4-5 years. Teachers should be more creative in classroom learning, especially in learning media so that they can optimally improve children's language skills.

Keywords: *ability, language, alphabet box*

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan media kotak abjad pada anak kelompok A di TK La Consolacion School tahun 2022/2023. Subyek penelitian adalah anak kelompok A TK La Consolacion School Larantuka pada tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 10 anak dan terdiri atas 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dengan usia rata-rata 4 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK La Consolacion School, kelurahan Sarotari kecamatan Larantuka kabupaten Flores Timur yang merupakan tempat tugas peneliti. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media kotak abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Guru hendaknya lebih kreatif dalam pembelajaran di kelas khususnya media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak secara optimal.

Kata kunci: kemampuan, bahasa, kotak abjad

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak pada jenjang usia 0-6 tahun merupakan masa pendidikan yang fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulus yang diberikan sejak usia dini. Dalam Permendikbud 146 tahun 2014 tentang Kurikulum pendidikan anak usia dini, dinyatakan bahwa anak dapat berkembang secara optimal perlu diperhatikan aspek-aspek seperti agama-moral, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan seni. Dalam mengembangkan aspek ini harus sesuai dengan kurikulum untuk anak usia dini yaitu dalam konteks bermain. Pengenalan huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa. Anak usia 4-5 tahun memiliki tingkat pencapaian perkembangan bahasa diantaranya adalah menerima bahasa, mengutarakan bahasa dan keaksaraan. Terkait perkembangan anak dalam sisi bahasa menurut Otto (2015:17) perkembangan bahasa anak ada dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa lisan merupakan penyampaian informasi secara lisan atau langsung sedangkan bahasa tulis merupakan cara penyampaian informasi secara tertulis.

Observasi pada TK La Consolacion School dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan tema kebutuhanku. Guru menggambarkan pakaian "baju" di papan beserta dengan tulisannya

kemudian guru meminta anak menyebutkan huruf yang ada pada gambar tersebut. Berdasarkan observasi awal terdapat 2 anak yang belum dapat mengenal huruf pada kata baju, 5 anak dapat mengenal huruf vokal dan 3 anak dapat mengenal huruf A dan U.

Permasalahan dalam pembelajaran mengenal huruf di TK La Consolacion School adalah masih menggunakan cara lama sehingga kurang efektif dan penggunaan media yang masih kurang. Proses ini terlihat dari pengenalan huruf dari menggunakan lembar kerja anak dan juga papan tulis dan spidol. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan metode bermain dengan kotak abjad sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain dengan media kotak pintar pada anak usia 4-5 tahun di TK La Consolacion School di Larantuka. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini 1) Manfaat Teoretis: menambah wawasan pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini terutama untuk meningkatkan perkembangan aspek kognitif dan bahasa terlebih kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain dengan media kotak abjad. 2) Manfaat Praktis a) bagi siswa: Kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun semakin meningkat melalui metode bermain dengan media kotak pada abjad. b) bagi guru: Guru dapat berinovasi mengembangkan metode pembelajaran dengan media yang bervariasi .c) bagi peneliti selanjutnya: dapat menggunakan metode dan media yang lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan media kotak abjad pada anak kelompok A di TK La Consolacion School tahun 2022/2023.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Researc*), dengan teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada siswa. Wawancara dilakukan pada guru dan orang tua untuk mengetahui perkembangan anak. Subjek penelitian ini adalah 10 anak usia 4-5 tahun TK La Consolacion School Larantuka-Flores Timur. Peneliti memilih 10 anak melalui observasi dan kriteria- kriteria tertentu salah satunya yaitu anak belum dapat mengenal huruf-huruf. Arikunto (2010:7) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu proses pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja diadakan dan terjadi di dalam kelas secara bersamaan yang dirancang menggunakan siklus.

HASIL

Prasiklus



Diagram 1, Prasiklus : Hasil PersentasePrasiklus

Berdasarkan diagram 1, hasil pada prasiklus dapat dilihat persentasenya 20% anak belum dapat mengenal huruf, 50% anak mulai dapat mengenal huruf dan 30% anak sudah dapat mengenal huruf dengan benar.

Siklus 1

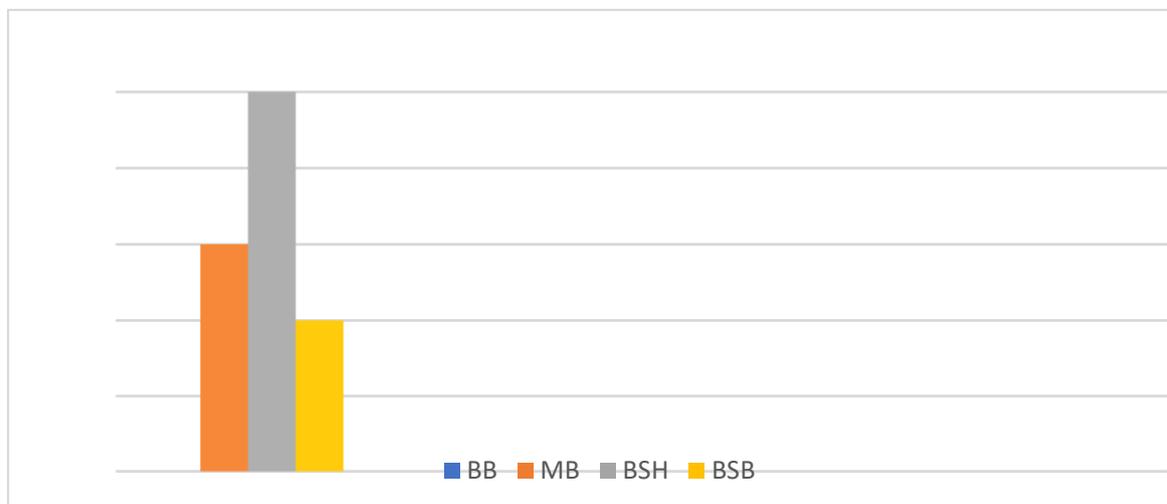
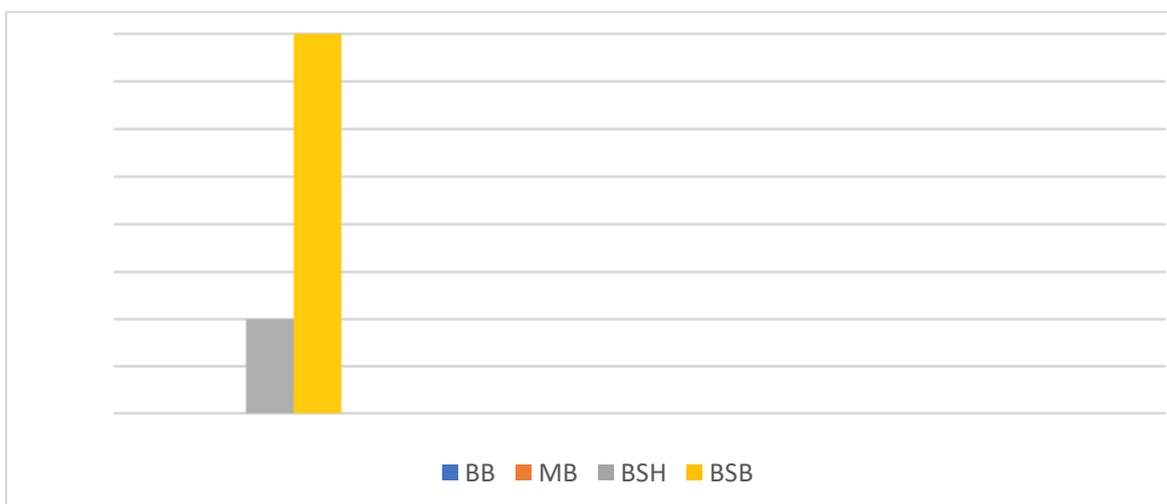


Diagram 2, Siklus 1: Hasil Penilaian Pengenalan Huruf

Pada diagram 2, siklus 1 dapat dilihat hasil dari penilaian pengenalan huruf memiliki persentase 30% anak mulai mengenal huruf dengan bantuan dari guru 50% anak mengenal huruf dengan baik dan benar, 10% anak dapat mengenal huruf dengan baik dan dapat menjadi contoh bagi teman-temannya. Dilihat dari hasil persentase siklus 1 kurang baik, maka dilakukan lagi siklus 2 dengan persentase sebagai berikut:

Siklus 2



Pada diagram 3, siklus 2 dapat dilihat hasil dari penilaian pengenalan huruf memiliki persentase yang meningkat dengan hasil persentase sebagai berikut: 20% anak sudah dapat mengenal huruf dan 80% anak dapat mengenal huruf dengan baik dan benar.

mengenal huruf
 La Consolacion
 prasiklus dimana
 dengan kegiatan
 an dimana anak
 n membutuhkan



bantuan dan bimbingan dari guru dalam pengenalan huruf tersebut, kemudian dilakukan lagi siklus 2.

Pada siklus 2 ini terjadi perubahan yang cukup baik, terlihat hasil persentase kegiatan bermain dengan menggunakan media kotak pintar sudah mencapai 80%. Dapat dilihat perubahan pada prasiklus yang hanya 10% anak dapat mengenal huruf yang baik dan benar menjadi 80% pada hasil pencapaian siklus 2. Dalam tindakan ini untuk mencapai hasil yang lebih maksimal diperlukan dukungan antara guru dengan orang tua, menurut (Astuti 2016:264) adanya kerja sama antara guru dan orang tua dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya dukungan dan kerja sama dari guru dan orang tua maka segala proses pembelajaran dan perkembangan anak akan terlaksana dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat diambil simpulan bahwa permainan kotak abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok A di TK La Consolacion School Larantuka. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan persentase yang meningkat. dimana dari prasiklus 10% meningkat siklus I menjadi 50% pada siklus II meningkat sebesar 80%, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena persentase keberhasilan yang meningkat dari prasiklus ke siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan mengenal huruf ini meliputi anak mampu menunjukkan huruf, dan anak mampu menyusun huruf menjadi suatu kata sesuai bayangan huruf yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
2. Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media Group.Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
3. Astuti.A.K.2016. Pelaksanaan Perilaku Sehat Pada Anak Usia Dini PAUD Purwomukti Desa Batur Kecamatan Getasan.*Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3),264-272
4. Rahayuningsi. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar