



Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Usia Dini

Hilman Mangkuwibawa¹, Zaenal Mufie², Dinni Kholida Aulia³

^{1, 2, 3} Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
Jalan Soekarno Hatta Kel. Cimencrang, Gedebage Kota Bandung, Jawa Barat,
Email:hilmanmangkuwibawa@gmail.com¹,muftiez@ymail.com²,
dinnikaulia@gmail.com³

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan, terdapat permasalahan kurangnya pengenalan vokal dan konsonan pada anak karena keterbatasan alat peraga seperti permainan pengenalan huruf. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mengenal vokal dan konsonan sebelum menerapkan permainan memancing huruf, selama setiap siklus, dan setelah menerapkannya di setiap siklus. Metode yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui unjuk kerja, observasi dan dokumentasi. Subjek atau responden dalam penelitian ini adalah 8 orang anak. Adapun hasil analisis data kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak sebelum dilakukan tindakan memperoleh nilai rata-rata 51 dengan kategori kurang. Proses penerapan permainan memancing huruf dapat dilihat dari aktivitas guru dan anak, pada siklus I aktivitas guru mencapai 55% dengan kriteria cukup, pada siklus II meningkat menjadi 88% dengan kriteria sangat baik. Demikian pula pada aktivitas anak siklus I mencapai 58% dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 89% dengan kriteria sangat baik. Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak setelah diterapkan permainan memancing huruf juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu siklus I memperoleh nilai rata-rata 67 dengan kategori cukup dan siklus II meningkat menjadi 99 dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: anak usia dini, huruf, permainan

Abstract

Based on preliminary studies, there are problems related to the lack of ability to recognize vowels and consonants in children due to the limitations of educational teaching aids such as games in introducing letters. The purpose of this study is to determine the ability to recognize vowels and consonants before the game of fishing letters is applied, the process of application in each cycle and after being applied to each cycle. The method used is classroom action research. Data collection techniques in this study are through performance, observation and documentation. The subjects or respondents in this study were 8 children. As for the results of data analysis the ability to recognize vowels and consonants of children before the action is obtained an average value of 51 with less categories. The process of applying the letter fishing game can be seen from the activities of teachers and children, in the first cycle the teacher's activities reached 55% with sufficient criteria, in the second cycle increased to 88% with very good criteria. Similarly, the activity of children in the first cycle reached 58% with enough categories, in the second cycle increased to 89% with very good criteria. The ability to recognize vowels and consonants of children after applying the game of fishing letters also increased in each cycle namely cycle I gained an average value of 67 with enough categories and the second cycle increased to 99 with very good categories.

Keywords: Early Childhood, Letters, Games

Pendahuluan

Anak usia Dini merupakan salah satu ujung tombak harapan dan generasi penerus bangsa yang perlu diperhatikan dalam setiap aspek perkembangannya. Oleh karena itu Pendidikan Anak usia Dini sangat penting dilaksanakan bagi seluruh anak yang ada diseluruh dunia demi untuk membentuk kepribadian dan karakter anak yang lebih baik. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat (14) mengatur bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha untuk membina anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dicapai melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan agar anak terus belajar

pendidikan prasekolah tidak lepas dari Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Prasekolah. Standar pendidikan meliputi tingkat pencapaian perkembangan termasuk aturan untuk tumbuh kembang anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Lingkup tumbuh kembang anak yang harus dicapai adalah keterpaduan nilai-nilai agama dan moral (NAM), fisik/motorik, kognitif, sosio-emosional, dan pemahaman linguistik. Semua aspek perkembangan penting untuk dikembangkan dengan

benar untuk pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, termasuk aspek perkembangan bahasa.

Perkembangan aspek kebahasaan merupakan bagian yang penting karena bahasa merupakan hal yang esensial dalam segala bidang kehidupan. Bahasa merupakan bentuk utama dalam kegiatan mengekspresikan pikiran dan pengetahuan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh dan berkembang mengkomunikasikan kebutuhan, pikiran dan perasaannya melalui bahasa yang sederhana (Heri hidayat, 2015:46).

Berdasarkan kurikulum PAUD 2013 Penilaian PAUD berpedoman pada pembelajaran konstruktivisme yang lebih bersifat fleksibel sehingga memberi ruang pada anak untuk mengembangkan potensi dan bakatnya. Terdapat enam program pengembangan dan karakteristik yang terdapat dalam Kurikulum 2013 PAUD salah satunya adalah pengembangan bahasa yang mencakup perwujudan suasana untuk tumbuh kembang kematangan bahasa anak dalam konteks bermain. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 dan uraian isi program PAUD tahun 2013, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun harus dapat belajar sejak dini. simbol literasi yaitu vokal dan konsonan.

Kemampuan mengenali vokal dan konsonan merupakan bagian dari keterampilan berbahasa prasekolah. Berdasarkan sistem kaidah kebahasaan yang digariskan oleh John W. Santrock (2010: 78), kemampuan mengenal vokal dan konsonan tergolong kemampuan fonologis. Fonologi adalah sistem bunyi ujaran. Bunyi suatu bahasa memiliki lambang yang disebut notasi bunyi. Tanda bunyi adalah garis atau gambar yang mewakili bunyi bahasa, yang tanda bunyinya dalam bahasa Indonesia disebut huruf. Huruf-huruf bahasa Indonesia meliputi huruf abjad, vokal, dan konsonan. Alfabet terdiri dari dua puluh enam huruf dengan lima vokal dan 21 konsonan. Vokal meliputi huruf a, i, u, e, o dan konsonan adalah huruf b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenali vokal dan konsonan adalah kemampuan mengenali bunyi ujaran yang dilambangkan sebagai vokal dan konsonan (Suhartono, 2005:162-163).

Kemampuan mengenali vokal dan konsonan pada anak usia 5-6 tahun sangat penting untuk perkembangannya. Hal ini terkait dengan temuan penelitian bahwa prestasi membaca tidak terlepas dari persepsi bunyi dan struktur kata (Tadkirotun Musfiroh, 2009:16). Anak usia 3 sampai 5 tahun yang mempersepsikan bunyi dan nama huruf yang membentuk kata memiliki kemajuan membaca yang lebih baik daripada yang tidak (Tadkirotun Musfiroh, 2009:11). Namun pada kenyataannya dilapangan menunjukkan fakta sebaliknya. Anak-anak kelompok B dengan jumlah 8 siswa yang memiliki rentang usia 5-6 tahun diantaranya tiga siswa laki-laki belum dapat membedakan huruf vokal dan konsonan, 3 siswi perempuan belum dapat mengenal huruf vokal dan konsonan.

Perkembangan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak masih tergolong kurang, hal ini ditandai dengan anak belum mampu menyebutkan

simbol-simbol huruf yang dikenal, anak belum mampu mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda, anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan lambang huruf serta anak belum mampu menyebutkan huruf-huruf yang terdapat pada namanya sendiri. Ada dua faktor yang menyebabkan hal tersebut. Pertama, kurangnya alat peraga seperti permainan untuk anak mengenalkan vokal dan konsonan. Sedangkan informasi yang diberikan hanya relevan dengan tahapan pengerjaan kartu dan alat bantu anak sehingga tujuan pembelajaran yang dicapai hanya sebatas menyelesaikan kartu sesuai arahan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki proses pengenalan huruf vokal dan konsonan dengan mengambil judul “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Memancing Huruf pada Anak Usia Dini” .

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak melalui permainan memancing huruf pada kelompok B RA Insan Kamil Desa Sindangsari Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan pada keefektifan pembelajaran melalui permainan maka terciptalah permainan memancing huruf vokal dan konsonan. Menurut Siska Lestari dkk (2018:4) dalam jurnal artikelnya menjelaskan Pancingan huruf dapat digunakan sebagai alat peraga edukasi sekaligus dapat menjadi alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Bermain atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini terutama dalam pengenalan huruf.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Bagi guru untuk memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan memancing huruf dan manfaat bagi sekolah untuk memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya penggunaan permainan memancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan dalam bidang capaian berbahasa anak.

Metodologi

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), yaitu sebuah penelitian yang merupakan kerja sama antara peneliti, guru, siswa, dan pihak-pihak lain yang terkait untuk menciptakan suatu kinerja sekolah yang lebih baik. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui kegiatan permainan memancing huruf. Aspek yang diobservasi adalah aktivitas anak dan guru selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru kelompok B1 RA Insan Kamil. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi aktivitas guru sesuai dengan

rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya.

Hal lainnya teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi untuk catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berupa gambar atau tulisan. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengambil gambar proses kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan memancing huruf dan mendokumentasikan perkembangan anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun unjuk kerja sebagai indikator efektivitas pembelajaran, jumlah unjuk kerja mengacu pada jumlah unjuk kerja yang dapat ditampilkan oleh anak dalam jangka waktu tertentu yang telah ditetapkan.

Instrumen unjuk kerja anak pada penelitian ini terdiri dari dua poin penilaian sesuai dengan unsur-unsur kemampuan mengenal huruf dalam aspek pengembangan bahasa yang ada pada kegiatan permainan memancing huruf, pertama yaitu mengenal keaksaraan awal melalui bermain, kedua menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya, instrumen unjuk kerja ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan unsur-unsur kemampuan aspek pengembangan bahasa untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang ada pada kegiatan permainan memancing huruf dalam setiap siklus pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi beberapa sumber, dimana sumber data utama adalah penelitian dari subyek penelitian yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Dalam penelitian ini sumber data utama adalah anak kelompok B1 RA Insan Kamil Desa Sindangsari Sindanglaya Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 12 siswa dengan 7 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan.

Sumber penelitian sekunder adalah sumber selain sumber penelitian primer yaitu Kepala Sekolah/Guru Kelompok B1 RA Insan Kamil Desa Sindangsari Desa Sindanglaya Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang yang diajak bekerjasama atau berkolaborasi sebagai observer dalam penelitian tindakan kelas. Sumber penelitian sekunder dikumpulkan melalui kegiatan observasi dengan kolaborator.

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam aktivitas permainan memancing huruf. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis adalah hasil yang diperoleh selama kinerja kegiatan pengenalan vokal dan konsonan melalui permainan memancing huruf. Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan perubahan ke arah yang lebih baik. Keberhasilan pengenalan vokal dan konsonan akan terlihat pada hasil aktivitas anak melalui permainan memancing huruf.

Hasil dan Diskusi

Permainan memancing meningkatkan pengenalan vokal dan konsonan pada anak kelompok B1 RA Insan Kamil, Kecamatan Sukasari, Kabupaten Sumedang. Peningkatan ini dapat dilihat dan ditunjukkan dengan persentase

peningkatan antara sebelum dan sesudah tindakan. Kemampuan anak-anak untuk mengenali vokal dan konsonan sebelum penelitian memiliki skor rata-rata 51 dalam katagori kurang. Pada siklus I aktivitas guru mencapai 55% dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat baik. Demikian pula aktivitas anak pada siklus I mencapai 58% kategori kurang, pada siklus II meningkat menjadi 89% dengan kriteria sangat baik.



Grafik I.

Grafik Peningkatan Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan bantuan aktivitas permainan memancing pada siklus I termasuk dalam kriteria cukup dengan skor rata-rata 55%. Demikian pula aktivitas anak menunjukkan bahwa pada kegiatan belajar siklus I, mereka mengelompok dengan baik dengan skor rata-rata 58%.

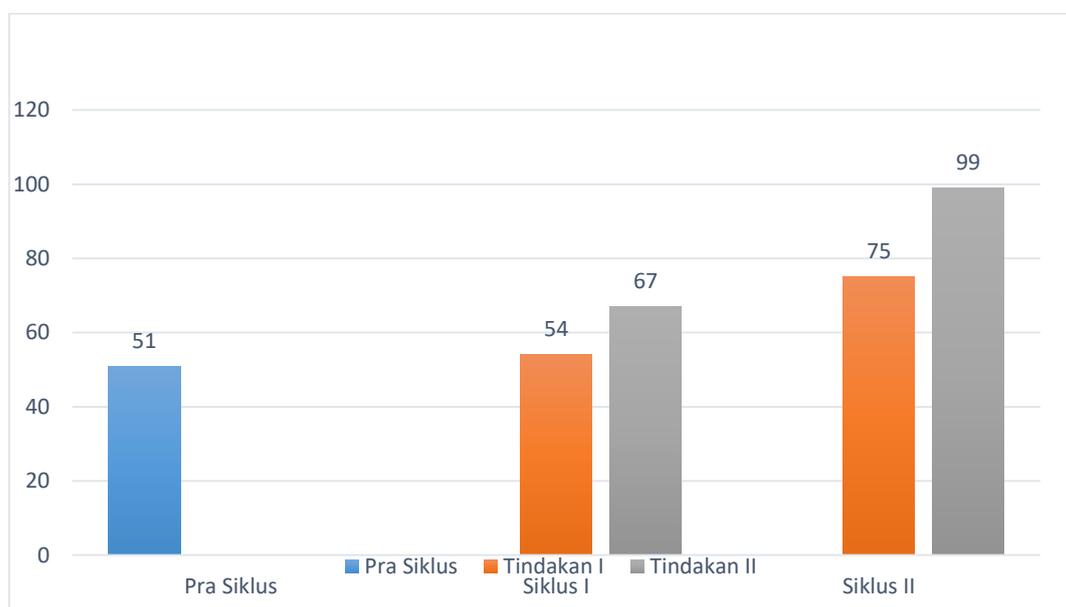
Aktivitas guru di kelas menggunakan aktivitas permainan memancing pada siklus II termasuk dalam kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 88%. Demikian pula aktivitas anak menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran pada siklus II tergolong sangat baik dengan nilai rata-rata 89%.

Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui kegiatan permainan memancing huruf pada anak kelompok B1 RA Insan Kamil Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang telah melalui peningkatan berdasarkan pada hasil perhitungan data siklus I diperoleh keterangan bahwa nilai rata-rata ketercapaian anak pada siklus I sebesar 67 dengan kategori cukup.

Berdasarkan dalam penelitian ini bahwa kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siklus I yang mencapai kategori cukup ada 3 anak dan 5 anak memiliki kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan dengan kategori kurang, dengan ini diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonannya masih berada dalam kategori kurang, hal ini dikarenakan anak belum mengikuti

kegiatan pembelajaran menggunakan permainan memancing huruf sesuai arahan dari guru. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan pada hasil perhitungan data siklus II diperoleh keterangan bahwa nilai rata-rata ketercapaian anak pada siklus II sebesar 99 dengan kategori A sangat baik. Berdasarkan dalam penelitian ini bahwa kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak pada siklus II yang mencapai kategori sangat baik ada 5 anak, kategori baik 2 anak dan 1 anak memiliki kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan dengan kategori cukup. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang dimiliki oleh anak pada setiap siklusnya sudah meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan pembelajaran menggunakan permainan memancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak.



Grafik 2.

Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Pada Anak Usia Dini pada Setiap Siklus

Berdasarkan data yang disajikan dalam grafik, diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam pra tindakan melalui siklus kedua, termasuk penggunaan permainan memancing, pengenalan vokal dan konsonan. Pada siklus kedua, sebagian besar anak memenuhi kriteria kelulusan. Hasil ini sesuai dengan teori Fathul Mujib & Nailur Rahmawati (2013: 34) menyatakan bahwa seperti semua teknik pembelajaran, bermain bukanlah tujuan itu sendiri, tetapi sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Demikian pula menurut Andang Ismail (2006:119), alat permainan edukatif (APE) merupakan media yang sangat cocok digunakan pada usia prasekolah, karena belajar sambil bermain akan memudahkan belajar yang menguntungkan bagi penerimaan pesan yang disampaikan oleh anak.

Pada kegiatan pembelajaran ini ada sebuah metode yang dilakukan dengan sebuah permainan sebagai salah satu alat dalam sebuah kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Mengenai keunggulan permainan memancing huruf dalam implementasinya, Nur Sauddah (2016: 3) dalam makalahnya menjelaskan bahwa keunggulan dari permainan memancing huruf ini adalah media yang dapat merangsang siswa mengenal huruf, karena membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media permainan memancing melibatkan interaksi anak, pengembangan berbagai potensi seperti emosional, kognitif dan psikologis, pengembangan kecerdasan sosial anak dan pengembangan kemampuan bahasa anak. Dengan permainan memancing huruf ini, anak-anak dapat mengenal huruf, memahami dan melaksanakan perintah guru, dan lainnya. Menghadirkan media secara khusus dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak dan menambah keragaman belajar agar anak lebih nyaman saat bermain memancing huruf.

Penutup

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diketahui bahwa media mempunyai fungsi yang sangat penting khususnya anak-anak usia dini dalam memperlancar proses pembelajaran berlangsung. Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menerangkan sebuah materi ajar dengan mudah dan menghemat waktu. Melalui media pula sesuatu yang tidak mungkin dihadirkan didalam kelas dapat menjadi sesuatu yang dihadirkan didalam proses pembelajaran sehingga anak akan dengan mudah mengerti sesuatu yang belum diketahui sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan diatas dengan demikian penelitian ini disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan sangat penting dimiliki oleh anak karena dapat menstimulasi berbagai perkembangannya serta melandasi kemampuan selanjutnya. Hal ini diperkuat dengan karakteristik anak usia dini dalam usia tersebut anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan yang sangat pesat perkembangannya.

Daftar Pustaka

- Heri hidayat, S. A. (2015). *Aktifitas mengajar anak TK*. Bandung : Arfino Raya.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Musfiroh, T. (2009). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahmawati, F. M. (2013). *Metode permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Santrock, J. W. (2010). *Educational Pschycology (Psikologi pendidikan) Alih bahasa: Tri Wibowo B.S*. Jakarta: Kencana Prenanda Media group.
- Sauddah, N. (2016). Mengembangkan Kemampuan Bahasa dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Memancing Huruf pada Anak Kelompok A Tk Plus "Al Ikhlas" Boyolangu tulungagung tahun Ajaran 2015/2016. *artikel skripsi. Kediri: FKIP UN PGRI*, 3.
- Siska Lestari, L. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I tahun 2018/2019. *Journal article*, 4.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Biodata Penulis

Penulis bernama Dinni Kholida Aulia, lahir di Sumedang pada tanggal 02 Juli 1996 sebagai anak ke 4 dari 5 bersaudara dari pasangan Bapak Aan Burhan dan Ibu Tati Herawati beralamat didusun Sindanglaya RT 02 RW 07 Desa Sindangsari Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang Jawa Barat.

Riwayat Pendidikan diantaranya:

1. SDN Manglayang II
2. SMP Darul Fatwa
3. SMK Darul Fatwa
4. Perguruan Tinggi UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) sejak tahun 2015.