



## Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dengan Metode Bermain Peran

Tuti Hayati<sup>1</sup>, Arif Nursihah<sup>2</sup>, Eva Fauziyyah<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung  
Jl. Cimencrang, Panyileukan, Cimencrang, Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat, 40292.

Email: [thayati18@gmail.com](mailto:thayati18@gmail.com)<sup>1</sup>, [arifnursihah@uinsgd.ac.id](mailto:arifnursihah@uinsgd.ac.id)<sup>2</sup>,  
[eva.fauziyyah10@gmail.com](mailto:eva.fauziyyah10@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu, mengetahui kemampuan mengenal huruf vokal anak sebelum menggunakan metode bermain peran, proses pemberian metode bermain peran pada setiap siklus, dan kemampuan mengenal huruf vokal anak setelah menerapkan metode bermain peran pada setiap siklus di kelompok A RA Al-Ikhlas Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Penelitian ini berlandaskan pada satu pemikiran bahwa metode bermain merupakan sebuah upaya untuk menyampaikan informasi menggunakan peran tokoh atau objek di sekitar anak, sehingga anak dapat memahaminya. Penerapan metode bermain peran dalam proses mengenal huruf vokal akan memudahkan anak untuk mengingat dan mengenal huruf vokal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini menemukan 10 orang anak kelompok A RA Al-Ikhlas Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal mengenal vokalanak di kelompok A RA Al-Ikhlas Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang setelah diterapkan metode pelatihan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I masuk dalam kriteria kurang dengan nilai rata rata yang diperoleh adalah sebesar 53,65. Sedangkan, pada siklus II terjadi peningkatan sehingga termasuk dalam kriteria baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 77,1. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis tindakan yang diterima.

**Kata Kunci:** memainkan peran, huruf vokal, kemampuan

## Abstract

This study has a purpose, namely, knowing the ability to recognize children's vowels before using the role-playing method, the process of giving role-playing methods in each cycle, and the ability to recognize children's vowels after applying the role-playing method in each cycle in group A RA Al Ikhlas, Darmaraja District, Sumedang Regency. This research is based on one idea that the play method is an attempt to convey information using the role of characters or objects around the child so that the child can understand it. The application of the role-playing method in the process of recognizing vowels will make it easier for children to remember and recognize vowels. This research uses classroom action research (CAR). The subjects in this study found 10 children of group A RA Al Ikhlas, Darmaraja District, Sumedang Regency. Data collection techniques using observation and documentation. Based on the results of the study, showed that the ability to recognize children's vocals in group A RA Al-Ikhlas, Darmaraja District, Sumedang Regency after the training method was applied increased in each cycle. Cycle I was included in the fewer criteria, with the average value obtained being 53.65. Meanwhile, in the second cycle, there was an increase so that it was included in the good criteria with the average value obtained was 77.1. Thus, it can be said that the action hypothesis is accepted.

**Keywords:** *role playing, vowel letters*

## Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mendidik dan mengembangkan kepribadian manusia baik lahir maupun batin. Anak usia dini merupakan masa emas, dimana anak berada pada tahap awal perkembangan dan mampu mempelajari banyak hal dengan cepat. Untuk tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sesuai dengan Peraturan No. 20 Tahun 2003 ayat (14) Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional, yaitu "sebagai pedoman bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun, yang dilaksanakan dengan memberikan insentif pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan".

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan umum yang seringkali terjadi di kelompok A RA Al-Ikhlas Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang dalam pengenalan vokal adalah anak mengalami kesulitan pada menyebutkan dan membedakannya, seperti huruf “u”, “e” dan “o”. Namun, huruf “i” dan “a” merupakan huruf yang paling diingat oleh anak. Selain itu, seiring dengan berjalannya proses pembelajaran, anak masih bingung menunjuk huruf-huruf acak. Menurut informasi dari salah satu guru di kelompok A, 5 dari 10 siswa mengalami permasalahan tersebut. Kondisi ini disebabkan guru belum menerapkan metode yang mampu merangsang minat anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa atau lebih spesifik kemampuan mengenal huruf vokal.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang digunakan dengan manfaat dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal. Bermain peran dianggap mampu memberikan motivasi agar anak senang dan kemampuan berbahasanya meningkat. Metode bermain peran ialah suatu metode yang menekankan langsung pada latihan pengenalan huruf vokal dengan memperhatikan tiga aspek penting pada anak, yaitu kemudahan, menyenangkan dan visual Wardani, (2016:1).

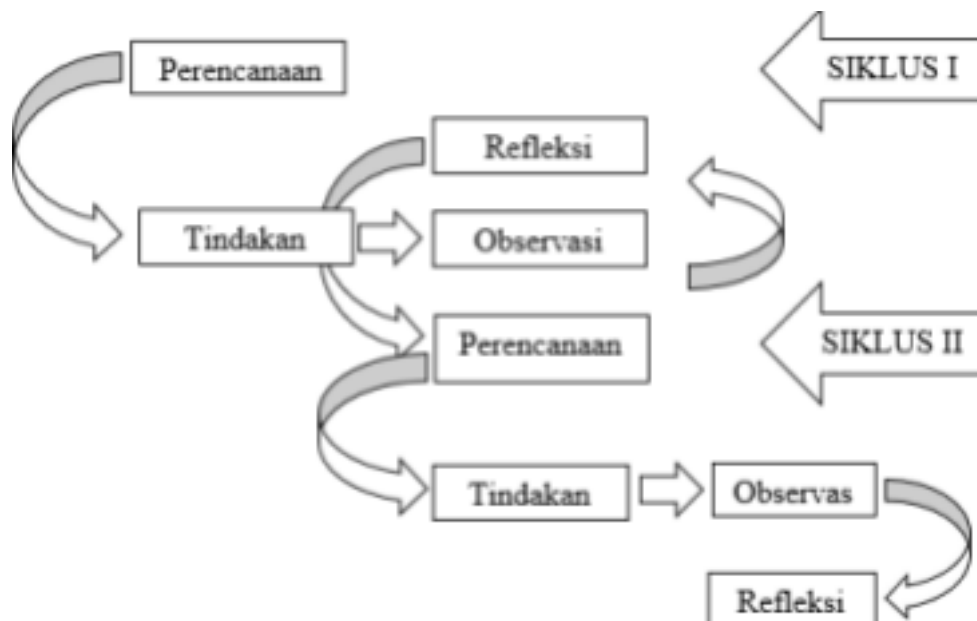
Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat bahwa pembelajaran huruf vokal perlu ditingkatkan melalui suatu solusi yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dengan Metode Bermain Peran (Penelitian Tindakan Kelas di RA Al-Ikhlas pada Kelompok A Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang)”

## Metodologi

*Mixed methods* (pendekatan campuran) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiono (2012) mengungkapkan bahwa metode *mixed methods*, ialah gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif yang dipakai secara bersamaan dalam penelitian, sehingga didapatkan data yang lebih obyektif, valid, reliabel, dan komprehensif.

Penelitian ini menggunakan jenis metode PTK. Metode ini ialah berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan serta memperbaiki proses belajar di kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sa'adun (2009:26), bahwa PTK ialah penelitian terkontrol dengan tujuan menemukan serta memecahkan berbagai masalah dalam proses belajar di kelas. Proses ini dilakukan secara berkala dan bertahap dengan tujuan untuk meningkatkan hasil dan kualitas belajar di kelas.

Strategi penelitian dapat dilihat dalam desain model visualisasi bagan siklus PTK berikut:



Gambar 1. 1 Strategi Penelitian

Menurut Arikunto, (2010:175) metode atau teknik merupakan cara untuk mencapai sesuatu, maka pengertian dari teknik pengumpulan data ialah upaya peneliti dalam pengambilan data yang diperlukan. Teknik atau alat pengumpul data dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut; 1) observasi, teknik untuk mengamati atau terlibat langsung dalam situasi yang diteliti. (Sugiyono, 2012:65). Dokumentasi menggambarkan peristiwa yang sudah terjadi yang dicatat dalam bentuk gambar, karya dan tulisan Sugiyono (2017:329).

## Hasil dan Diskusi

Kemampuan mengenal huruf vokal sebelum digunakan metode bermain peran di kelompok A RA Al-Ikhlas Darmaraja termasuk dalam kriteria gagal. Hal tersebut diketahui karena masih banyak anak yang belum mengetahui huruf vokal (a, i, u, e, o). Selain itu masih terdapat anak yang merasa bingung ketika ditanyakan huruf vokal secara acak, anak cenderung bersembunyi dan ada yang menangis karena tidak mau menjawab. Setelah dilakukan observasi pada kemampuan mengenal huruf vokalanak, nilai rata-rata yang diperoleh ialah sebesar 37,5 termasuk dalam kriteria gagal, oleh karena itu guru harus mencari dan menggunakan metode yang menarik dalam upaya peningkatan kemampuan anak tersebut. Salah satu metode yang dianggap menarik dan tepat ialah metode bermain peran. Sejalan dengan pendapat Supriyati dalam Wardani (2016), bermain peran merupakan permainan yang berpura-pura menjadi tokoh atau objek di lingkungan anak, agar anak dapat meningkatkan imajinasinya serta mengetahui peranan dari tokoh atau objek sekitar.

Dengan adanya metode bermain peran anak diharapkan lebih mudah dalam mengenal huruf vokal karena huruf awalan diperagakan sesuai dengan hewan yang memiliki awalan huruf vokal. Proses pemberian metode bermain peran dilakukan melalui dua siklus, dalam setiap siklus diberikan dua kali tindakan. Proses pemberian metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal di kelompok A RA Al-Ikhlas Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang siklus I dilakukan pada tanggal 20 Desember 2021 dan 23 Desember 2021. Selanjutnya siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 desember 2021 dan 29 Desember 2021.

Dilihat pada aktivitas guru dalam siklus I tindakan I menunjukkan persentase sebesar 70% dan siklus I tindakan I sebesar 80%. Kemudian diperoleh rata-rata sebesar 75% termasuk dalam kualifikasi tinggi. Sedangkan persentase aktivitas guru pada siklus II tindakan I sebesar 80% dan siklus II tindakan II sebesar 90%. Maka diperoleh rata rata sebesar 85% termasuk dalam kualifikasi sangat tinggi. Adanya peningkatan aktivitas guru pada penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal di kelompok A RA Al-Ikhlas Darmaraja terjadi karena guru selalu berusaha memperbaiki proses pembelajaran.

Pada aktivitas anak selama proses penerapan metode bermain di kelompok A

RA Al-Ikhlas Darmaraja diperoleh persentase siklus I tindakan I sebesar 57% dan siklus I tindakan II sebesar 70%. Maka diperoleh rata-rata sebesar 63,5% termasuk dalam kualifikasi tinggi. Sedangkan pada siklus II tindakan I sebesar 83% dan siklus II tindakan II sebesar 91%. Maka diperoleh rata-rata sebesar 87% termasuk dalam kualifikasi sangat tinggi.

Proses penerapan metode bermain pada penelitian ini didasarkan pada metode permainan yang dapat membuat anak lebih mudah untuk memahami sesuatu. Selaras dengan hal tersebut, Kertamuda dalam (Rumilasari, dkk., 2016) mengatakan bahwa bermain peran merupakan cara untuk menyampaikan informasi melalui peran tokoh dan benda-benda di sekitar anak, untuk membantu anak memahami suatu peranan tersebut.

Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Setelah digunakan Metode Bermain Peran di RA Al-Ikhlas Darmaraja. Kemampuan mengenal huruf vokal di kelompok A RA Al Ikhlas Darmaraja mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat terlihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Kegiatan yang menyenangkan mampu membuat anak lebih cepat memahami dan mengingat hal yang dipelajari ketika bermain.

Pada siklus I diperoleh data sebanyak 10 anak mengalami peningkatan pada kemampuan mengenal huruf vokal. Siklus I tindakan I sebanyak enam anak termasuk dalam kriteria gagal dan empat anak termasuk dalam kriteria kurang. Pada siklus I tindakan II sebanyak enam anak termasuk dalam kriteria kurang, tiga anak termasuk dalam kriteria cukup dan 1 orang anak termasuk kriteria baik. Nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf vokal pada siklus I tindakan I sebesar 47,3 dan siklus I tindakan II sebesar 60. Maka rata-rata nilai kemampuan anak pada siklus I sebesar 53,65 dengan kriteria kurang.

Pada siklus II diperoleh data terjadinya peningkatan pada 10 anak. Pada siklus II tindakan I sebanyak delapan anak termasuk dalam kriteria cukup, satu anak termasuk kriteria baik dan satu anak termasuk dalam kriteria sangat baik. Selanjutnya pada siklus II tindakan II sebanyak tiga anak termasuk kriteria pada baik dan tujuh anak termasuk kriteria sangat baik. Nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf vokal

anak pada siklus II tindakan I sebesar 70 dan pada siklus II tindakan II sebesar 84,2. Dari hasil tersebut diperoleh rata-rata nilai kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal sebesar 77,1 dengan kriteria baik. Peningkatan terjadi sebagai hasil dari upaya perbaikan yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal di kelompok A RA Al-Ikhlas Darmaraja. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal di kelompok A RA Al-Ikhlas Darmaraja. Hal tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Aulina (2014:16) bahwa metode bermain peran merupakan kegiatan spontan dan mandiri di mana anak-anak memeriksa, memperjelas, dan memperkuat pemahaman tentang diri sendiri dan dunianya. Adanya penerapan bermain peran dalam proses mengenal huruf vokal akan memudahkan anak untuk mengingat dan mengenal huruf vokal.

## Penutup

Berdasarkan penelitian tindakan kelas, serta analisis data mengenai kemampuan mengenal huruf vokal melalui metode bermain peran di kelompok A RA Al-Ikhlas Desa Sukamenak Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal huruf vokal di kelompok A RA Al-Ikhlas Darmaraja sebelum menggunakan metode bermain peran diperoleh nilai rata-rata 35,7. Nilai tersebut termasuk pada kategori gagal, karena nilai tersebut berada pada rentang 0-49.
2. Terbukti dengan aktivitas anak dan guru pada Siklus I dan II, proses pemberian teknik bermain peran dalam proses belajar meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal. Pada siklus I persentase aktivitas guru sebesar 75% dengan kualifikasi tinggi. Pada siklus II persentase aktivitas guru mencapai 85% dengan kualifikasi sangat tinggi. Rata-rata persentase aktivitas anak pada siklus I mencapai 63,5% dengan kualifikasi tinggi. Pada siklus II aktivitas anak mencapai 87% dengan kualifikasi sangat tinggi.
3. Kemampuan mengenal huruf vokal anak kelompok A RA Al-Ikhlas Darmaraja setelah diberikan metode bermain peran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rerata kemampuan anak dalam mengenal huruf

vokal termasuk dalam kriteria kurang yaitu sebesar 53,65. Sedangkan, pada siklus II nilai rerata anak termasuk dalam kriteria baik sebesar 77,1. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima, yaitu metode bermain peran ternyata mampu meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf vokal di kelompok A RA Al-Ikhlas Desa Sukamenak Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.

## Daftar Pustaka

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulina, C.N. 2014. "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1 (1)."
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. 2014. "Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan TK Dan SD." Sa'adun, Akbar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi, Implementasi..* Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Sugiono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, Sriharyati. 2016. "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Permainan Sirkuit Bendera Pada Anak Kelompok Bermain PAUD Aisyiyah II Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi. UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI," 1