

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun dengan Media Celemek Pintar

Dwi Annisa Sucia Ningrum¹, Hera Heru Sri Suryanti², Dina Pertiwi Ajie³

¹Mahasiswa Program Studi PG-PAUD Universitas Surakarta

²Dosen Bimbingan Konseling Universitas Slamet Riyadi Surakarta

³Dosen Program Studi PG-PAUD Universitas Surakarta

Correspondence Email: dwiannisa295@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Tasikumadu Karanganyar dengan menggunakan pakaian smart apologetic serta tujuan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Populasi penelitian berjumlah 20 anak usia 5 sampai 6 tahun dari TK Negeri Pembina Tasikumadu Karanganyar Kelompok B yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Penelitian dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan pencatatan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif sebagai metode utamanya. Berdasarkan temuan penelitian, anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Tasikumadu Karanganyar dapat meningkatkan keterampilan pengenalan hurufnya dengan memainkan permainan multimedia celemek pintar

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Media Celemek Pintar, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract: The point accomplished by analysts in this inquire about is an exertion to make strides the capacity to recognize letters in children matured 5-6 a long time at the Pembina Tasikmadu Karanganyar State Kindergarten utilizing savvy cook's garments. This inquire about is Classroom Activity Inquire about (PTK). The populace of this inquire about was children matured 5-6 a long time at the Pembina Tasikmadu Karanganyar State Kindergarten, totaling 20 children who were gather B children comprising of 12 young ladies and 8 boys. Information collection strategies utilized in this inquire about were perception, interviews and documentation. The information investigation procedure utilized in this inquire about is subjective information investigation. The comes about of this inquire about appear that utilizing the savvy overskirt media amusement can move forward the capacity to recognize letters in children matured 5-6 a long time at the Pembina Tasikmadu Karanganyar State Kindergarten.

Keywords: Ability to Recognize Letters, Smart Apron Media, Children Aged 5-6 Years

PENDAHULUAN

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. Terkait perkembangan anak dalam sisi bahasa menurut Otto (2015) perkembangan bahasa anak ada dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa lisan merupakan penyampaian informasi secara lisan atau langsung sedangkan tulis merupakan cara penyampaian informasi secara tertulis. Menurut Cochrane Efal dalam Mislahusnika, (2016) tahap perkembangan membaca seorang anak antara lain tahap fantasi (*magic stage*), tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), dan tahap membaca lancar (*independen reader stage*). Berdasarkan tahapan tersebut anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah bisa membaca gambar karena pada Permendikbud 146 Tahun 2014 yaitu anak mampu menunjukkan keaksaraan awal dengan menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis) dan dapat membuat berbagai bentuk karya seperti membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata.

Berdasarkan kesulitan yang dihadapi siswa kelompok B TK Negeri Pembina Tasikumadu yang ditunjukkan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 10 Januari 2023 adalah kegagalan dalam menghafal dan membedakan huruf pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mencari penelitian yang dapat dilakukan secara langsung untuk meningkatkan

kemampuan perkembangan bahasa anak, khususnya dengan memainkan permainan yang dilengkapi smart apron dan pengenalan huruf. Oleh karena itu, diharapkan kemampuan anak pada pengenalan abjad dapat berkembang dengan baik. Dari permasalahan yang terjadi di TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar peneliti akan melakukan tindakan yang berupa upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan mengenalkan huruf pada anak menggunakan media celemek pintar

LANDASAN TEORI

Pendidikan berupaya menciptakan lingkungan dan sistem pendidikan yang mendorong tumbuhnya kemampuan anak dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), yaitu segala bentuk pengarahan untuk ditujukan kepada anak saat anak baru dilahirkan sampai usia anak mencapai 6 tahun yang bisa dilakukan dengan memberikan sebuah rangsangan kependidikan kepada anak yang memiliki tujuan untuk membantu pertumbuhan juga perkembangan anak. Sebab pada masa ini anak berada pada fase keemasan (*golden age*) yang ditandai dengan berkembangnya berbagai macam kemampuan dalam diri anak yang terdiri dari perkembangan nilai moral dan agamanya, kognitif, sosial emosional, fisik-motorik, seni, maupun bahasanya, sehingga pada fase ini anak mulai peka terhadap berbagai jenis rangsangan sehingga memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan individualitas dan potensinya (Ajie et al., 2023).

Perkembangan bahasa adalah bentuk aspek perkembangan pada anak yang sangat penting untuk diperhatikan dengan tujuan agar anak mampu mencapai tumbuh kembang dengan baik. Maka dari itu, dengan melatih anak menggunakan bahasa dengan baik dan benar anak akan mampu mengekspresikan kemampuannya dan mampu beradaptasi dengan baik. Salah satu bentuk perkembangan bahasa pada anak adalah Pengenalan sistem simbol untuk komunikasi antar pribadi. Lebih jauh lagi, bahasa dapat dipandang sebagai instrumen komunikasi, dimana individu menggunakan suara dan pola untuk mengekspresikan emosi dan pikirannya. Kemampuan awal seorang anak untuk bisa membaca dan menulis dapat ditandai dengan kemampuannya pada pengenalan huruf. Anak yang sudah bisa menguasai pengenalan abjad secara cepat akan cenderung lebih memiliki kesempatan dalam membaca maupun menulis apabila dibandingkan dengan anak yang belum menguasai pengenalan huruf (aksara huruf).

Kemampuan mengenal huruf sendiri dalam jurnal (Masna, 2016) ialah kemampuan dalam melakukan sebuah kegiatan cara mengenal symbol atau tanda yang memiliki unsur keaksaraan dalam konteks tata cara menulis huruf abjad sehingga mampu menjadikan suatu bunyi dalam bahasa sehingga perkembangan bahasa adalah faktor utama dalam kemampuan anak yang meliputi aspek perkembangan anak seperti kemampuan mendengar (menyimak), kemampuan berbicara, membaca maupun menulis. Menurut (Rislina dan Kan, 2015) dalam jurnal (Tri dkk, 2020) kemampuan mengenal huruf dikatakan sebagai kemampuan kognitif yang dapat dilihat dengan panca indera. Kemampuan mengenal huruf ialah kemampuan yang dilihat cukup sederhana dan mudah apabila dapat dikuasai oleh seorang anak. Kemampuan mengenal huruf sendiri merupakan kemampuan awal dari terbentuknya sebuah keterampilan dalam diri anak. Sehingga dengan mengajarkan kepada anak tentang kemampuan mengenal huruf bisa disertakan dengan beberapa langkah awal seperti mengenalkan terlebih dahulu bentuk garis, menunjukkan bentuk huruf, serta mengurutkan huruf sesuai dengan abjad (Fahitah Itah & Sri Watini, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk menambah dan memperbaiki pembelajaran di kelas supaya menjadi lebih efektif. Data yang dikumpulkan ialah berupa informasi bagaimana cara meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar, yang merupakan data diperoleh dari informasi guru setempat, tempat dan peristiwa terjadi yaitu terdapat pada TK

Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar. Teknik pendekatan untuk memperoleh informasi untuk tindakan ini adalah melalui: wawancara, observasi, dokumentasi.

Tujuan penelitian adalah untuk memperoleh informasi lebih lanjut berupa dokumen dan foto. Proses analisis data melibatkan pengumpulan dan pelaksanaan temuan penelitian. menjadi tidak memiliki makna jika tidak ada analisis maka akan dianalisis dan diinterpretasikan. Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif melalui penggunaan lembar observasi dan analisis data deskriptif kuantitatif, aktivitas anak selama proses pembelajaran dapat dianalisis untuk memperoleh informasi kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif ini dapat diperoleh melalui penggunaan lembar obserasi pada aktivitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan celemek pintar, sedangkan dalam analisis data deskriptif kuantitatif kita gunakan untuk mengetahui seberapa presentasi kemampuan mengenal huruf (keaksaraan awal) anak atau berupa menentukan hasil yang diperoleh anak berdasarkan skoring, perkembangan mengenal huruf pada anak mampu ditingkatkan dengan evaluasi dampak pengamatan yang dilakukan sebelum dan sesudah mengambil tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian tindakan di kelas dan menggunakan observasi untuk mengetahui status dasar anak sebelum mengambil tindakan.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Perkembangan Mengenal Huruf Sebelum Tindakan

| No | Kriteria | Jumlah Anak | Persentase |
|----|-------------------------------------|-------------|------------|
| 1 | Perkembangan sesuai yang diharapkan | 1 | 5% |
| 2 | Perkembangan dimulai | 7 | 35% |
| 3 | Belum ada perkembangan | 12 | 60% |

Dari uraian di atas terlihat jelas bahwa masih banyak anak yang mampu melakukan hal tersebut. mengenal hurufnya masih belum memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan. Rata-rata yang dapat dilihat dalam hasil di atas pada saat melakukan kegiatan permainan dengan celemek pintar pada pra tindakan didapatkan sebesar 42,5%. Maka dengan demikian hal ini dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam mengenal huruf masih banyak yang belum terlatih dengan baik. Dengan keadaan ini, menjadi alasan untuk diadakannya berupa tindakan untuk memperkuat keterampilan anak dalam mengidentifikasi huruf.

1. Tindakan Siklus 1

Pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 18 Juli 2023. Sebelum melakukan kegiatan peneliti mempersiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan permainan media celemek pintar.

Tabel 2. Rekapitulasi data perkembangan mengenal huruf pada anak

| No | Kriteria | Jumlah Anak | Persentase |
|----|-------------------------------------|-------------|------------|
| 1 | Perkembangan sesuai yang diharapkan | 3 | 15% |
| 2 | Perkembangan dimulai | 10 | 50% |
| 3 | Belum ada perkembangan | 5 | 25% |

Berdasarkan tabel di atas disetiap Pertemuan dalam siklus kemampuan pengenalan huruf anak terlihat meningkat. Melalui permainan media celemek pintar, meskipun belum bisa sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Melalui Permainan Media Celemek Pintar Saat Pra Tindakan dan Siklus I

| Deskripsi | Pratindakan | Siklus I |
|--------------|-------------|----------|
| Skor Total | 85 | 105 |
| Persentase % | 42,4 | 53% |

2. Pertemuan Siklus II

Siklus II direncanakan berlangsung pada hari Senin tanggal 24 Juli. Peneliti membuat Bahan & alat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan Media Game Smart Apron Siklus I sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Siklus II menyadari bahwa kemampuan anak meningkat melalui Media Game Celemek Pintar. Nilai rata-rata yang diperoleh dari peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak dengan Media Permainan Celemek Cerdas pada Pra Tindakan Siklus I dan Siklus II adalah :

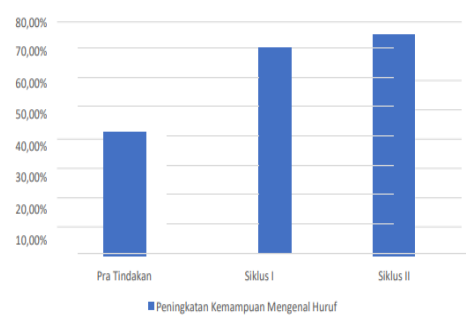
Tabel 4. Rekapitulasi kemampuan mengenal huruf pada anak melalui permainan media celemek pintar saat pra tindakan, siklus I dan siklus II

| No | Kriteria | Jumlah Anak | Persentase |
|----|-------------------------------------|-------------|------------|
| 1 | Perkembangan sesuai yang diharapkan | 9 | 45% |
| 2 | Perkembangan dimulai | 10 | 50% |
| 3 | Belum ada perkembangan | 1 | 5% |

Tabel 5. Peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak dengan media permainan celemek pintar pada tahap prareaksi, siklus I, dan siklus II.

| Keterangan | Pra Tindakan | Siklus I | Siklus II |
|--------------|--------------|----------|-----------|
| Skor Total | 85 | 141 | 151 |
| Persentase % | 42,5 | 70,5 | 75,5 |

Data pada tabel di atas menunjukkan adanya gangguan pada kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan media celemek pintar sudah meningkat sesuai dengan yang di harapkan. Data tersebut dapat di lihat pada gambar diagram berikut ini :



Grafik yang ditampilkan di atas menggambarkan peningkatan yang luar biasa dalam pengenalan huruf pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tasikumadu Karanganyar. Oleh karena itu, seperti yang telah kita amati sebelum perilaku bermain Smart Apron pada anak, Hasilnya, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dan diperoleh hasil bahwa media bermain Smart Apron meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak.

SIMPULAN

Hasil Media permainan celemek pintar terbukti dapat meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak kelompok B TK Negeri Pembina Tasikumadu Karanganyar berdasarkan observasi dan diskusi yang dilakukan. Pertumbuhan pengenalan huruf anak yang pada pra

tindakan sebesar 42,5%, meningkat menjadi 70,65% pada tindakan siklus I, kemudian rata-rata mencapai 75,45% pada siklus II. Ketika peneliti menggunakan media permainan Smart Apron untuk menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal huruf, terjadi peningkatan. Pada saat sebelum melakukan tindakan peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai aturan bermain, diantaranya :

1. Menjelaskan aturan dan cara bermain permainan media celemek pintar.
2. Anak kemudian mengikuti permainan sesuai dengan yang sudah dijelaskan.
3. Selalu memberikan semangat dan motivasi pada saat selesai mengikuti permainan. Dengan bermain permainan media celemek pintar, anak bisa lebih mudah untuk mengenali huruf dan menyebutkan huruf dan mengetahui tentang simbol huruf, sehingga dengan menggunakan permainan media celemek pintar dalam kegiatan mampu menumbuhkan rasa semangat dalam mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar. Berdasarkan pada kesimpulan di atas, terdapat saran yang bisa disampaikan diantaranya :
 - 1) Kepada Sekolah
 - a. Diharapkan bermain permainan media celemek pintar dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenalkan huruf pada anak.
 - b. Sebaiknya memakai metode yang lebih menarik lagi pada saat melakukan kegiatan sehingga anak bisa lebih bersemangat serta tidak mudah untuk merasa bosan salah satunya seperti menggunakan media celemek pintar untuk mempermudah anak agar lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan.
 - 2) Kepada Guru Bermain menggunakan media celemek pintar bisa dijadikan salah satu contoh kegiatan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf

DAFTAR PUSTAKA

- Ajie, D. P., Wahyuseptiana, Y. I., & Yuliyanti, W. (2023). The Implementation of Early Childhood Development Holistic Integrative in Optimizing Children ' s Essential Needs. 21, 63–66.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, 5(2), 146–150.
- Christianti, M. (2015). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Vokasi Dalam Rangka Dies Natalis Ke-54 FT UNY.
- Dwi Prasetyawati D.H., N. H. (2018). Peningkatan Penguasaan Berbicara Bahasa Jawa Melalui Permainan Boneka Tangan Pada Anak Paud Sekar Mulyo Kelompok a Kabupaten Kendal. Jurnal Audi, 3(1), 33.
- Dr. Musfiroh Tadkiroatun, M.H. (2018). Teori dan Konsep Bermain. Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT, 1–44.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research, 1(2), 11–12.
- Fahitah Itah & Sri Watini. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 86–95.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (1967). metode penelitian. Metode Penelitian, 16–29.
- Maryanti, S., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class Pada Kelompok B Tk Asyiyah X Kota Bengkulu. Jurnal Ilmiah Potensia, 4(1), 22–31.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi Di Tk Budi Nurani Cimahi. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2(6), 393.

- Patty, D. Y., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*,4(1), 397–402.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81– 96.