

## Peningkatan Kemampuan Pra Membaca Dan Pra Menulis Melalui *Collaborative Play* Usia 4-5 Tahun

Wahyu Huda Mulyani<sup>1</sup>, Feri Faila Sufa<sup>2</sup>, Yetty Isna Wahyuseptiana<sup>3</sup>

Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Correspondence Email: [wahyuhuda902@gmail.com](mailto:wahyuhuda902@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diberikan kepada anak usia dini kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar Provinsi Jawa Tengah. Kemampuan pra membaca dan menulis sangat dibutuhkan saat anak memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, meskipun demikian mengenalkan membaca dan menulis masih menjadi pro dan kontra. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan pra membaca dan pra menulis *collaborative play* anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Tasikmadu melalui *handmade flashcard*. Subjek dalam penelitian ini sejumlah 16 anak terdiri dari 12 perempuan dan 4 laki-laki kelompok A TK Negeri Pembina Tasikmadu. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus penelitian. Hasil dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil nilai rata-rata pra-siklus sebesar 12.5, sedangkan pada siklus 1 sebesar 50, dan pada siklus 2 sebesar 37.5, Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *collaborative play handmade flashcard* secara signifikan meningkatkan kemampuan pra membaca dan pra menulis anak usia dini di TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, *Collaborative Play*, *Handmade Flashcard*, Pra Membaca dan Pra Menulis.

**Abstract:** This research is a classroom action research given to early childhood children in group A, Pembina State Kindergarten, Tasikmadu District, Karanganyar Regency, Central Java Province. Pre-reading and writing skills are really needed when children enter elementary school, however introducing reading and writing still has pros and cons. This research aims to improve the pre-reading and pre-writing collaborative play skills of children aged 4-5 years at the Pembina Tasikmadu State Kindergarten through handmade flashcards. The subjects in this study were 16 children consisting of 12 girls and 4 boys in group A of the Pembina Tasikmadu State Kindergarten. This classroom action research was carried out in 2 research cycles. The results of the research carried out showed that the average pre-cycle score was 12.5, while in cycle 1 it was 50, and in cycle 2 it was 37.5. The results of this research showed that collaborative play handmade flashcards significantly improved children's pre-reading and pre-writing abilities. early childhood at the Pembina Tasikmadu Karanganyar State Kindergarten.

**Keywords :** Early Childhood, *Collaborative Play*, *Handmade Flashcards*, *Pre-Reading and Pre-Writing*

### PENDAHULUAN

Pada UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya untuk mempersiapkan pendidikan masa depan, anak mendapat manfaat dari upaya pengawasan sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dan mendapat rangsangan pendidikan untuk memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan dari segi fisik dan mental.

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), anak usia 0-8 tahun termasuk dalam program pendidikan penitipan anak atau biasa dikenal dengan TPA, pendidikan di tempat penitipan keluarga, di taman kanak-kanak swasta dan negeri, dari TK hingga SD.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang terencana dan terstruktur secara sistematis yang diselenggarakan oleh pendidik dan pengasuh anak usia 0 sampai dengan 8 tahun dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, setiap anak mempunyai potensi genetik yang siap dikembangkan melalui berbagai rangsangan Hibana. S.Rahman (2005:4). Masa kanak-kanak merupakan masa dimana individu mengalami perkembangan yang pesat dan mendasar di kemudian hari. Berbagai proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek mengalami evolusi yang pesat dalam perkembangan kehidupan manusia. Dalam proses pembelajarannya, perlakuan terhadap anak perlu memperhatikan karakteristik setiap tahap perkembangan anak (Yuliani Nurani, 2011:6)

Memasuki usia kelahiran dan mengakses pendidikan dasar merupakan masa emas, juga masa penting dalam kehidupan, yang akan menentukan bagaimana perkembangan anak kelak. Masa ini merupakan masa yang meletakkan dasar bagi perkembangan kemampuan fisik, bahasa, aspek sosio-emosional, konsep diri, seni, etika dan nilai-nilai agama yang sesuai (Mansur, 2011:18). Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan konsep-konsep dasar yang mempunyai arti nyata bagi anak, dimana anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu yang optimal (Semiawan, 2007:19).

Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran anak adalah dengan menggunakan *collaborative play*. Suatu proses yang memungkinkan dan mendukung perilaku belajar, pembelajaran *collaborative play* melibatkan anak aktif dan mengurangi anak membosankan. Sistem *collaborative play* menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang berperan sebagai jembatan dan pengertian dengan anak. Pembelajaran kolaboratif memiliki struktur tugas, tujuan dan penghargaan. Anak-anak yang merupakan pembelajar kolaboratif didorong untuk bekerja sama dalam suatu proyek untuk bekerja sama menyelesaikan proyek tersebut. Dalam pembelajaran kolaboratif ini, anak-anak saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan hasil penilaian pertama di TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar pada bulan Oktober sampai Januari terlihat bahwa 75% perkembangan bahasa anak tidak berjalan secara keseluruhan, misalnya anak tidak dapat menyelesaikan masalah dan kehidupan sehari-hari mereka. Di sini perkembangan membaca dan menulis pada anak belum dimulai secara umum seperti anak-anak. belum mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari karena guru memberikan motivasi melalui *Teacher Center*, yaitu sistem pendidikan yang berfokus pada guru. dan anak-anak bisa mendengarkan ceramah berjam-jam sehingga membuat mereka mudah lelah. Hal ini memerlukan metode pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat anak. Hal ini terlihat ketika guru mengajak anak untuk melatih motorik halusnya, misalnya dengan mengajak anak dengan memberikan selembar kertas bergambar bunga matahari, kemudian menempelkan plastisin pada gambar tersebut, dan menyiapkan kwaci dan menaruhnya di atasnya tepung. gunakan juga capitan untuk mendorong anak agar anak tidak mudah bosan karena guru harus memberikan pembelajaran yang menarik.

Dengan meningkatkan kualitas membaca dan pra-menulis melalui metode rekreasional. Bermain merupakan sesuatu yang dipilih anak karena menyenangkan, bukan karena imbalan atau pujian Conny R. Semiawan Sabil Risaldy (2014: 29). Melalui bermain, anak bebas bereksplorasi dan menemukan hal-hal baru untuk meningkatkan segala aspek perkembangannya. Anak dapat berkembang dengan baik melalui olahraga, baik jasmani, mental, intelektual, maupun spiritual. Setiap anak mempunyai potensi kreatifnya masing-masing, karena bermain merupakan jembatan bagi perkembangan segala aspek.

Untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca, diperlukan dorongan seperti penggunaan *flashcard* agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dan merasa puas dengan hasilnya. Membaca adalah praktik tradisional menafsirkan kata-kata dalam teks atau menganalisis informasi dalam teks atau gambar, seperti kartu *flashcard*. Membaca mempunyai banyak manfaat, mulai dari memberikan ide, menambah informasi, pengetahuan dan pemahaman yang lebih luas.

## **LANDASAN TEORI**

Kreativitas merupakan potensi keterampilan yang dimiliki dan harus dipupuk setiap anak. Apabila tidak dikembangkan sejak kecil maka keterampilan anak tidak akan berkembang dan menjadi terpendam serta tidak dapat dilakukan, sehingga harus dikembangkan dan dipupuk sejak kecil. mungkin. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak, hiburan penting dilakukan, misalnya melalui permainan (Musbikin, 2010:

72). Guru juga dapat mengajak anak untuk menggunakan *flashcard* sebagai bentuk pembelajaran kreatif.

*Flashcard* adalah kartu tunggal dengan informasi, kata-kata atau angka di salah satu atau kedua sisinya, untuk digunakan di kelas atau untuk belajar pribadi. *Flashcard* dapat berisi kata-kata, data historis, tren, atau topik lain yang dapat dipelajari dalam format tanya jawab.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Untuk melaksanakan penelitian Tindakan kelas, maka dilakukan berbagai persiapan. Persiapan dimulai dengan melakukan perencanaan, menciptakan alur permainan, memilih dan menyusun alat pengumpulan data serta mempersiapkan penilaian. Penelitian ini direncanakan dan dilaksanakan selama dua siklus. Waktu pelaksanaannya pada semester pertama tahun 2023. Sample penelitian ini berasal dari TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar. Ada 16 anak, yaitu 12 perempuan dan 4 laki-laki, berusia antara 4 tahun dan 5 tahun. Penelitian ini menggunakan media observasi pengumpulan data berupa lembar observasi pada anak. Adapun catatan lapangan sebagai alat penunjang observasi dalam penelitian. Berikut kisi-kisi lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Aspek	Dimensi	Indikator
Perkembangan pra membaca dan pra menulis	Kesadaran terhadap tulisan	Anak mampu berkembang dan sadar terhadap tulisan yang mereka lihat dalam pembelajaran
	Menyebutkan symbol-symbol huruf yang dikenal	Anak mampu menyebutkan symbol-symbol yang ada pada <i>handmade flashcard</i>
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf dan bunyi yang sama	Anak mampu menyebutkan kelompok gambar buah-buahan yang terdapat pada gambar dan yang memiliki huruf awal yang sama
	Mengenal simbol	Anak mampu menghitung angka 1 sampai 10 menggunakan angka.
	Membuat coretan yang bermakna	Anak sudah mandiri dalam menulis dan menceritakan walaupun yang ditulis berbeda dengan yang mereka ceritakan  Anak mampu menuliskan buah yang mereka sukai dan menceritakannya.
	Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf)	Anak mampu menirukan tulisan kata dan mengucapkan huruf apa saja yang terdapat pada <i>handmade flashcard</i>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian dalam siklus I, peneliti melakukan pencarian data awal kemampuan perkembangan pra membaca dan pra menulis anak terlebih dulu terjun langsung di sekolah TK Negeri Pembina Tasikmadu. Peneliti melaksanakan observasi sebagai bentuk

tahapan awal untuk mengetahui perbedaan tahapan awal dan tahapan sesudah melaksanakan penelitian menggunakan *collaborative play* serta media *handmade flashcard*.

Penelitian Tindakan kelas ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pra-membaca dan pra-menulis anak, yang terkoordinasi melalui *collaborative play handmade flashcard* di TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar, dengan alur pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus I peneliti melihat bahwa masih banyak siswa-siswi belum berkembang dalam mengenal bacaan dan tulisan.

**Tabel 1 Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Pra Membaca dan Pra Menulis.**

No. Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1. BSB	-	-
2. BSH	2	12,5%
3. MB	8	50%
4. BB	6	37,5%

Pada proses pra-siklus, diperoleh hasil rata-rata 12,5% ini merupakan hasil yang diperoleh sebelum melaksanakan kegiatan *collaborative play*. Dalam hal ini kemampuan pra-membaca dan pra-menulis anak masih dibawah nilai yang diharapkan sehingga dilanjutkan pada proses siklus I.

**Tabel 2 Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Pra Membaca dan Pra Menulis**

No. Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
1. BSB	1	6,25%	3	18,75%
2. BSH	3	18,75%	6	37,5%
3. MB	8	50%	7	43,75%
4. BB	4	25%	-	-

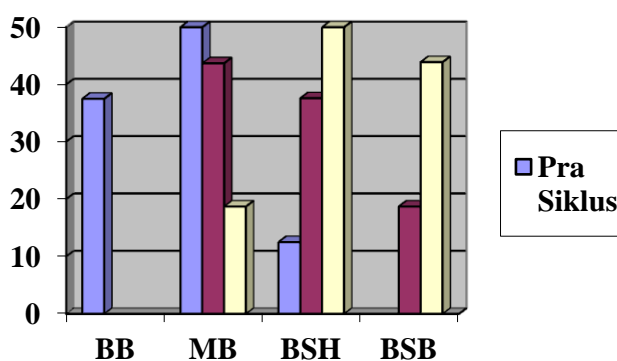
Adapun pada siklus I, setelah mengikuti kegiatan *collaborative play* terdapat peningkatan kemampuan pra membaca dan pra menulis anak usia dini dengan nilai rata-rata 50% Dalam hal ini, kemampuan pra membaca dan pra menulis anak masih dibawah nilai yang diharapkan sehingga dilanjutkan pada siklus II. Adapun nilai yang diharapkan ialah perubahan yang signifikan diatas rata-rata 70.

**Tabel 3 Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Pra Membaca dan Pra Menulis**

No. Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
1. BSB	3	18,75%	5	31,25%
2. BSH	6	37,5%	8	50%
3. MB	7	43,75%	3	18,75%

Maka pada siklus II, hasil dalam peningkatan kemampuan pra membaca dan pra menulis anak usia dini telah dilakukan menggunakan *handmade flashcard* memiliki nilai rata-rata 81,25%. Dalam hal ini, kemampuan pra membaca dan pra menulis anak sudah meningkat dan sesuai yang diharapkan.

Adapun Gambaran peningkatan kemampuan pra membaca dan pra menulis anak pada penelitian ini dapat dilihat pada setiap siklusnya sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Pra siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan pra membaca dan pra menulis anak usia dini melalui kegiatan *collaborative play* di TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar T.A. 2022- 2023.

**Tabel 4 Hasil Presentase Peningkatan Kemampuan Pra Membaca dan Pra Menulis**

No.	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml Siswa	%	Jml Siswa	%	Jml Siswa	%
1.	Berkembang Sangat Baik	-	-	3	18,75%	5	31,25%
2.	Berkembang Sesuai Harapan	2	12,55%	6	37,5%	8	50%
3.	Mulai Berkembang	8	50%	7	43,75%	3	18,75%
4.	Belum Berkembang	6	37,55%	-	-	-	-
	Jumlah	16	100%	16	100%	16	100%

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, keterampilan pra-membaca dan pra-menulis anak perlu dikembangkan sejak dini. Perkembangan bahasa sama pentingnya dengan aspek perkembangan anak lainnya. Menurut Woolfolk, Kolaborasi adalah filosofi berhubungan dengan orang lain untuk bekerja sama dan belajar menghargai perbedaan, berbagi kekuatan, dan mengumpulkan pengetahuan dari sudut pandang orang lain.

Permainan kolaboratif pada anak usia dini merupakan pengenalan konsep, namun anak distimulasi untuk bereksplorasi, memanipulasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya. *Discovery* merupakan tahap pembelajaran dimana anak diminta aktif mengeksplorasi pengetahuan dan metode dengan berusaha memahaminya. Manipulatif merupakan alternatif pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar. Interaksi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu dengan banyak orang atau antar individu lain dan antar kelompok. Anak didorong berpikir logis untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Saat bermain, anak mempunyai banyak pengalaman beragam yang terintegrasi ke dalam lingkungan belajar. Ketika anak berinteraksi dengan temannya, ia mempunyai pengalaman yang bermakna karena ia mengalami aktivitas tersebut secara langsung dan realistis. Kolaboratif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kerja sama.

Penelitian lain juga menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat membentuk dan memupuk sikap kolaboratif sejak kecil sehingga anak menjadi interaktif dan komunikatif. *Collaborative play* merupakan perpaduan antara dua anak atau lebih yang bekerja sama dan berbagi tugas secara adil dan perlahan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Artinya pembelajaran kooperatif melalui bermain merupakan permainan kelompok. Anak bereksplorasi dalam permainan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan dan berpikir logis. Teori Vygotsky mempunyai implikasi yang jelas terhadap pendidikan. Seperti Piaget, Vygotsky menekankan pembelajaran aktif dibandingkan pembelajaran pasif dan memberikan perhatian yang cermat pada apa yang telah diketahui oleh pembelajar sehingga ia dapat memperkirakan seberapa banyak yang telah ia pelajari. Terdapat perbedaan pendekatan belajar yang besar antara pendidik/guru, anak seringkali menghabiskan waktunya untuk belajar sendiri, sedangkan Vgotsky lebih menyukai anak yang berpartisipasi dan mau dibimbing dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran, memberikan saran dan membantu

anak beradaptasi dengan lingkungan. lingkungan. kebutuhan anak-anak. persyaratan pengembangan. Guru secara bertahap dapat mengetahui tingkat kemampuan belajar anak. Guru juga dapat mengajak anak berlatih kolaborasi untuk saling menyemangati agar anak dapat bekerja sama dan saling menguntungkan (Palinscar, Brown, & Campione, 1993).

Hal ini didukung oleh penelitian bahwa salah satu metode untuk meningkatkan pembelajaran anak adalah dengan menggunakan permainan kolaboratif. Sebagai metode yang memberikan kesempatan dan mendukung pembelajaran langsung, pembelajaran kolaboratif melibatkan anak-anak dan mengurangi kecenderungan mereka menjadi bosan. Metode permainan kolaboratif memperlihatkan guru berperan sebagai koordinator, jembatan menuju pemahaman anak. Pembelajaran kolaboratif memiliki struktur tugas, tujuan, dan penghargaan. Anak-anak yang berpartisipasi dalam pembelajaran kolaboratif didorong untuk bekerja sama dalam suatu tugas untuk mengoordinasikan penyelesaian tugas tersebut. Dalam gaya belajar kooperatif ini, anak saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Dari pernyataan diatas, disimpulkan bahwa kegiatan *collaborative play* memiliki banyak keuntungan dan sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini pada TK Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar. Kegiatan *collaborative play handmade flashcard* secara signifikan berpengaruh terhadap perkembangan pra membaca dan pra menulis siswa-siswi Paud.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *collaborative play* dengan *handmade flashcard* dapat meningkatkan pra-membaca dan pra-menulis pada anak Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tasikmadu Karanganyar tahun Pelajaran 2023/2024.

*Collaborative play handmade flashcard* membantu anak dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran pra membaca dan pra menulis anak. *Collaborative play* mendorong anak untuk saling bekerja sama, serta melalui bermain, anak bebas bereksplorasi dan menemukan hal-hal baru untuk meningkatkan segala aspek perkembangannya. Anak dapat mengembangkan seluruh potensinya melalui bermain, baik secara fisik, mental, intelektual, dan spiritual. Setiap anak mempunyai bakat kreatifnya masing-masing, karena bermain merupakan jembatan perkembangan dalam segala aspek.

## **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.
- Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126-140.
- Fitria, N., Amelia, Z., & Nurfadilah, N. (2022). Pengaruh flashcard path to literacy terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4039-4048.
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN | Ganarsih | Kumara Cendekia. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*.
- Intan, D. N. (2017). Peran Keluarga dalam Menanamkan Literasi Dini pada Anak. *GOLDEN AGE: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1).
- Lubis, Hilda Zahra. (2018). METODE PENGEMBANGAN BAHASA ANAK PRA SEKOLAH. *Jurnal Raudhah*, 6(2), 21.
- NAEYC. 2019. NAEYC Standards for Early Childhood Professional Preparation. Washington DC: National Association for the Education of Young Children.

*Wahyu Huda Mulyani, Feri Faila Sufa, Yetty Isna Wahyuseptiana, Peningkatan Kemampuan Pra Membaca Dan Pra Menulis Melalui Collaborative Play Usia 4-5 Tahun.*

- Sufa, F. F., Gunahardi, Akhyar M., & Yusuf M. (2021). Collaborative play needs analysis: Introducing mathematics to early childhood. *Journal of Hunan University Natural Sciences*.
- Suhartining, Winda Fauzia, & Ramadha Tsulatsi Hajar. (2022). Perkembangan Bahasa Aud Dan Praktek Permainan Bahasa Anak. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 98-103.
- Supeni, S., Nurati, D. E., & Sufa, F. F. (2019). Disparity of implementation of regional culture as character education implementation in city worth children. *GeoEco*, 5(1), 16.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan media flashcard Berbasis augmented reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718-1728.
- Wahyuseptiana, Y. I., Sufa, F. F., & Widjanarko. P. (2022). Menstimulasi Kemampuan Berpikir Konsep Matematika Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Widya Wacana. Universitas Slamet Riyadi Surakarta*.
- Yani, A. (2019). Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Analisis reading readiness. *MIMBAR PENDIDIKAN*, 4(2), 113-126.
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118.