

Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Pada Kelompok B TK Pertiwi 4 Losari

Harmianti¹, Andi Wahed², Susilawati³
TK Pertiwi 4 Losari¹, Universitas Negeri Makassar^{2,3}

antiharmi8@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain kartu huruf, dilakukan dengan metode interpretative yaitu menginterpretasikan dan mengenal fenomena atau gejala yang diteliti di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan tabulasi dari reduksi data bahwa perkembangan bahasa pada anak didik dilaksanakan melalui kegiatan bermain kartu huruf. Hal tersebut dimaksudkan agar anak dapat meningkatkan kemampuan bahasanya dengan baik. Lingkungan kelas dan media yang digunakan harus dapat menarik minat anak dalam belajar sehingga dapat mendukung pencapaian kemampuan bahasa anak secara maksimal. Dari hasil penelitian tersebut, pendidik bisa memberikan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga kemampuan bahasa anak berkembang secara optimal. Perkembangan bahasa anak dikemas melalui kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga anak-anak lebih termotivasi dan menikmati dunia bermainnya dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak.

Kata Kunci: Bahasa, Bermain, Kartu Huruf

1. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan pendidikan pra sekolah atau tempat bermain anak-anak sambil belajar dan dibimbing secara formal. Sesuai dengan prinsip kegiatan belajar mengajar di taman kanak-kanak yaitu “bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain” maka proses pembelajaran di taman kanak-kanak idealnya mampu mengembangkan kemampuan bahasa anak dengan baik.

Bermain merupakan media yang sangat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Penyelidikan Vygotsky (1976) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan bahasa. Bermain merupakan kesempatan bagi anak-

anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka kesempatan bagi anak untuk berkreasi menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain dan lain-lain.

Melalui bermain, anak juga memperoleh pemenuhan diri dari rasa ingin tahu saat anak bermain anak dapat melatih banyak untuk mengamati sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan, disamping juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berpikir sendiri, dan berbuat sendiri, lama kelamaan anak akan menemukan cara-cara sendiri dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah yang dihadapi karena Usia Dini merupakan tahapan kehidupan penting dalam

pertumbuhan fisik, Perkembangan Induktif, emosional dan sosial anak. Pertumbuhan kemampuan mental dan fisik mengalami kemajuan yang sangat cepat sejak lahir sampai usia enam tahun. Agar tahapan pertumbuhan dan perkembangan ini bisa terarah dan terukur maka perlu di adakan pembimbingan melalui pendidikan. Adapun yang dimaksud dengan pendidikan ini adalah: Usaha sadar orang dewasa untuk memberikan bimbingan kepada seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham. Di Indonesia Pendidikan nasional diatur dalam UU No 20 tahun 2003. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Tujuan di atas secara konsisten menjadi rujukan dalam mengembangkan tujuan kurikulum 2013. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sitem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Senada dengan pernyataan tersebut di atas kurikulum PAUD yang di atas dalam permendikbud no.146 tahun 2014 pasal 1 menyatakan "Pendidikan anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia memiliki kekhasan dibanding dengan yang diterapkan di berbagai Negara. Kekhasan tersebut pada cakupan rentang usia. Sasaran anak usia dini di Indonesia dari 0-6 tahun, sedangkan di berbagai Negara mencapai usia 8 tahun. Salah satu program layanan yang dilaksanakan pada usia tersebut adalah Taman Kanak-Kanak (4-6).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai strategi pembangunan sumber daya manusia haruslah dipandang sebagai titik sentral dan sangat fundamental serta strategis, mengingat bahwa usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*) namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sampai usia 4 tahun tingkat kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80% dan sisanya adalah 20% diperoleh pada anak berusia 8 tahun ke atas.

Dalam pedoman kurikulum pendidikan anak usia dini (apa-mengapa dan bagaimana) disebutkan sebagai jenjang paling dasar, lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan menjadi pondasi bagi penyiapan peserta didik agar lebih siap dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Mengantarkan anak usia dini yang siap melanjutkan pendidikan tidak hanya terbatas pada kemampuan anak menulis dan berhitung saja tetapi juga mempersiapkan anak untuk membaca, agar keseluruhan aspek perkembangan anak bias berkembang sesuai dengan tahapannya. Pendidikan anak usia dini harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistic integrative, agar dimasa emas perkembangan anak mendapat stimulasi yang utuh untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan dengan berlandaskan pada berbagai kajian. Baik secara teoristis, empatis, yuridis, maupun sosial budaya.

Undang-Undang sistim pendidikan nasional no.20 tahun 2003 bagian ketujuh pendidikan anak usia dini (pasal 28)

- a. Pendidikan anak usia dini di selenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
- b. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal atau informal.
- c. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional pendidikan anak usia dini. Landasan teoritis kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini di kembangkan dengan mengacu pada teori pendidikan berbasis standar dan kurikulum berbasis kompetensi

Pendidikan berbasis standar berarti bahwa kurikulum 2013 PAUD mengacu pada standar PAUD yang ditetapkan dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014. Proses pengembangan kurikulum secara langsung berlandaskan pada empat standar yakni standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses dan standar penilaian pendidikan. Sementara empat standar lainnya dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung implementasi kurikulum.

Hal yang diatur dalam Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional pendidikan anak usia dini. adalah sebagai berikut:

- a. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini selanjutnya disebut Standar PAUD adalah kriteria tentang pengelolaan dan penyelenggaraan PAUD di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- b. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan

dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik- motorik, kognitif, bahasa, sosial- emosional, serta seni.

- c. Standar Isi adalah kriteria tentang lingkup materi dan kompetensi menuju tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak.
- d. Standar Proses adalah kriteria tentang pelaksanaan pembelajaran pada satuan atau program PAUD dalam rangka membantu pemenuhan tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak.
- e. Standar Penilaian adalah kriteria tentang penilaian proses dan hasil pembelajaran dalam rangka mengetahui tingkat pencapaian yang sesuai dengan tingkat usia anak.
- f. Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan adalah kriteria tentang kualifikasi akademik dan kompetensi yang dipersyaratkan bagi pendidik dan tenaga kependidikan PAUD.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercap dalam program Pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*Family child care home*) pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar (NAEYC, 1992).

Selanjutnya dalam pedoman penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan dikatakan bahwa prinsip-prinsip penyusun KTSP salah satunya adalah mencakup semua dimensi kompetensi dan program pengembangan kurikulum PAUD mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang mencakup semua program pengembangan nilai agama dan moral, fisik motorik (motorik kasar, motorik halus, kesehatan dan perilaku keselamatan), kognitif (belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik) bahasa (memahami bahasa represif, mengekspresikan bahasa, keaksaraan), sosial emosional (kesadaran

diri, rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, perilaku prososial) dan seni (kemampuan bereksplorasi dan mengekspresikan diri berimajinasi dengan gerakan, music, drama, dan beragam bidang seni lainnya). Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang disusun harus berpedoman pada program pengembangan yang sudah tertera pada kurikulum PAUD. Akan tetapi sampai saat ini masih banyak permasalahan-permasalahan yang sering muncul yang kami anggap sebagai kendala dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan belum bias tercapai maksimal.

a. Kemampuan Bahasa

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara ilmiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya, sebagai alat sosialisasi bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Bromley (1992) menyebutkan 4 macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi dan dikomunikasikan kepada orang lain. Perkembangan berbicara dan menulis merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti kajian tentang perkembangan berbicara pada anak tidak terlepas dari kenyataan adanya perbedaan kecepatan dalam berbicara, walaupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa. Anak yang satu lebih cepat, lebih luas, lebih rumit, dalam mengungkapkan bahasanya, atau lebih lambat dari yang lain. Kajian tentang perkembangan menulis pada anak berkaitan

dengan suatu proses yang dilakukan anak sehingga menghasilkan bentuk tulisan.

Perkembangan berbicara pada anak berawal dari mengumam maupun *membeo*, sedangkan perkembangan menulis pada anak berawal dari mencoret-coret sebagai hasil ekspresi mereka. Dyson (dalam Kurnia, 2009: 39) berpendapat bahwa “perkembangan berbicara memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan menulis pada anak”. Anak memiliki kemampuan menulis dipengaruhi oleh kemampuan sebelumnya (dalam hal ini kemampuan berbicara) sehingga dapat dituangkan dalam tulisan.

Thaiss (dalam Bromley, 1992) mengemukakan bahwa anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk menceritakannya, menuliskannya, menggambarkannya dan memanipulasi.

Bromley menyebutkan ada 5 macam fungsi bahasa sebagai berikut:

- 1) Bahasa menjelaskan keinginannya dan kebutuhan individu, anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka.
- 2) Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.
- 3) Bahasa dapat membantu perkembangan kognitif, secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata.
- 4) Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain.
- 5) Bahasa mengekspresikan keunikan setiap individu.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dapat mengembangkan bahasanya dengan memperkaya kosa kata melalui pengulangan dari apa yang didengarnya. Mereka sering mengulangi kosa kata yang baru dan unik sekalipun belum memahami artinya.

b. Permainan Kartu Huruf

Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, mampu mengembangkan kemampuan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan kita akan bermain secara aktif mampu pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak. Selain itu juga akan mengingatkan ketrampilan berkomunikasi. Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan mengakibatkan anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. Dari bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi.

Dalam proses perkembangan anak melalui bermain, kita akan menemukan (2) dua istilah yang berbeda yaitu sumber belajar (*learning resources*) dan alat permainan (*education toys and games*). Karena dalam kegiatan ini lebih menekankan pada jenis alat permainan itu sendiri, yang pastinya, alat bermain maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi.

Menurut Jean Piaget (1961) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan intelektual anak yaitu:

- 1) Usia 0-2 tahun disebut tahap/masa sensorimotor
- 2) Usia 2-7 tahun disebut masa pra-operasional
- 3) Usia 7-11 tahun disebut masa konkret operasional
- 4) Usia 11-14 tahun disebut masa formal operasional

Menurut Hurlock dalam Musfiroh (2005: 2) "Bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana

esensi bermain harus menjadi jiwa dan setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini "Bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan dengan rela tanpa paksaan dan tekanan dari pihak luar.

Namun kenyataan anak di PAUD belum banyak menguasai kosa kata sehari-hari yang didengar, dijelaskan ataupun disampaikan oleh guru maupun teman sebaya mereka. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berbahasa anak sehari-hari di sekolah maupun dilingkungan mereka sendiri. Rendahnya kemampuan bahasa anak diduga disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik, sarana dan prasarana yang tidak memadai sehingga menyebabkan anak merasa bosan. Untuk itu pendidikan di PAUD dituntut untuk dapat mengembangkan bahasa anak melalui permainan yang menyenangkan.

Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini (Beaty, 1996). Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu pentingnya bermain dalam pendidikan anak usia dini, departemen pendidikan nasional menjadikannya sebagai prinsip belajar yaitu "belajar sambil bermain" dan bermain sambil belajar (Depdiknas, 2001, 2003, 2007).

Soeharto dalam Dyah Ayu Setianingrum (2005: 27), mengatakan bahwa kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Sedangkan gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya (Amir Hamzah Sulaiman, 1985: 27). Kartu huruf bergambar termasuk dalam jenis media visual, yaitu penerima pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-

simbol komunikasi visual (Nurbiana Dhieni, 2008: 11.13). Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang masih anak-anak. Aulia (2011: 84) mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Melalui media visualisasi (gambar), selain anak menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu, ia juga akan ingat bentuk dari nama-nama tersebut.

Menurut Musfiroh (2010:2.19) "permainan kartu huruf bergambar bertujuan untuk merangsang kepekaan anak terhadap struktur bahasa secara lisan". Anak-anak dengan aktif dilibatkan untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Langkah ini akan membiasakan anak untuk lebih mudah mengekspresikan gagasan dan idenya, serta memperkuat daya imajinasi anak. Kartu huruf bergambar dapat menjadi sarana untuk mengakrabkan anak dengan huruf. Selain itu adapun manfaat dari media kartu huruf bergambar. Manfaat media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran yaitu untuk menyampaikan suatu informasi atau menyampaikan suatu materi pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan mengabungkan huruf menjadi kata serta menebak gambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak TK, khususnya pada kelompok.

Dengan bermain kartu huruf bergambar anak-anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan yaitu dengan cara menebak gambar lalu menggabungkan huruf dari gambar tersebut seperti: M-o-b-i-l. Media pandang berkaitan dengan indera penglihatan.

Secara visual media kartu huruf bergambar yang tampak oleh mata adalah wujud dari perpaduan unsur unsurnya, jika media kartu huruf bergambar dibuat menarik seperti perpaduan warna, gambar yang bagus, dan huruf yang jelas maka minat belajar anak akan menjadi lebih baik untuk mengembangkan kemampuan

berbahasa lisan dimana anak dapat menyimak kemudian mengucapkan huruf-huruf pada gambar dengan bantuan media kartu kata bergambar.

Dengan permainan kartu huruf bergambar diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak, karena dengan menerapkan permainan kartu huruf bergambar guru dapat memberikan gambar tentang tema yang akan di bahas sehingga dengan menggunakan kartu huruf bergambar dapat menarik perhatian anak, serta guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, aktif, dan bebas dari ketegangan. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf bergambar diharapkan terjadi perubahan dan peningkatan ke arah yang lebih baik pada diri anak.

Kartu huruf bergambar dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari media kartu huruf dan kartu bergambar. Media kartu huruf adalah kartu yang berisi kata-kata yang akrab dengan kehidupan anak, misalnya: mama, susu, buku, nenek, keakraban anak dengan kata-kata ini akan sangat membantu meningkatkan responnya terhadap apa yang kita bacakan, dan kita perlihatkan yang pada akhirnya akan ada perubahan terhadap kegiatan membaca itu sendiri. Sedangkan, media gambar adalah media visual yang digunakan untuk tujuan pembelajaran tertentu. Dina Indriana (2011: 65), mengungkapkan bahwa media gambar mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga dapat membantu anak untuk mengingat. Kartu huruf bergambar yang di maksud dalam penelitian ini adalah kartu yang biasanya terbuat dari kertas tebal yang berbentuk persegi panjang berisikan kata dan gambar yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Spesifikasi kartu huruf bergambar dalam penelitian ini yakni tulisan dalam kartu huruf tidak dieja tetapi digabung dan pada kertas

yang sama akan ada gambar sebagai penjelasan kata yang ada.

2. METODE

Subyek penelitian adalah anak kelompok B pada TK Pertiwi 4 Losari kecamatan Rembang kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 15 anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B pada TK Pertiwi 4 Losari kecamatan Rembang kabupaten Purbalingga 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 tiga bulan, yaitu mulai Bulan Februari sampai dengan April 2020.

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi belajar mengajar diperoleh dari lembar observasi. Adapun penilaian keberhasilan anak dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indikator yang memang harus diperoleh anak tersebut. Adapaun rincian terkait aspek dan indikator penilaian tersebut sebagai berikut:

Tabel 1
Kisi-kisi observasi meningkatkan kemampuan berbahasa melalui permainan kartu kata bergambar

Variabel	Sub variabel	Sub-sub variabel	Indikator
Kemampuan membaca permulaan	Pengetahuan tentang kartu kata	Memahami bunyi dalam kata diwakili huruf-huruf	Dapat menyebutkan kata dengan membunyikan nama huruf yang ada dalam kata tersebut
		Mengetahui huruf abjad a-z	Mampu menyebutkan huruf a-z
		Mengerti huruf vokal dan konsonan dari beberapa kata	Mampu menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan.
	Pemahaman huruf cetak kartu kata	Membaca gambar sederhana yang sudah ada kata/huruf	Mampu menyebutkan nama gambar,
		Membaca gambar sederhana yang sudah ada kata/huruf	mampu menghubungkan gambar dengan kata
		Mengetahui bentuk huruf pada kata-kata	Mampu menunjukkan huruf yang di minta dalam kartu kata/kalimat

Sumber: Permen Diknas no 137 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan anak.

Kisi kisi observasi meningkatkan kemampuan berbahasa anak selanjutnya dituangkan dalam rubrik untuk mempermudah penilaian. Skor maksimal adalah 4. Adapun

rubrik penilaian kemampuan berbahasa anak melalui permainan kartu kata bergambar secara umum adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Rubrik Penilaian Hasil Observasi

No	Kriteria Penilaian	Keterangan/ Skor	
1	Kemampuan berbahasa anak berkembang sangat baik	BSB	4
2	Kemampuan berbahasa anak berkembang sesuai harapan	BSH	3
3	Kemampuan berbahasa anak mulai berkembang	MB	2
4	Kemampuan bahasa anak belum berkembang	MB	1

Kriteria keberhasilan:

- Data Keberhasilan Anak Dalam Pelaksanaan Pembelajaran
- Penilaian terhadap kemampuan anak didasarkan pada aspek dan indikator seperti penjelasan sebelumnya dan pemberian nilai/skornya menggunakan kode dari BB – BSH.
- Ketuntasan Individu
- Setiap anak dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai dengan kode BSH.
- Ketuntasan Klasikal
- Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dicapai apabila minimal 85% dari jumlah anak memperoleh skor minimal bintang 3 (BSH) ditambah dengan jumlah anak yang memperoleh bintang 4 (BSB).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa terkait peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak maupun aktivitas guru yang dilakukan oleh observer/peneliti pada setiap

pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

a. Hasil Penelitian

Untuk memperoleh data awal, sebelum membahas tentang hasil penelitian setiap siklus, saya selaku peneliti telah melakukan observasi pra siklus mengenai aspek aspek yang akan diteliti sebagai dasar untuk mengukur kemampuan berbahasa melalui permainan kartu kata bergambar pada kelompok B pada TK Pertiwi 4 Losari kecamatan Rembang kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2019/2020. Pra tindakan dilakukan sebagai pembandingan antara sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan serta untuk melihat adanya keberhasilan. Pelaksanaan pra tindakan dilakukan menggunakan tehnik pengumpulan data/observasi. Adapun indikator yang dinilai pada pra tindakan ini adalah semua indikator yang telah di susun pada kisi kisi rekapitulasi penilaian kemampuan berbahasa. Adapun rekapitulasi pencapaian persentase kemampuan berbahasa kelompok B pada TK Pertiwi 4 Losari kecamatan Rembang kabupaten Purbalingga pra tindakan (sebelum dilakukan tindakan) tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi hasil kemampuan berbahasa kelompok B pada TK Pertiwi 4 Losari kecamatan Rembang kabupaten Purbalingga

No	Pencapaian Persentase Kemampuan Berbahasa	Jml Anak	Persentase Jml anak	Tuntas/Tidak tuntas
1	Anak yang memperoleh 0%-25% dalam kemampuan berbahasa	3	20%	Tidak tuntas
2	Anak yang memperoleh 26%-50% kemampuan berbahasa	9	60%	Tidak tuntas

3	Anak yang memperoleh 51%-75% dalam kemampuan berbahasa	2	13,33%	Tidak tuntas
4	Anak yang memperoleh 76%-100% dalam kemampuan berbahasa	1	6,66%	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa pada anak kelompok B pada TK Pertiwi 4 Losari kecamatan Rembang saat pra tindakan atau sebelum dilakukan tindakan kelas hanya 1 orang anak yang memperoleh 76%-100%. Sementara anak yang memperoleh 51%-75% (kategori Berkembang Sesuai Harapan) ada 2 orang dan berada pada persentase ketuntasan 13,33% sehingga belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan kemampuan berbahasa melalui permainan kartu kata bergambar setelah dilakukan tindakan kelas peneliti akan membahas hasil penelitian masing masing siklus.

Siklus I

Pada tahap Perencanaan yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Kartu huruf Bergambar Pada Siklus I Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan Berbahasa melalui penerapan Permainan Kartu huruf Bergambar yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

1) Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan sendiri oleh peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut Kemampuan Berbahasa melalui kegiatan penerapan Permainan Kartu huruf bergambar dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, dari pra tindakan sampai dengan siklus I pertemuan 1 didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran siswa dalam pembelajaran, masih ada siswa yang tidak aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah disepakat baik tugas kelompok ataupun individu, selain itu kemungkinan penyebabnya adalah guru masih menggunakan media papan tulis, sehingga anak kurang tertarik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, guru juga jarang menerapkan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, serta jarang menerapkan ragam permainan dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran.

Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran saat penelitian tindakan kelas berusaha untuk melaksanakan ragam permainan yang menarik minat anak salah satunya adalah dengan menerapkan permainan kartu huruf bergambar pada pertemuan ke 2 siklus I, dan dilanjutkan lagi pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data persentase keberhasilan secara klasikal tentang Kemampuan Berbahasa adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Kegiatan Permainan Kartu Huruf Bergambar Pada Siklus I

No	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1/%	Pertemuan 2/%	Skor Akhir/%	Keterangan
1	Mampu menyebutkan huruf A-Z	41/ 68%	42/ 70%	42/ 70%	Tidak Tuntas
2	Mampu menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	34/ 57%	38/ 63, 33%	38/ 63, 33%	Tidak Tuntas
3	Mampu menyebutkan nama gambar	43/ 61%	51/ 85%	51/ 85%	Tidak Tuntas
4	Mampu menghubungkan gambar dengan kata	34/ 48%	40/ 66, 66%	40/ 66, 66%	Tidak Tuntas
5	Mampu menunjukkan huruf yang diminta	32/ 45%	41/ 68, 33%	41/ 68, 33%	Tidak Tuntas
6	Dapat menyebutkan kata dengan membunyikan nama huruf yang ada dalam kata tersebut	30/ 42%	36/ 60%	36/ 60%	Tidak Tuntas
	Jumlah skor akhir			248/ 68,88%	Tidak Tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Berbahasa Melalui Permainan kartu huruf bergambar Pada Siklus I. Tingkat kemampuan Berbahasa anak ini tergolong masih rendah, karena belum mencapai persentase keberhasilan yang telah ditetapkan, dari total jumlah skor hasil rekapitulasi data pada siklus I yaitu 248 hanya memperoleh persentase sebanyak 68,88% hanya. Oleh karena itu maka kemampuan Berbahasa pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

2) Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas ada 4 dan berada pada kategori (BSB) dengan perolehan persentase keberhasilan 87,5% yaitu atas nama riza dan 91,66 % atas nana fayola, 2orang yaitu atas nama: haikal dan bima dengan persentase keberhasilan masing masing 79,16% dan 83,33% Sisanya yakni 11 anak, meskipun ada yang berada pada interval persentase 56%-75% namun peneliti

masih akan melakukan pembinaan pada siklus berikutnya sehingga masing masing anak akan memperoleh ketuntasan belajar rata rata pada persentase(kategori BSB)dan akan terlihat persentasenyapada perolehan dari 85%. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai perolehan hasil ketuntasan indipidu tentang Kemampuan Berbahasa Anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Rekapitulasi pencapaian persentase ketuntasan belajar anak kelompok B TK Pertiwi 4 Losari siklus I

No	Pencapaian persentase kemampuan berbahasa	Jml anak	Persentase Jml anak	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	Anak yang memperoleh 0%-25% dalam kemampuan berbahasa	-	-	-

2	Anak yang memperoleh 26%-50% dalam kemampuan berbahasa	2	13,33%	Tidak Tuntas
3	Anak yang memperoleh 51%-75% dalam kemampuan berbahasa	9	60%	Tidak Tuntas
4	Anak yang memperoleh 76%-100% dalam kemampuan berbahasa	4	26,66%	Tidak Tuntas

Dari hasil persentase tersebut diatas belum ada mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II

Untuk memperoleh hasil yang maksimal pada kegiatan pembelajaran berikutnya peneliti akan mencoba untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang berpariatif dan sesuai dengan RPPH yang sudah disusun agar apa yang diharapkan dalam penelitian ini bisa mendapatkan mencapai hasil yang telah ditetapkan. Pada siklus berikutnya peneliti akan membuat batasan materi yang lebih rinci untuk disampaikan guru kepada anak didik sehingga pada siklus II nanti pemberian kesimpulan bisa lebih rinci dan lebih diperhatikan.

b. Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum mendiskusikan kegiatan main yang akan dilakukan guru menghimbau agar anak tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada anak yang diam saja memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok pada siklus II kali ini harus lebih

jelas sehingga anak dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 6. Rekap hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Kartu huruf bergambar Pada Kelompok B TK Pertiwi 4 Losari Pada Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	Mampu menyebutkan huruf A-Z	51/85%	60/100%	60/100%	Tuntas
2	Mampu menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	48/80%	56/93,33%	56/93,33%	Tuntas
3	Mampu menyebutkan nama gambar	53/88,33%	58/96,66%	58/96,66%	Tuntas
4	Mampu menghubungkan gambar dengan kata	44/73,33%	57/95%	57/95%	Tuntas
5	Mampu menunjukkan huruf yang diminta	43/71,66%	51/85%	51/85%	Tuntas
6	Dapat menyebutkan kata dengan membunyikan nama huruf yang ada dalam kata tersebut	38/63,33%	50/83,33%	50/83,33%	Tuntas
	Total Skor 1+2+3+4+5+6	277	332	332	
	Persentase	76,94%	92,22%	92,22%	Tuntas

Sementara data keberhasilan individu pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Data Persentase keberhasilan individu siklus II

No	Pencapaian persentase kemampuan berbahasa	Jml Anak	Persentase Jml Anak	Tuntas/Tidak tuntas
1	Anak yang memperoleh 0%-25% dalam kemampuan berbahasa	-	-	-
2	Anak yang memperoleh 26%-50% dalam kemampuan berbahasa	2	13,33 %	Tidak tuntas
3	Anak yang memperoleh 51%-75% dalam kemampuan berbahasa	9	60%	Tidak tuntas
4	Anak yang memperoleh 76%-100% dalam kemampuan berbahasa	4	26,66 %	Tidak tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Berbahasa Melalui Permainan kartu huruf bergambar Pada Siklus II. Tingkat kemampuan Berbahasa anak ini tergolong tinggi. Oleh karena itu maka kemampuan Berbahasa sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH), bahkan banyak yang kemampuan berbahasanya berkembang sangat baik setelah peneliti melakukan 2 kali tindakan kelas sesuai dengan rencana yang sudah dibuat.

c. Refleksi

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah

dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Permainan kartu huruf bergambar dapat dikategorikan anak sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan, dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu juga aktivitas guru sudah tergolong Sangat Baik. Dari hasil analisis terhadap hasil observasi anak, persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai bahkan melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih anak sudah mencapai tingkat perkembangan pada bintang 3 bahkan mencapai tingkat perkembangan pada bintang 4 atau berkembang sangat baik. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

d. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa Melalui Permainan kartu kata bergambar pada kelompok B TK Pertiwi 4 Losari Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga Tahun Pembelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 68,88% dan bahkan meningkat signifikan pada siklus II menjadi 92,2%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa Penerapan Kegiatan Permainan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Permainan kartu huruf bergambar pada anak kelompok TK Pertiwi 4 Losari. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas anak, aktivitas guru dan nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap

siklus mengalami peningkatan pada siklus I maupun siklus II.

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan: Penerapan Kegiatan Permainan Kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Pertiwi 4 Losari kecamatan Rembang Tahun Pelajaran 2019/2020.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih atas segala bantuan dan bimbingan kepada:

- a. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia Nya kepada saya.
- b. Bapak Andi Wahed, S.Pd M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan terhadap saya.
- c. Bunda Susilawati, S.Pd selaku Guru Pamong yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan terhadap saya.
- d. Ibu Erwati, S.Pd.AUD selaku Kepala TK Pertiwi 4 Losari yang telah memberikan dukungan pada setiap kegiatan yang saya lakukan disekolah sehingga dapat terlaksana dengan baik.
- e. Ibu Isnaeni beserta rekan guru TK Pertiwi 1 Gunungwuled yang telah memberikan dukungan baik moral maupun spiritual pada setiap program kegiatan yang saya lakukan.

REFERENSI

Aisyah Siti, dkk. (2012). *Pengembangan dan konsep dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Asmawati Luluk dkk. (2010). *Pengelolaan kegiatan pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Asmawati Luluk dkk. (2014). *Pengelolaan kegiatan pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

B.E.F Montolalu, dkk. (2010). *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dhieni, Nurbiana, dkk. (2009). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Gurarti Winda, dkk. (2012). *Metode pengembangan dan kemampuan dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nugraha Ali, dkk. (2010). *Metode pengembangan sosial emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Udin S. Winatapura, dkk. (2011). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. (2009). *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

