



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG HURUF MELALUI
LECTURE BINGO GAMES PADA ANAK KELOMPOK A TK SRI JUWITA HANUM
MOJOSONGO TAHUN AJARAN 2016 / 2017**

Alifia Nisa Nursanti¹, Yudianto Sujana¹, Muhammad Munif Syamsuddin¹.

¹Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret
Email: alifianisanursanti38@gmail.com, yudianto.sujana@gmail.com,
wandamunif@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui lecture bingo games pada anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosongo Tahun Ajaran 2016/2017. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan sekaligus pengamatan, dan refleksi/ evaluasi. Subjek dan sumber data pada penelitian ini adalah 16 anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum dan guru kelompok A. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan penugasan. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang digunakan yaitu analisis interaktif model Miles and Hibbermen. Simpulan penelitian ini adalah lecture bingo games dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosongo Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal lambang huruf anak pada setiap siklusnya. Ketuntasan pratindakan sebesar 6%, siklus I sebesar 31%, dan siklus II sebesar 75%

Kata Kunci: perkembangan bahasa, pengenalan lambang huruf, lecture bingo games

ABSTRACT

This research aims to increase identification of letters through lecture bingo games in children group A of TK Sri Juwita Hanum Mojosongo in 2016/2017 academic year. This research is a form of classroom action research (CAR). It is implemented in two cycles. Each cycles consist of four meetings with three phases, those are planning, implementation plus observation, and reflection or evaluation. Subject in this study were sixteen children in group A TK Sri Juwita Hanum in period 2016/2017 and teacher of group A. The way of data collection technique is observation, interview, documentation and work method. Validity of data used source triangulation and technique triangulation. The way of data analysis consist of Miles and Hibbermen interaktive analysis model . The conclusion of this research is within lecture bingo games can to increase identification of letters in children group A of TK Sri Juwita Hanum Mojosongo in period 2016/2017 academic year. It was increased in identification of letters of children skill in every cycle. Capability of task in precycle is 6%, in first cycle is 31%, then in the second cycle is 75%.

Keyword: language development, identification of letters, lecture bingo games

PENDAHULUAN

Perkembangan kemampuan membaca dan menulis merupakan aspek perkembangan bahasa anak usia dini dimana mengharuskan anak agar mampu menggunakan simbol yang bisa mewakili bunyi bahasanya di dalam penulisan dan untuk membaca simbol fonemik ketika membaca. (Otto, 2015). Anak-anak yang tidak mampu fokus secara sadar atau menguraikan bunyi pada sebuah kata bisa jadi mengalami kesulitan dalam pembelajaran membaca dan menulis (Lieberman, 1996). Fox (2004) mengemukakan “pengetahuan anak pada kaidah-kaidah alfabetik (huruf) dapat dinilai dari kemampuan anak membaca dan menulis”. Seefelt dan Wasik (2008) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-Kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk kata. Sebelum masuk kedalam kemampuan membaca dan menulis tersebut, langkah awal yang harus dikenalkan pada anak yaitu mengenalkan lambang huruf. Kemampuan mengenal lambang huruf merupakan bagian dari aspek pengetahuan linguistik (bahasa) yang masuk pada tingkat

metalingustik. Pada tahap ini ditunjukkan ketika seorang anak bisa merespons konsep linguistik seperti bunyi ujaran, huruf konsonan, huruf vokal dan bagian-bagian kata (Otto, 2015). Kemudian, Jones (2013) mengungkapkan bahwa pengetahuan tentang huruf abjad melalui suara, simbol dan nama huruf.

Indikator tingkat pencapaian perkembangan anak usia empat sampai lima tahun (kelompok TK A) dalam bidang bahasa yaitu pengenalan huruf diatur dalam kurikulum KTSP PAUD mencapai aspek perkembangan bahasa meliputi (a) membaca gambar yang memiliki kata sederhana, (b) menghubungkan gambar dengan kata, (c) menyebutkan berbagai bunyi huruf, (d) membuat coretan bermakna, (e) menulis huruf abjad.

Namun kenyataannya, hasil belajar pada anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosoongo Tahun ajaran 2016/2017 yang diambil pada tanggal 3-5 September 2016 tentang kemampuan mengenal lambang huruf belum sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada seluruh anak diperoleh hasil bahwa sebagian besar anak masih memperoleh nilai dibawah rata-rata atau belum tuntas. Hal itu bisa dibuktikan pada observasi sebelum tindakan yang

menunjukkan bahwa dari 11 anak didik rata-rata ketuntasan anak 6% (1 anak) yang mampu mengenal lambang huruf dengan baik dan 94% (15 anak) belum menunjukkan kemampuan mengenal lambang huruf dengan baik. Kenyataan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas, dokumentasi sebelum tindakan dan pre test yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Oktober 2016.

Hal ini disebabkan karena pengenalan lambang huruf anak masih bersifat *alfabetis* (sesuai urutan). Anak masih kesulitan membedakan bentuk huruf yang mirip secara acak. Selain itu, guru kurang memberikan stimulus yang tepat untuk mengenalkan huruf pada anak. Guru kurang bereksplorasi pada media yang digunakan untuk mengenalkan lambang huruf (selama observasi mayoritas menggunakan LKA) dan ketika menuliskan/ meniru huruf, guru belum mencontohkan cara meniru/ menulis yang benar. Beberapa hal tersebut yang menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf di TK tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf dapat diberikan tindakan (*treatment*) dengan menggunakan *lecture bingo games*. Media yang digunakan dalam

permainan (*games*) ini diharapkan akan membantu anak untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf anak dengan suasana yang menyenangkan sehingga mudah diserap oleh anak. Hal ini dilakukan karena mengenal huruf itu penting bagi anak. Mengenal huruf merupakan aspek mendasar pada perkembangan bahasa anak yang masuk ke dalam aspek keterampilan membaca ditingkat yang lebih lanjut (Seefeldt & Wasik, 2008). Membaca membuat anak mengerti tentang isi dunia (Santrock, 2002).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak saling berhubungan dan saling berpengaruh pada perkembangan anak di tahap selanjutnya. Pengenalan lambang huruf sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak yang meliputi empat aspek, yaitu membaca, menulis/ meniru, menyimak dan berbicara.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui *Lecture Bingo Games* Pada Anak Kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosoongo Tahun Ajaran 2016 / 2017”.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan, dimana masing-masing pertemuan terdapat tiga tahapan yang dilalui meliputi perencanaan, tindakan sekaligus observasi dan refleksi/ evaluasi. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosoongo yang berjumlah 16 anak (10 anak perempuan dan 6 anak perempuan).

Data penelitian yang dikumpulkan adalah informasi tentang proses pembelajaran dari pra tindakan, tindakan dan pasca tindakan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf dengan observasi sebagai metode pengumpulan datanya. Data peneliti dikumpulkan dari berbagai sumber yaitu anak didik, guru dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran, arsip atau dokumen sekolah yang meliputi Program Semester (PROMES), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan lembar penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi dan penugasan. Validitas data yang digunakan

yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif model Milles dan Huberman (Sugiyono, 2012), yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tindakan (*treatment*) dilakukan setelah dilaksanakannya observasi pra siklus untuk mengetahui kondisi awal dan *pre test* tentang kemampuan mengenal lambang huruf anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosoongo. Langkah pertama, peneliti melakukan observasi. Observasi yang dilakukan terkait observasi kinerja guru dan aktivitas anak. Penilaian (*test*) anak dilakukan sebanyak empat kali setiap siklus, dimana di pertemuan pertama dan kedua menggunakan teknik unjuk kerja dengan meminta anak menebak tiga huruf vokal setelah *games* usai (pertemuan 1), kemudian meminta anak menebak tiga huruf konsonan setelah *games* (pertemuan 2). Pertemuan ketiga dan keempat menggunakan teknik pemberian tugas dengan LKA, dimana pada pertemuan ketiga, anak ditugaskan membedakan

bentuk huruf vokal dan konsonan yang mirip dengan menghubungkan garis titik-titik membentuk huruf, sedangkan penilaian pertemuan keempat, anak ditugaskan untuk meniru huruf vokal dan konsonan sesuai contoh. Peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf anak dikatakan berhasil apabila penilaian masing-masing indikator yang telah dikonversikan ke nilai klasikal mencapai 75,00 setiap siklusnya. Penilaian diberikan berdasarkan kriteria penilaian tiap indikator yang meliputi BB (Belum Berkembang dengan bobot nilai 1), MB (Masih Berkembang dengan bobot nilai 2), BSH (Berkembang Sesuai Harapan dengan bobot nilai 3), BSB (Berkembang Sangat Baik dengan bobot nilai 4). Berikut adalah Tabel tentang hasil *pre test* sebelum dilakukan tindakan:

Nilai	Frekuensi (f)	Total	Keterangan
31,24	4	125,00	Belum tuntas
37,50	1	37,50	Belum tuntas
43,75	2	87,50	Belum tuntas
50,00	5	250,00	Belum tuntas
56,25	2	112,50	Belum tuntas
62,50	1	62,50	Belum tuntas
87,50	1	87,50	Tuntas
Jumlah	16	762,50	
Rata-rata kelas (M)		$= 762,50 : 16 = 47,65$	
Presentase Tuntas		$= 1 : 16 \times 100\% = 6\%$	
Presentase Belum Tuntas		$= 15 : 16 \times 100\% = 94\%$	

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar anak didik belum mencapai nilai ketuntasan minimal yaitu 75,00. Masing-masing indikator ketuntasan kemampuan mengenal lambang huruf adalah 75%. Persentase ketuntasan klasikal (empat indikator yang dicapai) terkait kemampuan mengenal lambang huruf anak pra tindakan yaitu 1 anak (6%) dan 15 anak (94%) belum tuntas.

Setelah diterapkannya *lecture bingo games* dalam mengenalkan lambang huruf di siklus I sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hasil tindakan di siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Siklus I

Nilai	Frekuensi (f)	Total	Keterangan
50,00	2	100,00	Belum tuntas
56,25	4	225,00	Belum tuntas
62,50	4	250,00	Belum tuntas
68,75	1	68,75	Belum tuntas
75,00	2	150,00	Tuntas
81,25	1	81,25	Tuntas
87,50	1	87,50	Tuntas
93,75	1	93,75	Tuntas
Jumlah	16	1056,25	
Rata-rata kelas (M)		$= 1056,25 : 16 = 66,01$	
Persentase Tuntas		$= 5 : 16 \times 100\% = 31\%$	
Persentase Belum Tuntas		$= 11 : 16 \times 100\% = 69\%$	

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang huruf anak meningkat walaupun belum mencapai target

penelitian. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan tindakan kembali di siklus II. Hasil refleksi yang ditemukan di siklus I menjadi perbaikan di siklus II supaya hasil yang diperoleh semakin maksimal. Peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf mencapai nilai ketuntasan/ target penelitian menjadi tujuan penelitian di siklus II.

Hasil ketuntasan siklus II mengalami peningkatan dan telah melampaui target indikator kinerja penelitian. Hasil ketuntasan pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Persentase Ketuntasan Siklus II

Nilai	Frekuensi (f)	Total	Keterangan
56,25	1	56,25	Belum tuntas
62,50	1	62,50	Belum tuntas
68,75	2	137,50	Belum tuntas
75,00	4	300,00	Tuntas
81,25	1	81,25	Tuntas
87,50	1	87,50	Tuntas
93,75	2	187,50	Tuntas
100,00	4	400,00	Tuntas
Jumlah	16	1312,50	
Rata-rata kelas (M)		$= 1312,50 : 16 = 82,03$	
Presentase Tuntas		$= 12 : 16 \times 100\% = 75\%$	
Presentase Belum Tuntas		$= 4 : 16 \times 100\% = 25\%$	

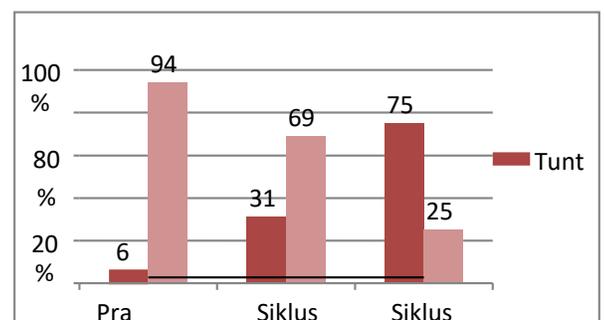
Peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosongo pada siklus II memperoleh hasil 12 anak dinyatakan tuntas secara klasikal atau sebesar 75% dan terdapat 4 anak yang belum tuntas atau sebesar 25%. Presentasi ketuntasan klasikal tersebut

menunjukkan peningkatan sesuai target penelitian. Adapun perbandingan hasil pra tindakan sampai dengan tindakan di siklus II tentang kemampuan mengenal lambang huruf dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Perbandingan Hasil Ketuntasan Klasikal Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf

Ketuntasan	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	1	6%	5	31%	12	75%
Belum Tuntas	15	94%	11	69%	4	25%

Berdasarkan tabel 4, perbandingan hasil ketuntasan klasikal anak dari pratindakan hingga siklus II dapat disajikan dalam bentuk histogram pada gambar 1.



Gambar 1 Histogram Perbandingan ketuntasan klasikal pratindakan, siklus I, dan

siklus II Berdasarkan hasil pemaparan kondisi pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat diuraikan peningkatan yang terjadi pada (1) kemampuan mengenal lambang huruf anak, (2) kinerja guru dan (3) aktivitas anak. Gambar di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang huruf anak meningkat dari 1 anak (6%) di pertemuan pra tindakan menjadi 12 anak (75%) yang dinyatakan tuntas di akhir siklus II. Selain itu, setelah diterapkannya *lecture bingo games*, kinerja guru dalam mengajar juga meningkat dari nilai rata-rata 2,46 di pertemuan pra tindakan menjadi 3,58 di akhir siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan semakin luwesnya guru menyampaikan materi pembelajaran, semakin terampilnya guru membuat media dan semakin kreatifnya guru mengeksplor media yang digunakan. Penerapan *lecture bingo games* juga meningkatkan aktivitas anak dalam pembelajaran, dimana nilai rata-rata anak pra tindakan yaitu 1,95 menjadi 3,81 di akhir siklus II. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan semakin aktifnya anak dalam pembelajaran, semakin antusiasnya anak menerima media baru dalam pembelajaran serta semakin tingginya motivasi anak dalam menyelesaikan tugasnya.

Bertolak dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *lecture bingo games* menjadi solusi dalam

meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf anak. Melalui *lecture bingo games*, anak menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran menggunakan media dan metode ini lebih menarik minat anak dalam mengenal lambang huruf.

Beberapa manfaat dari *lecture bingo games* (Beetleston, 2008) yaitu: (1) anak yang teratur bermain *bingo games* mempunyai memori jangka pendek lebih baik daripada anak yang belum atau sama sekali tidak pernah bermain bingo, (2) anak yang terbiasa bermain bingo mempunyai tingkat kejelian yang lebih baik, (3) permainan bingo memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, terutama teman bermainnya, permainan bingo dapat melatih anak berperilaku sportif ketika mengalami kekalahan dalam permainan, (5) dapat mengajarkan anak untuk bekerja sama dan bekerja dalam kelompok.

Selain itu, kemampuan guru dalam mengajar juga dapat mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran. Peran guru dalam hal ini adalah memberi petunjuk, menyediakan media, dan memberikan motivasi agar mencapai tugas perkembangan anak sesuai tahapan usia anak termasuk dalam mengenalkan lambang huruf pada anak

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan, setiap siklus memuat pembelajaran dengan empat indikator penelitian. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa melalui *lecture bingo games* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum Mojosoongo tahun ajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata kelas dan ketuntasan yang dicapai anak. Pada pratindakan nilai rata-rata ketuntasan yang dicapai sebesar 6% sebanyak 1 anak, pada siklus I mencapai 31% sebanyak 5 anak, dan siklus II mencapai 75% sebanyak 12 anak. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa masih ada 4 anak yang belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut akan ditindak lanjuti oleh guru kelompok A dikemudian hari.

Sehingga berdasarkan hal tersebut disarankan bahwa *lecture bingo games* dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf anak. *Lecture bingo games* dalam kegiatan untuk meningkatkan perilaku empati anak adalah media yang tepat dan menarik bagi anak sehingga anak kelompok A TK Sri Juwita Hanum

Mojosoongo lebih tertarik dan maksimal dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf.

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain: (1) Guru diharapkan mampu memberikan materi pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan tidak hanya bertumpu pada LKA. Pembelajaran dapat dikemas ke dalam kegiatan bermain, dimana ketika bermain, secara tidak langsung anak sudah belajar tentang banyak hal., (2) Guru mampu menciptakan inovasi baru baik dalam media, metode maupun strategi pembelajaran dalam setiap bidang perkembangan anak. (3) Sekolah diharapkan bisa menyerap model pembelajaran baru di luar pembelajaran yang selama ini telah berjalan di TK selama model pembelajaran tersebut bisa berperan untuk mengembangkan kemampuan anak dan tidak melenceng dari tingkat perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bay, J. M., Reys, R. E., Simms, K., & Taylor, P. M. (2014). *Bingo games: turning student intuitions into investigations in probability and number sense. National Council Of Teacher Of Mathematics*. 93 (3), 1-7.

- Beetleston, Florence. (2011). *Creative learning strategi pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa*. Bandung: Nusa Media
- Bradley, B., & Jones, J. (2007). Sharing Alphabet Books in Early Childhood Classrooms. *International Reading Association* (pp. 452–463) doi:10.1598/RT.60.5.5, 452-463.
- Dirjen PAUDNI. (2009). *Peraturan pemerintah pendidikan nasional tentang standart pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementrian pendidikan nasional
- Fox. (2004). *Human Physiology*. Ed ke-8. New York: The Mc Graw-Hill Companies, Inc
- Jones, G. (2013). *Student characteristics, achievement and teacher expectations*. The elementary school journal. 95 (2), 170-171.
- Lieberman, H. A. (1996). *Pharmaceutical dosage form, second edition*. New York: Maccel Decker Inc
- Mertler, C.A. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Terj. Molan, Benyamin. Jakarta: Indeks. (Buku asli diterbitkan 2012)
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini, edisi ketiga*. Terj Tim Penerjemah Prenadamedia Group. Jakarta: Prenadamedia Group. (Buku asli diterbitkan 2008)
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R.D. (2009). *Human development*, Edisi 10: Perkembangan Manusia, Buku 1. Terj. Marswendy, Brian. Jakarta: Salemba Humanika. (Buku asli diterbitkan 2008)
- Santrock. J. W. (2002). Life-span development: *Perkembangan Masa Hidup*, edisi kelima. Terj. Achmad Chusairi, Juda Damanik.. Jakarta: Erlangga. (Buku asli diterbitkan 2002)
- Seefeldt & Wasik. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini: menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah, edisi kedua. Terj. Nasar Pius. Jakarta: Indeks. (Buku asli diterbitkan

2006)

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.