

**Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar
(Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019)**

Julya Nur Wahyu Astutik
PG PAUD STKIP MODERN NGAWI
julyanurwahyuastutik@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan proses pelaksanaan kemampuan mengenal huruf anak melalui penggunaan media pohon pintar pada Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019; 2) mendiskripsikan peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media pohon pintar pada anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif dengan menggunakan modifikasi model Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Dilakukan 2 siklus dan setiap siklus ada 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi yang berjumlah 16 anak terdiri dari 10 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 75% yaitu 12 anak dari 16 anak memiliki kemampuan mengenal huruf dengan kriteria berkembang sangat baik Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) proses pelaksanaan media pohon pintar pada peningkatan kemampuan mengenal huruf Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi meliputi: a) menyebutkan huruf vokal; b) menyebutkan huruf konsonan; c) menyebutkan kata yang dilakukan sebanyak 6 pertemuan dalam 2 siklus; 2) media pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sebesar 75%, dengan hasil pada: kondisi awal pra siklus dipersentase 0% atau belum ada anak dari 16 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik, siklus I yaitu 12% atau 2 anak dari 16 anak terdapat kriteria berkembang sesuai harapan, siklus II yaitu 75% atau 12 anak dari 16 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Media, Pohon Pintar, Anak Usia 3-4 Tahun, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 0 tahun sampai 6 tahun. Pelaksanaan program kegiatan belajar di PAUD harus menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Sebab perkembangan anak di masa depan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak dini.

Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan motivasi untuk mengembangkan agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai pertumbuhan dan perkembangan. Kemampuan mengenal huruf merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang perlu dikembangkan dengan memberi beberapa stimulasi kegiatan seperti mengenali huruf, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi sehingga anak dapat menyebutkan huruf vokal, menyebutkan huruf konsonan dan menyebutkan 6 kata.

Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa yaitu aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis yang perlu dikembangkan sejak dini.

Perkembangan bahasa anak usia dini ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan pertumbuhan usianya (Elizabeth B. Hurlock, 1978). Anak mengalami tahapan perkembangan yang sama namun yang membedakan antara lain: sosial keluarga,

kecerdasan, kesehatan, dorongan, hubungan, dengan teman yang turut mempengaruhi, ini berarti lingkungan turut mempengaruhi perkembangan bahasa anak, lingkungan yang baik maka perkembangan anak akan baik, namun sebaliknya jika tidak maka anak juga akan ikut dalam lingkungan tersebut.

Pemerolehan bahasa adalah suatu proses anak-anak mencapai kelancaran dalam bahasa ibunya (Stork dan Widdowson dalam Suhartono, 2005). Kelancaran bahasa anak dapat diketahui dari perkembangan bahasanya, oleh karena itu akuisisi bahasa perkembangan dan penguasaan bahasa anak diperoleh dari lingkungannya dan bukan karena sengaja mempelajarinya. Bahasa anak berkembang karena lingkungan.

Anak belajar nama huruf sesungguhnya anak juga belajar tentang bunyi huruf, dengan mengetahui nama huruf maka akan memberikan rasa nyaman kepada anak untuk belajar tentang bunyi huruf (Seefeldt & Wasik, 2008). Anak belajar nama huruf sesungguhnya anak belajar tentang bunyi yang dihasilkan oleh huruf tersebut. Apabila anak telah memahami tentang kesesuaian antara simbol dan bunyi maka kelak akan mudah untuk belajar membaca secara formal. Kesesuaian simbol bunyi adalah kemampuan untuk menghubungkan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas di Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi diperoleh beberapa faktor menyebabkan kemampuan mengenal huruf anak kurang berkembang yaitu: (1) Pembelajaran yang diberikan guru kepada anak kurang menarik, (2) Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini mengakibatkan anak menjadi kurang aktif di dalam proses pembelajaran kemampuan mengenal huruf dan (3) Proses pembelajaran mengenalkan huruf belum menggunakan media yang lebih efektif untuk mengenalkan huruf. Atas dasar hal tersebut maka perlu ada suatu

kegiatan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dianggap dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah melalui media pohon pintar.

Media pohon pintar merupakan salah satu media pembelajaran didalamnya terdapat huruf yang dapat mengembangkan potensi anak pada dimensi auditori, visual dan memori sehingga anak dapat dengan mudah untuk memahami pengenalan huruf. Dari dimensi auditori anak dapat mendengarkan dan menirukan bunyi huruf, untuk visual anak dapat melihat huruf yang telah di lihat sehingga anak dapat menirukan bentuk huruf misalnya dari meraba dengan jari dan untuk memori anak akan lebih cepat mengingat dalam waktu panjang karena anak mengetahui dari anak mulai mendengar huruf, melihat bentuk huruf dan mau menirukan bentuk huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi, sebagian besar anak masih belum berkembang kemampuan mengenal huruf, hal tersebut terlihat saat (1) anak kesulitan menyebutkan huruf vokal, (2) anak kesulitan menyebutkan huruf konsonan dan (3) anak kesulitan menyebutkan kata. Hal ini diperkuat oleh data yang diperoleh yaitu dari 16 anak terdapat 14 atau 88% anak yang belum berkembang dalam menyebutkan huruf vokal, dari 16 anak terdapat 12 atau 75% anak yang belum berkembang dalam menyebutkan huruf konsonan dan dari 16 anak terdapat 15 atau 94% anak yang belum berkembang dalam menyebutkan kata. Oleh karena itu, media pohon pintar ini diperlukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Selain dapat digunakan sebagai alat peraga sekaligus dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media pohon pintar diharapkan seorang guru dapat mengenalkan kepada anak tentang huruf vokal,

huruf konsonan dan menyebutkan kata. Sehingga sesuatu yang tidak mungkin dihadirkan didalam kelas dapat menjadi sesuatu yang dihadirkan didalam proses pembelajaran sehingga anak akan dengan mudah mengerti sesuatu yang belum diketahui sebelumnya.

Kemampuan Mengenal Huruf

Ability the natural aptitudes and learned capabilities required to successfully complete a task. kemampuan adalah kecerdasan-kecerdasan alami dan kapabilitas dipelajari yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas (*Mc Shane dan Glinow dalam Buyung, 2007*). Kecerdasan adalah bakat alami yang membantu para karyawan mempelajari tugas-tugas tertentu lebih cepat dan mengerjakannya lebih baik.

Berdasarkan teori tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan adalah kecerdasan alami yang dimiliki oleh seseorang namun setiap orang memiliki kemampuan atau kapasitas yang berbeda.

Mengenal huruf adalah suatu lambang atau simbol yang menunjukkan identitas tentang huruf. (Cormick dalam Seefelt dan Wasik, 2008) mengemukakan bahwa lambang huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan peneliti yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Berdasarkan teori tersebut peneliti menyimpulkan bahwa mengenal huruf adalah lambang atau simbol tentang identitas huruf dalam pengenalan abjad agar anak lebih mudah memahami dan mengingat bentuk lambang huruf tersebut.

Mengenal huruf menurut teori (*whole language* dalam Susanto, 2011) yaitu mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa

yang digunakan). Misalnya guru bertanya sama anak, siapa namanya, anak menjawab “Ani” kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf a dan ni (n dan i) jadi anak belajar dari konsep ke parsial.

Belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah tetapi saling berhubungan satu sama lain, yakni: belajar mengucapkan kata, membangun kosa kata dan membentuk kalimat (Elizabeth Hurlock, 1885).

Tahap *initial reading* (membaca permulaan) dalam pengenalan huruf, tahap ini ditandai dengan penguasaan kode alfabetik, di mana anak hanya sebatas mengenal huruf per huruf atau membaca secara teknis (Mercer dalam Abdurrahman, 2002).

Membaca secara teknis juga mengandung makna bahwa dalam tahap ini anak belajar mengenal fonem dan menggabungkan (*blending*) fonem menjadi suku kata atau kata. Huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk mengenal huruf permulaan adalah b, d, k, l, m, p, s, dan t. Huruf-huruf ini, ditambah dengan huruf-huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan mengenal huruf, sehingga menjadi a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t, dan u.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf permulaan mengacu pada kecakapan (*ability*) yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap mengenal huruf permulaan. Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, di mana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata. Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf adalah suatu lambang huruf yang melibatkan unsur audio dan visual untuk anak, sehingga anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

Kemampuan mengenal huruf menurut (Harun Rasyid dkk, 2009) menegaskan bahwa dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang secara terus menerus. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam mengenal huruf untuk anak dilakukan secara bertahap dan diulang-ulang setiap hari.

Tahapan proses belajar mengenal huruf menurut (Grainger, 2003) menyebutkan adanya tiga tahapan yaitu: Tahap pertama adalah tahap logografis, anak taman kanak-kanak menebak kata-kata berdasarkan satu atau sekelompok kecil huruf sehingga tingkat diskriminasi sangat buruk. Kemudian setelah mendapat pengajaran, diskriminasi menjadi lebih baik. Anak dapat membedakan kata yang sudah dan belum dikenal, namun mereka belum dapat membaca kata-kata yang belum dikenal. Strategi membaca awal pada tahap logografis secara umum tidak bersifat fonologis, tetapi lebih bersifat pendekatan global atau visual di mana pembaca awal mencoba mengidentifikasi kata secara keseluruhan berdasarkan ciri-ciri yang bisa dikenali.

Tahap kedua adalah tahap alfabetis, pada tahap ini pembaca awal memperoleh lebih banyak pengetahuan tentang bagaimana membagi kata-kata ke dalam fonem-fonem dan bagaimana merepresentasikan bunyi-bunyi yang mereka baca dan eja dengan ortografi alphabet. Tahap ketiga dilalui ketika anak sudah lancar dalam proses dekoding. Anak pada tahap ini mampu memecahkan kata-kata yang beraturan dan tak beraturan dengan menggunakan konteks.

Berdasarkan teori diatas peneliti menyimpulkan bahwa proses mengenal huruf adalah bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang telah didengar dan dilihat anak.

Seorang guru anak usia 3-5 tahun, perlu memahami bahwa kesadaran fonemik bukanlah bunyi bahasa (Seefeldt & Wasik, 2008). Kesadaran fonemik adalah tanda untuk

memahami bunyi huruf yang terdapat dalam kata. Untuk itu anak memerlukan dasar yang kuat dalam kesadaran fonemik, Anak-anak bisa mengembangkan kesadaran fonemik dengan memberikan kesempatan yang sangat banyak untuk bermain dengan bahasa dan mendengarkan bunyi dalam kata.

Berdasarkan teori diatas peneliti menyimpulkan bahwa ketika anak belajar tentang nama huruf, maka anak juga belajar tentang bunyi huruf. Terdapat juga dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 “Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 3-4 tahun adalah “anak mampu menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)”.

Kesimpulan yang dapat diambil peneliti berdasarkan beberapa konsep mengenai kemampuan mengenal huruf yang dikemukakan oleh para ahli yaitu kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berkomunikasi sehingga anak dapat menyebutkan huruf vokal, menyebutkan huruf konsonan dan menyebutkan 6 kata.

Media Pohon Pintar

Media pohon pintar merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE). Sejalan dengan pandangan (Wilkinson dalam Hamalik, 1997) media pohon pintar yaitu media yang dapat digunakan sebagai alat dan bahan untuk menyampaikan suatu informasi pembelajaran dalam mengenal huruf vokal, konsonan dan menyebutkan kata.

Media pohon pintar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak pada dimensi auditori, visual dan memori. Secara langsung anak akan melihat (memahami huruf dan bentuknya), dari mendengar anak akan mengetahui bunyi huruf, sehingga anak dapat mengingat dengan waktu jangka panjang. Hal

ini sejalan dengan pandangan John Hendrich Peztalozzi dalam Sofia Hartati (2005:41).

Media pohon pintar dalam (Ross, 1984) adalah pengenalan huruf terdapat tiga komponen dalam keterampilan visual yaitu, (1) Persepsi visual yaitu menentukan kemampuan mengenal bentuk-bentuk huruf yang dalam penggunaan media pohon pintar akan dirangsang dengan bentuk-bentuk nyata dari huruf alfabet bukan hanya sekedar dalam bentuk tulisan di buku maupun papan tulis, (2) Memori visual yaitu untuk mengingat bentuk huruf, media pohon huruf akan memudahkan guru untuk melakukan pengulangan dengan cara yang lebih variatif dan menyenangkan dibandingkan dengan hanya melakukan pengulangan dengan lisan saja, dan (3) Diskriminasi visual yaitu diperlukan dalam membedakan bentuk huruf satu dan yang lainnya, perbedaan motif dipohon pintar akan memudahkan anak untuk membedakan bentuk huruf satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan beberapa konsep kesimpulan yang dapat di ambil oleh peneliti mengenai proses pembelajaran dalam mengenal huruf menggunakan media pohon pintar dapat mengembangkan potensi anak pada keterampilan visual, dimensi auditori, visual dan memori, sehingga, penerapannya mampu untuk mengoptimalkan keterampilan anak.

Berdasarkan uraian diatas, untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi. Dengan penerapan media pohon pintar tersebut diharapkan dapat meningkat atau berhasil dalam kemampuan bahasa dalam mengenal huruf pada anak kelompok bermain.

Manfaat media pohon pintar menurut (Eliyawati, 2005) bagi pembelajaran anak usia dini sebagai berikut:

1. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.

2. Memungkinkan adanya keseragaman pangamat atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
3. Membangkitkan motivasi belajar anak.
4. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupundisimpan sesuai kebutuhan.
5. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
6. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
7. Mengontrol kecepatan belajar anak.

Dalam hal ini media dapat menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan sendiri-sendiri. Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat yang cukup besar dalam pembelajaran.

Manfaat pembelajaran menggunakan media pohon pintar antara lain dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan motivasi belajar anak, dan menimbulkan persepsi yang sama. Setelah diketahui beberapa manfaat media dalam pembelajaran, selanjutnya perlu juga diketahui mengenai fungsi dari media dalam proses sementara itu, menurut (Wibawa, 1992) fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai berikut : 1) Mampu memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati oleh anak. 2) Dapat memperbesar benda-benda kecil yang tidak dapat dilihat oleh mata. 3) Dapat digunakan untuk menggambarkan semua objek yang sangat besar dan tidak boleh dibawa masuk didalam kelas. 4) Dapat menyajikan suatu proses pengalaman hidup yang utuh. 5) Dapat digunakan untuk mendeskripsikan benda-benda berbahaya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, bahwa media mempunyai fungsi yang sangat penting khususnya bagi

anak-anak usia dini dalam memperlancar proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah penggunaan dalam media pohon pintar sebagai berikut:

- a. Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- b. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan menggunakan media pohon pintar.
- c. Anak-anak diberi contoh cara bermain media pohon pintar.
- d. Guru mengambil sebuah buah huruf dari pohon pintar, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- e. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada pohon pintar, kemudian anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut selanjutnya anak menirukan bentuk huruf dengan jarinya dan menirukan huruf melalui udara.
- f. Selanjutnya guru meminta anak untuk mengambil huruf di pohon pintar dan anak menyebutkan huruf yang di pegangnya selanjutnya anak-anak menirukan bentuk huruf dengan jarinya dan menirukan huruf melalui udara.
- g. Anak-anak diajak mempraktikan permainan pohon pintar secara bergantian, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran.
- h. Setelah anak-anak bermain, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan pohon pintar secara individu permainan dimulai.
- i. Anak mengambil sebuah huruf, anak mengamati huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang sudah diambil dan anak-anak

menirukan bentuk huruf dengan jarinya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan (*action research*) yang akan dilakukan ini menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Mc.Taggart. Penelitian ini menganalisis cara peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media pohon pintar di Kelompok Bermain Al-Azhar Beran usia 3-4 tahun dengan jumlah 16 anak yaitu 6 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II, tahun ajaran 2018/2019 yaitu bulan januari hingga februari 2019.

Peneliti merencanakan tindakan dengan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan setiap siklusnya. Kemudian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya dengan mempertimbangkan hasil refleksi siklus awal. Pada siklus ini peneliti menetapkan indikator keberhasilan dalam berdasarkan permasalahan yang sedang diteliti yaitu tentang kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Penggunaan media pohon pintar dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok bermain. Pemberian kegiatan penggunaan media pohon pintar dilakukan secara bertahap sesuai dengan prosedur yang ada.

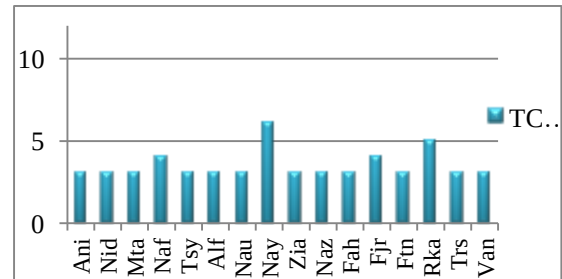
Jenis instrumen yang digunakan sebagai alat pengambilan data dalam penelitian tindakan ini adalah instrumen yang mengacu pada kemampuan mengenal huruf anak usia 3-4 tahun dengan teknik observasi melalui Catatan Observasi Awal. Instrumen dikembangkan dalam bentuk ceklis dengan rentangan skor 1-4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Sebelum pemberian siklus, dilakukan penilaian pra siklus untuk mengetahui

kemampuan mengenal huruf anak. Berikut ini hasil tingkat capaian perkembangan (TCP) kemampuan mengenal huruf anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi pada pra siklus dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

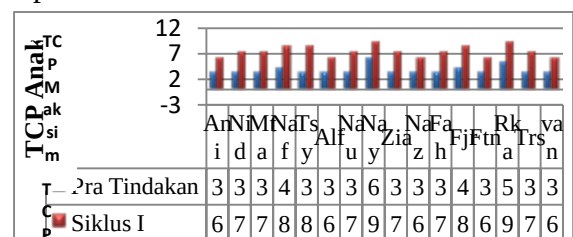


Grafik 4.1 Variabel Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Pada Pra Siklus

Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat bahwa TCP tertinggi yaitu dengan jumlah TCP 6, sedangkan TCP terendah yaitu dengan jumlah TCP 3. Hasil asesmen dari pra siklus ini dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih jauh di bawah target. Target yang ditentukan oleh peneliti bersama kolablator adalah 75% dari TCP maksimal, artinya TCP minimal anak adalah 9. Target yang ditentukan oleh peneliti bersama kolablator adalah 75% dari TCP maksimal, artinya TCP minimal anak adalah 9.

Siklus I

Berikut ini adalah perbandingan hasil tingkat pencapaian perkembangan (TCP) anak dalam variable kemampuan mengenal huruf pada pra siklus dan siklus I.



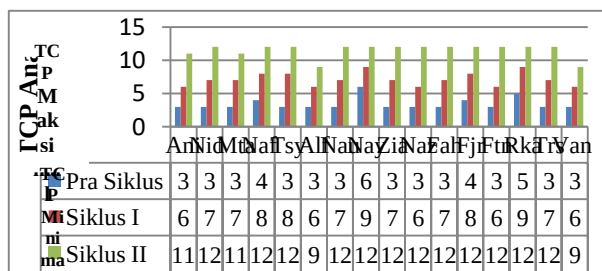
Grafik 4.6 Variabel Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Pada siklus I

Grafik diatas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf mengalami

peningkatan setelah diberi tindakan dengan media “Pohon Pintar”. Dapat terlihat pada rata-rata TCP anak pra tindakan sebesar 4 dan mengalami peningkatan menjadi 7 pada siklus I. Rata-rata TCP anak pada siklus I termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak yang memiliki kemampuan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Siklus II

Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak terus mengalami peningkatan pada akhir siklus II, dapat terlihat pada grafik berikut:



Grafik 4.10 Variabel Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Pada Siklus II

TCP anak pra siklus sebesar 4 dan mengalami peningkatan menjadi 7 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 12 di siklus II. Rata-rata TCP anak pada siklus II termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yang setiap siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan sehingga dilakukan sebanyak enam kali pertemuan yang bertujuan untuk mendapatkan data yang valid dan hasil yang signifikan. Hasil penelitian kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian hingga siklus II tahap akhir. peningkatan tersebut terjadi pada setiap pertemuan.

Kemampuan mengenal huruf sebelum tindakan diperoleh data 15 anak atau 94% yang berada pada kriteria belum berkembang, 1 anak

atau 6% yang berada pada kriteria mulai berkembang, pada kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada anak yang memenuhinya. Pada siklus I diperoleh 14 anak atau 88% yang berada pada kriteria mulai berkembang, 2 anak atau 12% yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan pada anak kriteria berkembang sangat baik belum ada yang memenuhi. Penelitian kemampuan mengenal huruf anak meningkat melalui media pohon pintar. Berdasarkan pembahasan diatas, kemampuan mengenal huruf melalui media pohon pintar pada anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran dapat dikatakan meningkat dengan baik.

Pada indikator pertama yaitu menyebutkan huruf vokal sesuai dengan teori (*whole language* dalam Susanto, 2011) yaitu mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan). Misalnya guru bertanya sama anak, sebutkan huruf vokal, anak menjawab “a,i,u,e,o” kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari huruf vokal tersebut? Lalu anak mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf ada huruf a dan i dan u dan e dan o jadi anak belajar dari konsep ke parsial.

Sesuai dengan teori menurut (Mercer dalam Abdurrahman, 2002) tahap *initial reading* (membaca permulaan) dalam pengenalan huruf, tahap ini ditandai dengan penguasaan kode alfabetik, di mana anak hanya sebatas mengenal huruf per huruf atau membaca secara teknis. Indikator kedua dalam menyebutkan huruf konsonan ini, anak terlebih dahulu dikenalkan huruf alfabet sehingga anak dapat menyebutkan fonem menjadi kata yaitu dapat terlihat pada kegiatan anak menemukan huruf a-p-e-l selanjutnya anak menyebutkan huruf menjadi sebuah kata apel.

Indikator ketiga yaitu menyebutkan kata sesuai dengan teori menurut (Elizabeth Hurlock,1885) tentang belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah tetapi saling

berhubungan satu sama lain, yakni: belajar mengucapkan kata, membangun kosa kata dan membentuk kalimat. Jadi sebelum anak dapat menyebutkan kata anak belajar mengenal huruf dengan mengucapkan atau menyebutkan huruf vokal, dan berlangsung dengan mengenalkan huruf konsonan sehingga anak akan belajar membangun kosa kata dan yang terakhir anak dapat menyebutkan kata dalam bentuk kalimat misalnya menyebutkan kata apel dan menyebutkan kata mangga.

Hasil penelitian dari setiap variabel kemampuan mengenal huruf ada beberapa anak yang memiliki kemampuan belum berkembang (BB) dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu dapat terlihat pada pra siklus bahwa ananda VAN ini memiliki kemampuan belum berkembang (BB) karena ananda dalam kegiatan pembelajaran guru selalu melakukan pengulangan berkali-kali dalam menjelaskan walaupun juga ada beberapa anak yang memiliki hasil yang sama tetapi anak tersebut daya ingat dalam memahami huruf berbeda, dan untuk anak yang mulai berkembang (MB) ini didominasi oleh ananda NAY hal ini dapat diamati ketika anak sudah dapat mengenal huruf abjad tanpa di bantu dengan guru. Hasil penelitian pada siklus I terlihat yang mulai berkembang (MB) ada ananda TRS dan VAN terlihat pada saat anak sudah mulai mampu menghafal huruf namun ada beberapa huruf yang masih perlu di ingatkan guru, walaupun ada teman yang memiliki nilai sama namun yang paling rendah dalam memahami ananda TRS dan VAN. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada siklus I yaitu ananda NAY dan RKA hal ini dapat terlihat bahwa ananda memiliki pemahaman yang lebih cepat dari pada teman yang lain. Selanjutnya hasil penelitian pada siklus II terlihat yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada ananda ANI, MTA, ALF dan VAN terlihat saat anak melakukan kegiatan pembelajaran namun, yang paling lama dalam memahami huruf hanya VAN.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat meningkat dengan menggunakan media pohon pintar. Media pohon pintar dalam penelitian ini sebagai alat peraga yang sangat membantu guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Andang Ismail bahwa dengan bantuan alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan lebih banyak hal dalam waktu yang lebih singkat, juga dapat mencapai hasil yang lebih cepat, (Andang Ismail, 2006). Dengan bantuan media pohon pintar, maka anak diharapkan dapat mengenal huruf dengan cepat dengan cara yang menyenangkan. Lebih lanjut Rose dan Roe menjelaskan dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan media pohon pintar.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media pohon pintar. Melalui media pohon pintar, anak dapat mengenal berbagai bentuk huruf dan bunyi huruf yaitu dalam menyebutkan huruf vokal, menyebutkan huruf konsonan dan menyebutkan kata.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Proses pembelajaran melalui media pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran, terlihat pada kegiatan yang dilakukan yaitu pada siklus I dengan tema tanaman dan sub tema tanaman apel kegiatannya yaitu anak menyebutkan huruf vokal dan menirukan huruf dengan jari tangan, menyebutkan huruf konsonan melalui udara dan menyebutkan kata (apel) dengan media pohon pintar bentuk buah apel, untuk siklus II sesuai tema tanaman dan sub tema tanaman mangga

kegiatannya anak menyebutkan huruf vokal dengan mandiri, menyebutkan huruf konsonan dengan mengeja huruf dan anak mencari huruf yang hilang dan menyebutkan kata dengan media pohon pintar bentuk buah mangga.

2. Media pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sebesar 75%, dengan hasil pada: kondisi awal pra siklus 0% atau belum ada anak dari 16 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik, siklus I yaitu 12% atau 2 anak dari 16 anak terdapat kriteria berkembang sesuai harapan, siklus II yaitu 75% atau 12 anak dari 16 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Saran

Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun saran yang peneliti berikan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Anak hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan pembelajaran melalui bermain.

b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pohon pintar dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada kelompok bermain, seperti yang sedang peneliti lakukan.

c. Bagi Sekolah

Kepada sekolah hendaknya memfasilitasi APE yang menyenangkan anak untuk mempermudah guru dalam memberikan pemahaman dalam aspek perkembangan bahasa dalam mengenal huruf.

d. Bagi peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan dapat meneliti media pohon pintar dengan bentuk dan ukuran yang lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan

mengenal huruf maupun meningkatkan kemampuan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2002). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto. (2011). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineke Cipta
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arief S, Sadiman. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad.(2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Eliyawati.(2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Edisi Satu, Jakarta : Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1885). *Perkembangan Anak*. Edisi Keenam. Jakarta.
- Mayke S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. GramediaWidiasarana Indonesia.
- Mc Shane & Glinow. (2007). *Organizational Behavior*. Prentice Hall.

- Premendikbud, Nomor 137 Tahun 2014 tentang
Standar Nasional Pendidikan anak Usia Dini
- Seefeldt dan Barbara, A Wasik. (2008).
Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta :
PT Indeks.
- Seefeldt dan A Wasik. (2008). *Pendidikan Anak
Usia dini (Menyiapkan anak usia tiga,
empat dan lima tahun masuk
sekolah)*. Jakarta: PT INDEKS.
- Shepley L.Ross. (1984). *Differential Equation*.
New York: John Wiley and Sons.
- Suhartono.2005. *Pengembangan Keterampilan
Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta:
Depdiknas.
- Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. (1992).
Media Pengajaran. Jakarta: Dikti.