

Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4 – 5 Tahun dalam Mengenal Huruf melalui Media Papan Abjad di KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Zahrah Haniifah¹, Imam Mujtaba², Anita Damayanti³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

zahrahhaniifah03@gmail.com

Abstrak. Artikel ini ditulis untuk menggambarkan peningkatan kemampuan anak mengenal huruf yang terdiri dari beberapa aspek yaitu (1) menyebutkan bunyi huruf dengan benar (2) menyebutkan huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya (3) menyebutkan huruf akhir dari nama benda-benda yang ada disekitarnya. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Untuk itu diperlukan stimulasi yang tepat dari guru sehingga anak benar-benar dapat memahami huruf abjad dengan baik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan huruf melalui permainan media papan abjad. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini menandakan bahwa dengan menggunakan permainan media papan abjad dapat meningkatkan kemampuan anak tentang huruf. Berdasarkan observasi awal dilapangan bahwa kemampuan mengenal huruf di kelompok A KB TK Lab.School Fip Umj masih rendah, Anak Nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal atau bentuknya mirip, misalnya “d dan b”, “f dan v”, “m dan n”, “p dan q”, “m dan w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf.
Kata kunci: kemampuan bahasa, permainan papan abjad, anak usia dini, pembelajaran interaktif.

1. Pendahuluan

Masa kanak –kanak adalah merupakan suatu masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan kemampuan fisik ,bahasa sosial, emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, upaya pengembangan seluruh potensi anak didik sejak usia dini merupakan hal yang mutlak dilakukan agar pertumbuhan dan perkembangan anak didik tercapai secara optimal.

Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini yang di tujuikan bagi anak-anak perlu diberikan agar nantinya anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang di miliki, salah satunya perkembangan bahasa. Melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Menurut Imas Kurniawan (2017:45) mengungkapkan bahwa “pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, dan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu.

Fase yang paling penting dalam perkembangan bicara dan bahasa pada manusia adalah pada tiga tahun pertama kehidupan, yaitu ketika daya pikir manusia berkembang dan proses menuju mereka dewasa. Kelancaran dalam berbicara dan berbahasa pada manusia akan

berproses dengan baik dan lancar apabila di lingkungan yang penuh dengan suara-suara dan gambaran, dan dalam berkomunikasi dengan orang lain serta menyimak ketika orang lain berbahasa atau berbicara.

Bahasa adalah satu aspek perkembangan yang perlu di persiapkan dan di kembangkan pada anak usia dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak usia dini karna pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. Pendidikan anak usia dini merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Taman kanak-kanak merupakan salah satu tahapan pendidikan anak usia dini, yang dimana menyelenggarakan program bagi anak usia 4 sampai dengan 6 tahun secara lebih terstruktur dan memiliki peran penting dalam mengukur kecerdasan anak.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik dalam Sheila S. Rahayuningsih, dkk. (2019:13) yang mengutip dari Trisnawati, (2014:13) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Mengutip dari Hasan, (2009:66) Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Usia anak umur 0-6 tahun disebut sebagai usia mengeksplorasi atau usia yang memiliki rasa penasaran, istilah ini diterapkan pada mereka karena anak-anak di fase ini anak ingin mengetahui keadaan lingkungan, bagaimana caranya, bagaimana perasaannya yang di dapat dan bagaimana anak bisa menjadi di bagian lingkungan tersebut. Usia dini merupakan anak yang berumur 0-6 tahun, usia tersebut mempunyai hak yang sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan serta perkembangannya (Anggraeni, 2017).

Selama ini orangtua dan guru sangat sulit dalam menarik minat belajar anak terutama di bidang pengenalan huruf abjad, anak-anak sering beranggapan kalau mengetahui huruf itu mudah tetapi sebenarnya sangat sulit untuk mengenal huruf di usia dini, tetapi guru banyak cara untuk menstimulasi anak dengan menyanyi lagu ABCD dengan berbagai lirik, selain itu guru juga mengajak anak dalam berkomunikasi dengan menggunakan huruf-huruf abjad tersebut supaya anak terbiasa mengingat apa yang di stimulasi oleh guru di sekolah.

Berdasarkan observasi awal di lapangan bahwa kemampuan mengenal huruf di kelompok A KB TK Lab.School Fip Umj masih rendah, Anak Nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal atau bentuknya mirip, misalnya “d dan b”, ”f dan v”, ”m dan n”, ”p dan q”, ”m dan w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pengembangan model permainan untuk pengembangan karakter Anak Usia Dini. Dengan demikian model pembelajaran yang akan di kembangkan dalam penelitian

ini adalah model permainan yang merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru yang di terapkan kepada anak usia dini.

Menurut Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Prof. Supardi tahun 2006 dalam Jalil (2014: 5) mengutip McNiff yang memandang bahwa PTK merupakan sebuah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan pendidik (guru) itu sendiri terhadap kurikulum, perkembangan sekolah, meningkatkan hasil belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian PTK di atas, bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian yang dimaksudkan di sini adalah melakukan suatu tindakan atau usaha di dalam proses pembelajaran pada anak usia dini di KB TK Lab.School FIP UMJ. Bertujuan untuk perkembangan aspek Bahasa melalui permainan media papan abjad. Berjumlah 11 orang anak yang menjadi subjek, Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, dari Januari hingga Mei 2024.

2.1 Pengertian kemampuan mengenal huruf

Pendapat Ehri dan Mc.Cormack belajar huruf adalah huruf komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf depan dari sebuah benda.

Jadi dari pendapat tersebut dapat di tegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata. Dari mengenal huruf ke kata selanjutnya bisa berbahasa dengan mengenal simbol-simbol huruf.

2.2 Pentingnya mengenal huruf

Menurut *Glenn Doman* (1964) bahwa anak usia dini perlu diajari membaca karena, a) anak usia dini mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia dini dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang di serap semakin banyak yang di ingat, e) anak usia dini dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Pengenalan huruf sejak usia dini yang penting adalah metode pembelajarannya melalui proses sosialisasi, metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karna membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Bahwa anak dapat mengenal huruf dengan baik dan cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Jadi Mengenalkan huruf pada usia dini dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk membaca. Ketika mereka mulai mengenali huruf di buku, papan tanda, dan lingkungan sekitar, mereka merasa senang dan tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut.

2.3 Media

a. Pengertian Media

Media pembelajaran anak usia dini merujuk pada berbagai alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada anak-anak berusia dini (biasanya usia 0-8 tahun). Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga anak-anak dapat memahami konsep dan informasi dengan lebih baik.

Media instruksional atau media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/ topic tertentu yang akan disampaikan atau di pelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut.

Jadi, media pembelajaran adalah media yang di gunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan anak agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada anak. Selain itu media juga harus merangsang anak mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan ransangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan anak dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong anak untuk melakukan praktik dengan benar.

b. Manfaat dan kelebihan bermain media papan abjad

1. Pengenalan Huruf dan Bunyi

Anak-anak belajar mengenal bentuk huruf dan mengasosiasikan huruf-huruf tersebut dengan bunyinya. Ini adalah langkah awal yang penting dalam perkembangan kemampuan membaca.

2. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa

Dengan bermain papan abjad, anak-anak dapat belajar menyusun huruf menjadi kata, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

3. Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus

Kegiatan yang melibatkan papan abjad dapat membantu anak-anak belajar untuk fokus dan meningkatkan konsentrasi mereka, karena mereka perlu memperhatikan detail huruf dan kata.

4. Pendidikan yang menyeluruh

Selain membantu dalam pengembangan keterampilan bahasa dan motorik, bermain dengan papan abjad juga bisa mengajarkan anak-anak tentang urutan alfabet, pengenalan warna (jika huruf berwarna), dan keterampilan sosial jika dimainkan bersama teman.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di KB-TK Lab.School FIP UMJ Subyek penelitian yaitu kelompok A2 dengan jumlah siswa 11 orang yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Dari sana peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh objek tersebut yaitu bermain “Mengenal Huruf Melalui Papan abjad”. Langkah – Langkah yang dilakukan peneliti disini adalah:

1. Menyiapkan alat dan bahan seperti origami yg di cetak huruf abjad yang akan di mainkan oleh anak usia dini kelompok A2 KB-TK Lab.School FIP UMJ.
2. Anak di minta untuk menempelkan huruf alfabet yang hilang.

Adapun perkembangan Bahasa anak yang sudah berkembang, menempelkan huruf alfabet yang hilang dengan menggunakan audio visual anak yaitu menyanyikan lagu abcd agar bisa menempelkan huruf yang hilang. Ada 1 orang anak dari 11 anak yang belum bisa berkembang dalam perkembangan Bahasa. Di karenakan anak itu mempunyai gangguan yaitu ‘*Speech Delay*’. Satu anak dari 11 anak tersebut mengikuti kegiatan tetapi di bantu oleh guru kelas. Anak tersebut memiliki gangguan yaitu *speech delay*. *Speech Delay*’ adalah anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan bicara dan bahasa dibandingkan dengan anak-anak seusianya. *Speech delay* dapat mencakup berbagai aspek seperti keterlambatan dalam memulai bicara, kesulitan dalam mengucapkan kata-kata dengan jelas, atau keterbatasan dalam menggunakan kata-kata dan kalimat untuk berkomunikasi.

Permainan papan abjad juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak. Misalnya, anak yang sudah mengenal huruf dapat diajak untuk menyusun kata-kata yang lebih kompleks, sementara anak yang baru belajar huruf dapat fokus pada pengenalan huruf-huruf dasar. Permainan papan abjad memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini. Hasil yang diperoleh mencakup peningkatan pengenalan huruf, keterampilan fonetik, kosakata, keterampilan motorik halus, dan minat belajar.

Dari Observasi ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya permainan media papan abjad memberikan pendekatan multisensori dalam pembelajaran. Anak-anak tidak hanya melihat huruf, tetapi juga menyentuh dan memindahkannya, yang membantu memperkuat pembelajaran melalui berbagai indera.

Berdasarkan penelitian diatas dengan melakukan kegiatan pembelajaran permainan papan abjad di KB – TK Lab. School FIP UMJ dapat memberikan dampak yang signifikan dengan pendekatan yang menyenangkan terhadap anak untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf alphabet. Yang nantinya diharapkan anak dapat mengimplementasikan kemampuan bahasa melalui media permainan papan abjad dengan pengenalan huruf alphabet dalam

kehidupan sehari-hari, dan meningkatkan kualitas dalam kemampuan anak untuk mengenal huruf alfabet melalui media papan abjad. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf melalui media papan abjad di KB – TK Lab. School FIP UMJ sangat berkembang.

Gambar 1.

Anak bermain papan abjad yang di awasi oleh guru pendamping



4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan. Media papan abjad efektif dalam membantu anak-anak mengenali huruf-huruf alfabet. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam mengenali bentuk huruf dan menyebutkan nama huruf dengan benar. Anak-anak belajar mengasosiasikan huruf dengan bunyi yang sesuai. Mereka mulai memahami bahwa setiap huruf memiliki bunyi tertentu yang dapat digabungkan untuk membentuk kata. Penggunaan media papan abjad membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar huruf melalui permainan dan aktivitas yang melibatkan papan abjad. Aktivitas menyusun dan memindahkan huruf membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak, seperti koordinasi tangan-mata dan kontrol jari.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti akan mengemukakan saran sebagai berikut yaitu adapun hal-hal yang harus dilakukan dalam kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf alfabet adalah pemenuhan sarana dan media pembelajaran dalam pengenalan huruf alfabet, serta pemberian motivasi kepada anak dengan cara orangtua berpartisipasi di rumah dalam kegiatan yang anak lakukan sehari-hari. Perlunya pembiasaan dari orangtua yang akan memudahkan mereka dalam mengenal huruf alfabet agar dapat tercapai dengan baik. Untuk itu, diperlukan adanya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai dengan kegiatan menarik sehingga anak tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan yang mereka lakukan.

5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Artikel yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengenal Huruf Melalui Media Papan Abjad di KB TK LAB. SCHOOL Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta”.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr.Imam Mujtaba,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses KKN PLP ini berlangsung.
2. Bunda Dr. Andriyani,M.Pd. selaku kepala sekolah KB – TK Lab. School FIP UMJ yang sudah mempersilahkan saya dan kelompok saya untuk melakukan kegiatan KKN PLP di KB – TK Lab. School FIP UMJ
3. Bunda Intan Rizky Pratiwi, S.Pd. selaku guru kelas A2 sekaligus Guru Pamong, Serta Semua Guru Kelas KB – TK Lab. School FIP UMJ yang sudah membantu di kelas dengan baik, serta memberikan bimbingan dan kesempatan untuk belajar.
4. Orang Tua Tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti.
5. Teman-teman kelompok 1 yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa Artikel ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga Artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan. Terima kasih.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik dalam Sheila S. Rahayuningsih (2019): *tentang kesanggupan mengenali tanda-tanda huruf*.
- Glenn Doman. (1964). *Teaching Your Baby to Read*. New York: The Better Baby Press.
- Hasan. 2009. *Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini*. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya.
- Imas Kurniawan. (2017). *Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustaka.
- Jalil. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun (2009) tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- McNiff, J. (n.d.). *Action Research: Principles and Practice*.
- Rahayuningsih, S. S., & dkk. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2019). *Early Education: Three-, Four-, and Five-Year-Olds Go to School*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Sheila S. Rahayuningsih, dkk. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Trisnawati. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.