



PENGENALAN HURUF ABJAD MELALUI PERMAINAN BABY BOGGLE PADA ANAK USIA DINI

Nur Lailatul Mubarakah, Dewi Asmah, Putri Eka N

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Nolazahra31@gmail.com, Asmahdewi917@gmail.com, Kanana362@gmail.com

Abstrak

Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting yaitu berbahasa melalui berbahasa anak dapat berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan membaca anak diawali dengan pengenalan huruf abjad sehingga anak dapat membaca kata. Pengenalan huruf kepada anak usia dini seharusnya dikemas menjadi menyenangkan dan asik, sehingga anak akan mudah memahami huruf dengan baik tidak hanya dapat menyebutkan, karena dunia anak adalah dunia bermain maka dengan bermain huruf akan membuat anak menjadi senang. Melalui permainan Baby Boggle akan menarik perhatian untuk bermain huruf, sehingga dapat berkembang dengan baik pada aspek pengenalan huruf.

Keywords: Pengenalan Huruf, Permainan Baby Boggle

PENDAHULUAN

Aspek bahasa sangat penting untuk ditingkatkan pada anak usia dini, aspek bahasa terdapat empat aspek perkembangan yaitu menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Salah satu aspek yang paling penting dalam perkembangan bahasa adalah membaca/pramembaca. Kemampuan pramembaca atau mengenal huruf sangat penting untuk anak agar dapat membaca dengan baik. Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf dapat merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal huruf sangat penting untuk anak usia dini karena dengan mengenal huruf, anak dapat memulai tahapan membaca.

Kemampuan mengenal huruf sangat penting dikembangkan untuk anak usia dini, dengan anak dapat mengenali huruf maka anak dapat membaca permulaan dengan demikian akan menambah wawasan anak. Sesuai dengan pendapat Rasyid, (2009: 241) bahwa mengenal huruf bagi anak PAUD dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Anak perlu dipahamkan tentang konsep huruf yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf, adanya pengalaman yang berulang dan sesering mungkin terhadap huruf, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf yang dihubungkan dengan kemampuan membaca.

Mengenal huruf sangat penting diajarkan pada anak usia empat sampai enam tahun, karena pada masa itu anak berkembang dengan pesat karena pada usia itu adalah masa keemasan bagi anak (*golden age*) untuk mengenali huruf abjad. Capaian membaca pada anak tertera pada PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum PAUD anak usia 4-6 tahun dalam kemampuan keaksaraan awal kurikulum 2013, kompetensi dasar 3.12 dan 4.12 adalah membaca gambar, membaca simbol, mengenali huruf awal

namanya, mengeja huruf, membaca sendiri. Perkembangan membaca sangat penting untuk manusia, karena dengan membaca akan menambah wawasan dan pengetahuan.

Dalam pengenalan huruf untuk anak usia dini dapat dilakukan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan dan benar-benar memahami huruf, bukan hanya dapat menyebutkan. Melalui bermain dapat memberikan anak semangat ketika mengenal huruf, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak akan lebih senang dan lebih memahami dengan betul tentang huruf.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul pengenalan huruf abjad melalui permainan baby boggle pada anak usia dini ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang biasa disebut dalam bahasa Inggris Classroom Action Research (CAR). Penelitian ini dilakukan di PAUD TK Lab School UN PGRI Kediri pada kelompok A. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2017/2018 selama 2 sampai 3 minggu. penentuan waktu penelitian mengacu pada akademik sekolah. Karena PTK membutuhkan proses pembelajaran yang edukatif. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A PAUD TK Lab School UN PGRI Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 11 anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran seperti keaktifan anak ketika proses pembelajaran. Sedangkan dokumentasi untuk memperkuat data yang telah diperoleh peneliti selama masa observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan anak usia dini seharusnya memiliki filsafat pendidikan yang menyentuh seluruh perkembangan anak dan didukung dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan dunia anak usia dini. Anak akan berkembang sebagaimana mestinya jika mendapatkan perhatian dan stimulasi yang baik dari sekolah. Demikian itu untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang *high quality*. Menyimpulkan pendapat Sylva tentang konsep pendidikan anak usia dini yang *high quality* yaitu – pendidikan yang memiliki banyak ragam permainan atau anak diberikan kesempatan untuk bermain yang memiliki tujuan. Santer (dalam Muchlisin, 2017: 49) Pendapat tersebut lebih menitik beratkan pada tatanan nilai atau bermain dipandang sebagai nilai.

Sementara menurut Hartati (Andriani, 2012:126) mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Gallahue (dalam Nugraha, 2013: 205) mengatakan anak bermain untuk memperoleh suatu cara untuk bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia, orang lain, dan dengan dirinya sendiri. Ketika bermain, anak bermain dengan tahapan usia sendiri (kematangan), dengan pikirannya sendiri, dengan perasaannya sendiri, dengan pengertiannya sendiri dan dengan dunianya sendiri. Jadi dengan bermain anak tidak saja mengenal dunianya sendiri melainkan mengenal dunia yang lain, dirinya sendiri dan orang lain disekitarnya, alam semesta dan isinya, kemampuan dirinya dan kemampuan orang lain. Dengan bermain anak tidak saja bertumbuh secara fisik namun juga berkembang secara psikis.

Hampir setiap anak di seluruh dunia melakukan aktivitas memainkan, dorongan untuk bermain begitu kuat, bahwa anak-anak akan melakukannya ketika mereka tidak memiliki mainan, ketika orang tua tidak aktif memberikan motivasi, dan bahkan ketika mereka di tengah tengah zona perang Begitu kuatnya hubungan anak-anak dengan bermain sehingga bisa dikatakan bahwa bermain adalah bagian dari kehidupan anak. Anak-anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain. Mereka menggunakan sebagian waktu dan energinya untuk bermain. Sugiono (2016: 259)

Bagi anak usia dini bermain adalah sebagai tuntutan dan kebutuhan sehari-hari. Disamping dapat memberikan kesenangan, bermain juga mampu mengembangkan daya imajinasi pada anak. Di sekolah anak juga sudah menerima berbagai pengetahuan dalam pembelajaran secara akademis untuk persiapan mereka memasuki pendidikan selanjutnya. Salah satunya yang harus distimulasi adalah aspek kemampuan berbahasa khususnya kemampuan pra membaca, kemampuan pra membaca ini diawali dengan pengenalan huruf, upaya menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan agar anak tertarik pada saat pembelajaran yaitu dengan diberikan permainan *baby boggle*. Permainan *baby boggle* ini adalah suatu permainan yang baik untuk membangun kosa kata anak dan juga keterampilan mengeja. Nama permainan ini diambil dari permainan orang dewasa yang sudah dikenal yaitu *Boggle*. Permainan ini dapat dimainkan sendiri atau dalam sebuah kelompok (Lwin, 2008: 38). Permainan *baby boggle* yang dikembangkan ini adalah sebuah permainan yang dilakukan anak baik perseorangan ataupun kelompok dengan balok huruf untuk mengenalkan huruf dan kartu gambar untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata.

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, pengenalan huruf abjad melalui permainan *baby boggle* pada anak usia dini dari pra tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian ketuntasan belajar anak seperti pada tabel berikut :

Tabel
Hasil Penilaian Ketuntasan Belajar Anak Pra Tindakan Sampai Dengan Pelaksanaan Siklus III

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Keterangan							
		Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Anak	%	Anak	%	Anak	%	Anak	%
1	BB	3	27,27 %	1	9,09 %	0	0%	0	0%
2	MB	7	63,63 %	4	36,36 %	3	27,28 %	1	9,10 %
3	BSH	1	9,10 %	5	45,46 %	4	36,36 %	4	36,36 %
4	BSB	0	0%	1	9,09 %	4	36,36 %	6	54,54 %
	Jumlah	11 Anak	100%	11 Anak	100%	11 Anak	100%	11 Anak	100%

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian perkembangan anak dalam mengenal huruf abjad dari pra tindakan sampai siklus III mengalami kenaikan yang signifikan. Pada pra tindakan anak yang mendapat nilai bintang 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 1 anak dan belum ada yang mendapat bintang 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB), dari data tersebut diperoleh persentase ketuntasan belajar mencapai 9,10%.

Dampak permainan *baby boggle* untuk kelompok A PAUD TK Lab School dapat dinyatakan berhasil dalam mengembangkan pengenalan huruf pada anak usia dini. Pada penelitian ini peneliti mengalami keterbatasan pada permainan yang digunakan karena membutuhkan tempat yang lebih banyak untuk menyusun balok huruf sedangkan pada tempat permainan hanya ada empat kotak untuk menyusun huruf.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pengenalan huruf abjad menggunakan permainan *baby boggle* dapat memudahkan anak untuk mempelajari huruf abjad. Apabila akan melakukan penelitian yang sejenis, memperbesar kotak tempat balok huruf agar dapat menampung lebih banyak karakter huruf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih dipersembahkan untuk Ibu Veny Iswantiningtyas Dosen yang telah membimbing dan mensupport sehingga terselesaikannya paper ini pada tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya* 9 (1); 126.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lwin, dkk. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta: PT INDEKS.
- Muchlisin, Muhammad Arif. 2017. Permainan Bebas dan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2); 49.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nugraha, Bayu. 2013. Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak* 2 (1); 205.
- Rasyid, Harun. 2009. *Assesmen Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Sugiono dkk. 2016. Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 10 (2); 259.
- Waraningsih, Tri Lestari. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Sulthoni Ngaglik Sleman. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta