

PENINGKATAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK MELALUI PERMAINAN SHOPPING LIST DI KELOMPOK A TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA KOTA PADANG PANJANG

Aneda lasri

Sri Hartati

Universitas Negeri Padang, Indonesia
anidalasri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui permainan *shopping list*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak-anak kelompok A (usia 4-5 tahun) Taman Kanak-kanak Negeri Pembina kota Padang Panjang dengan jumlah 15 orang anak, yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pada observasi awal nilai rata-rata keaksaraan anak sangat rendah yaitu 10 % dan setelah siklus satu meningkat menjadi 39 % dan siklus dua meningkat lagi menjadi 84 % yang mencapai kriteria ketuntasan minimum. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *shopping list* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini.

Kata kunci: Keaksaraan Awal, Permainan *Shopping List*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan anak usia 0-6 tahun yang dapat diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jalur pendidikan formal bagi anak usia dini yang bertujuan

mengoptimalkan segala aspek perkembangan anak yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. yang dalam kurikulum 2013 meliputi memahami bahasa, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan. Keaksaraan yang dimaksud disini yaitu kemampuan anak dalam memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf dan pemahaman anak terhadap kata yang ada dalam cerita. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) mengenai keaksaraan awal dalam Permen 137 tahun 2014 untuk kelompok A (usia 4-5 tahun) salah satunya yaitu mengenal simbol-simbol dengan indikator menghubungkan gambar dengan kata dan menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

Suryana (2018) mengemukakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan dan kebutuhannya yang ditunjukkan melalui kemampuan membaca, kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi. Kemampuan membaca anak usia dini yaitu kemampuan mengubah simbol huruf ke dalam bahasa lisan atau sebaliknya dan begitu pentingnya pengembangan kemampuan membaca anak sehingga seorang guru harus mampu mengembangkan kemampuan membaca anak sejak dini melalui media pembelajaran yang menarik yang dilakukan secara konsisten, berkesinambungan dan dalam suasana yang menyenangkan (Rakimahwati,2018).

Suasana menyenangkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media yang menarik dan bervariasi. Susanto (2017) mengemukakan bahwa belajar melalui bermain merupakan suatu teknik pembelajaran yang berkesan bagi anak usia dini. Jadi melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang berguna bagi pengembangan kemampuan anak.

Pembelajaran akan berkesan jika diberi stimulasi sensori yang tepat. Hartati (2019) mengemukakan bahwa setiap anak yang lahir sudah memiliki potensi masing-masing yang akan berkembang dengan optimal apabila pendidik memberikan stimulasi sensori kepada anak secara terus menerus. Semakin sering kita memberi stimulasi pada anak akan semakin meningkat kemampuan anak.

Pemberian stimulasi pada anak agar meningkatkan kemampuan membaca anak pada umumnya dan keaksaraan anak pada khususnya dapat dilakukan melalui permainan *shopping list* (daftar belanja) yaitu permainan pergi belanja dengan menggunakan media *shopping list* atau daftar belanja yang berisi tulisan benda-benda yang hendak dibeli. Yulsyofriend (2013) menyatakan salah satu kiat-kiat menumbuhkan minat baca anak usia dini yaitu melalui permainan dengan cara membuat daftar belanja yang singkat dan mudah dan membiarkan anak memberi tanda silang pada barang yang sudah didapatkan. Jadi dalam permainan *shopping list* ini anak akan belajar menghubungkan kata yang ada dalam daftar dengan kartu gambar/ benda yang dibelinya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *shopping list* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak yaitu mengenal symbol-simbol dengan menghubungkan kata pada daftar belanja dengan gambar yang didapatnya. Permainan *shopping list* juga memberikan kesempatan pada anak untuk menyebutkan

suku awal kata pada daftar belanja, mencocokkan tulisan yang sama dan membaca kata pada daftar belanja.

METODE

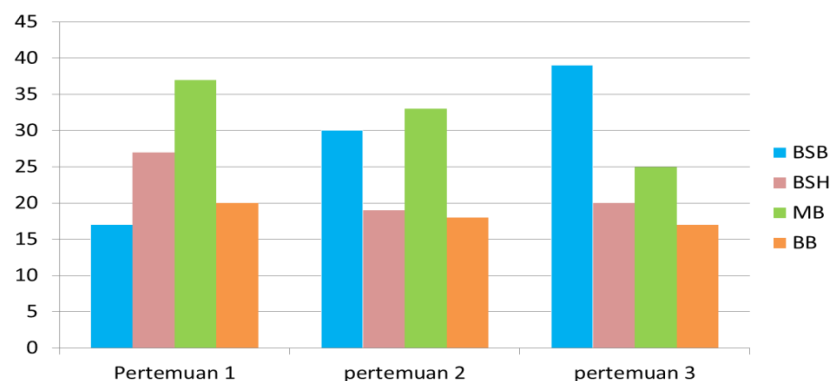
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dengan instrument penelitian yaitu format observasi dan dokumentasi, yang dilakukan di kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina kota Padang Panjang. Peneliti memilih subjek penelitian ini karena kelas dan tempat peneliti mengajar dan kemampuan keaksaraannya yang masih sangat rendah seperti yang ditemukan pada kondisi awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 adalah sebagai berikut: untuk aspek 1 anak dapat menyebutkan suku awal kata kategori berkembang sangat baik meningkat dari 20% menjadi 40%, kategori berkembang sesuai harapan masih tetap yaitu 27%, kategori mulai berkembang menurun dari 33% menjadi 27%, dan anak dengan kategori belum berkembang menurun dari 33% menjadi 7%. Aspek 2 anak dapat mencocokkan kata yang sama, kategori berkembang sangat baik meningkat dari 20% menjadi 47%, anak dengan kategori berkembang sesuai harapan menurun dari 27% menjadi 7%, kategori mulai berkembang menurun dari 40% menjadi 33%, dan kategori belum berkembang tetap 13%. Aspek 3 anak dapat menghubungkan gambar dengan kata, kategori berkembang sangat baik meningkat dari 13% menjadi 27%, kategori berkembang sesuai harapan tetap 27%, kategori mulai berkembang menurun dari 33% menjadi 20%, dan kategori belum berkembang tetap 27%. Aspek 4 anak dapat membaca kata pada daftar belanja, kategori anak berkembang sangat baik meningkat dari 13% menjadi 40%, kategori berkembang sesuai harapan menurun dari 27% menjadi 20%, kategori mulai berkembang menurun dari 40% menjadi 20%, dan kategori belum berkembang menurun dari 40% menjadi 20%, dapat dilihat pada grafik berikut:

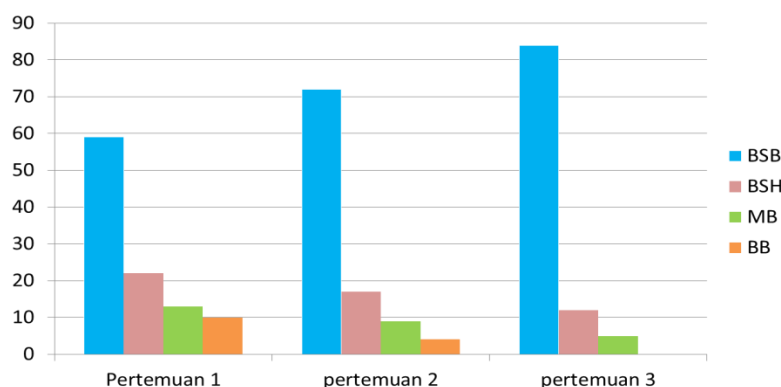
Gambar 1. Rekapitulasi peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Permainan *Shopping List* Siklus I Pertemuan 1, 2, 3



Berdasarkan grafik dan gambaran hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I nilai perkembangan anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 melalui permainan shopping list dengan media yang lebih menarik, kartu warna warni dan tulisan berwarna yang lebih dibesarkan.

Pada siklus II hasil penelitian pertemuan 1, 2, dan 3, aspek 1 anak dapat menyebutkan suku awal kata dengan kategori anak berkembang sangat baik meningkat dari 67% menjadi 87%, kategori berkembang sesuai harapan menurun dari 13% menjadi 7%, kategori mulai berkembang menurun dari 13% menjadi 7%, dan kategori belum berkembang menurun dari 7% menjadi 0%. Aspek 2 anak dapat mencocokkan kata yang sama, kategori berkembang sangat baik meningkat dari 67% menjadi 87%, kategori berkembang sesuai harapan menurun dari 20% menjadi 13%, kategori mulai berkembang menurun dari 20% menjadi 7%, dan kategori belum berkembang menurun dari 7% menjadi 0%. Aspek 3 anak dapat menghubungkan gambar dengan kata, kategori berkembang sangat baik meningkat dari 47% menjadi 80%, kategori berkembang sesuai harapan menurun dari 27% menjadi 13%, kategori mulai berkembang menurun 13% menjadi 7%, dan kategori belum berkembang menurun dari 13% menjadi 0%. Aspek 4 anak dapat membaca kata pada daftar belanja, kategori berkembang sangat baik meningkat dari 53% menjadi 80%, kategori berkembang sesuai harapan menurun dari 27% menjadi 13%, kategori mulai berkembang tetap 7%, dan kategori belum berkembang menurun dari 13% menjadi 0%, dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 1. Rekapitulasi peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Permainan *Shopping List* Siklus II Pertemuan 1, 2, 3



Dari hasil penelitian di atas terlihat peningkatan hasil pembelajaran anak melalui permainan shopping list dari siklus I ke siklus II, persentase rata-rata kemampuan keaksaraan anak dengan kategori berkembang sangat baik meningkat dari 39% menjadi 84% atau sudah mencapai KKM, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan anak dapat meningkat melalui permainan shopping list dan penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan 3.

PEMBAHASAN

Kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Padang Panjang yang sangat rendah membuat peneliti berusaha meningkatkannya melalui permainan *shopping list* yaitu permainan pergi belanja dengan menggunakan daftar belanja. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pada siklus I hasil penelitian kategori berkembang sangat baik untuk aspek anak dapat menyebutkan suku awal kata, aspek anak dapat mencocokkan kata yang sama, aspek anak dapat menghubungkan gambar dengan kata dan aspek anak dapat membaca kata pada daftar belanja diperoleh rata-rata 39 % dan ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan tindakan kearah yang lebih baik yaitu dengan membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan selalu memberikan motivasi kepada peserta didik. Pada siklus II rata-rata penilaian kategori berkembang sangat baik meningkat menjadi 84% dan telah mencapai KKM sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Oleh sebab itu Permainan *shopping list* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak terutama dalam mengenal simbol-simbol karena melalui permainan ini anak dapat mengenal suku awal kata, dapat mencocokkan kata yang sama, menghubungkan gambar dengan kata dan juga anak dapat membaca kata pada daftar belanja.

Pada siklus II peneliti melaksanakan perbaikan dengan membuat media yang lebih menarik yaitu kartu warna warni dan tulisan warna warni yang di buat lebih besar, juga penataan tempat bermain yang lebih menarik. Mursid (2015) menyatakan bahwa media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memberikan motivasi yang merangsang peserta didik untuk belajar lebih optimal. Jadi penggunaan media yang menarik dan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat memberi ransangan atau menstimulasi kemampuan dan potensi anak dan semakin sering anak diberikan stimulasi maka akan semakin meningkat perkembangan kemampuan anak. Seperti yang dikemukakan oleh Hartati (2019) bahwa setiap anak yang lahir sudah memiliki potensi masing-masing yang akan berkembang dengan optimal apabila pendidik memberikan stimulasi sensori kepada anak secara terus menerus. Dengan demikian permainan *shopping list* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Padang Panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dilihat bahwa kemampuan keaksaraan anak pada siklus I sudah meningkat dibandingkan dengan kondisi awal, namun masih belum mencapai KKM, dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 84% atau sudah berada di atas KKM, sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *shopping list* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak di kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Padang Panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, Sri. (2019). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD : Early Childhood Education Journal of Indonesia*
- Mursid, M.Ag. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rakimahwati, R. (2018). *PELATIHAN PEMBUATAN BONEKA JARI BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN V KOTO KAMPUNG DALAM KABUPATEN PADANG PARIAMAN. EARLY CHILDHOOD : JURNAL PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.292>
- Suryana, D. (2018). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenamedia Group
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yulsofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Suka Bina Press