

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN TEBAK KATA PADA ANAK KELOMPOK B TK/RA CEMARA DUA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/ 2016**

**Twenty Eka Catur Wulansari<sup>1</sup>, Ruli Hafidah<sup>1</sup> Adriani Rahma Pudyaningtyas<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

Email: twentyeka20@gmail.com, ruli\_hafidah@yahoo.com, rinz\_sweetz@yahoo.com

**ABSTRAK:** Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pengenalan membaca permulaan melalui permainan tebak kata pada anak kelompok B TK Cemara Dua Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok B TK Cemara Dua Surakarta yang berjumlah 12 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, tes unjuk kerja. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis datanya menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melalui permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Cemara Dua Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 dari prasiklus ke siklus I, dan siklus I ke siklus II. Ketuntasan klasikal anak dalam membaca permulaan pada prasiklus adalah sebesar 3 anak atau 25% yang mencapai kriteria tuntas. Peningkatan terjadi pada siklus I yaitu 7 anak atau 58,33% mencapai ketuntasan dalam membaca permulaan. Pada siklus II ketuntasan klasikal pada kemampuan membaca permulaan anak meningkat menjadi 10 anak atau 83,33%. Simpulan penelitian ini adalah melalui permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan pengenalan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Cemara Dua Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016

**Kata kunci:** membaca permulaan, permainan tebak kata

**ABSTRACT:** The purpose of this research is to improve beginning reading ability through the guess word game on group B kindergarten Cemara Dua Surakarta academic year 2015/2016. This research of class room action research conducted during two cycles. Each cycle consist of four stage, that planning, implementation, observation and reflection. Subjects in this research is children in group B kindergarten Cemara Dua Surakarta totaling 12 students. . Data collection technique used were interviews, observation, documentation and performance Data validity have used was source triangulation and technique triangulation. The data analysis technique used was an interactive model that has three component, that data reduction, data display and conclusion The results of the research shows that through the guess word game can improve the beginning reading ability of children in group B kindergarten Cemara Dua Surakarta from precycle to the first cycle, and from the first cycle to the second cycle. The completeness classically children in reading ability in precycle amounted to 25% or 3 children who achieve complete criteria. First cycle is 58,33% or 7 children reached complete criteria. The second cycle in the classical reached complete reading ability skill is 83,33% or 10 children reached completed criteria. The conclusions of the research is guess word game can improve beginning reading ability in group B kindergarten Cemara Dua Surakarta Academic Year 2015/2016.

**Keywords:** beginning reading ability, guess word game

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang paling fundamental dalam memberikan kerangka dasar dan berkembangnya dasar pengetahuan, sikap dan ketrampilan pada anak. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu bidang pengembangan dasar yang penting dikembangkan sejak dini adalah bahasa. Tarigan (2008) menyebutkan pengembangan keterampilan berbahasa anak usia dini mencakup empat aspek, yaitu keterampilan berbicara (*speaking skill*), menyimak atau mendengarkan (*listening skill*), menulis (*writing skill*), dan membaca (*reading skill*). Anak usia dini perlu mengembangkan keterampilan berbahasa agar mereka dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya untuk memperoleh informasi. Berbagai informasi diperoleh salah satunya dengan membaca. Kegemaran membaca dapat dikembangkan sejak dini. Membaca bagi anak usia dini dibutuhkan untuk merangsang keingintahuan anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Anwar dan Ahmad (2009) bahwa anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

Membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram melalui tahapan-tahapan kepada anak usia dini. Kemampuan membaca permulaan lebih ditekankan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan melafalkan lambang huruf. Maksud pernyataan tersebut adalah, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Suyadi (2010) menyatakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca, bahkan membaca merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Kemampuan membaca permulaan sudah dapat dikembangkan di TK. Namun, pengembangan kemampuan membaca permulaan di TK dapat dilaksanakan selama masih dalam batasan aturan prasekolah dan dengan karakteristik anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Cemara Dua Surakarta, diperoleh data bahwa pada pembelajaran membaca permulaan, anak mengalami kejenuhan yang ditunjukkan dengan kurang merespon dalam pembelajaran. Hal itu ditunjukkan dengan data tentang pengenalan membaca permulaan yang diperoleh pada tanggal 14 Januari 2016 dari 12 anak hanya 25% atau sejumlah 3 anak yang mendapat nilai tuntas, sedangkan 75% atau sejumlah 9 anak belum tuntas. Indikator ketuntasan pada indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal sebesar 75% atau 9 anak mendapat nilai tuntas dan 3 anak atau 25% belum tuntas, indikator memasang tulisan sederhana dengan gambar atau simbol yang melambungkan sebesar sebanyak 8 anak atau 67% mendapat nilai tuntas dan 4 anak atau 33% belum tuntas dan indikator membaca kata sederhana sebesar 25% atau 3 anak mencapai nilai tuntas dan 75% atau 9 anak belum tuntas,

Dari data di atas munculnya permasalahan kejenuhan selama pembelajaran antara lain dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan masih konvensional, yaitu dengan

menggunakan metode bercerita, tanya jawab, dan media papan tulis seadanya. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru dan anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang suatu hal. Guru lebih banyak ceramah, sehingga pembelajaran kurang bermakna, pengetahuan yang didapat anak tidak dapat bertahan lama dari ingatannya. Desain dan strategi pembelajaran yang baru dibutuhkan dalam pembelajaran bidang pengembangan bahasa.

Kegiatan yang disukai anak pada usia prasekolah adalah bermain. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Masitoh, Setiasih dan Djoehaeni yang menyatakan bahwa kegiatan belajar dan belajar seraya bermain (2005). Melalui bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif memahami dunia dan lingkungannya. Bermain merupakan cermin perkembangan anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap-sikap. Kemampuan berbahasa anak pada waktu bermain dapat dilatih dengan mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata dan sebagainya (Tedjasaputra,2001).

Permainan tebak kata adalah permainan yang menggunakan media kartu teka-teki yang dilakukan berpasangan. Ketika bermain tebak kata, anak-anak akan terlibat di dalam kegiatan bermain bersama yang ditandai dengan kerja sama menemukan jawaban dari teka-teki tersebut. Saat bermain dengan teman sepermainan yang sebaya usianya anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina (Tedjasaputra, 2001). Permainan tebak kata memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak. Selain kemampuan sosial anak, kemampuan bahasa juga akan meningkat melalui permainan. Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu apakah penerapan permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan pengenalan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Cemara Dua Surakarta Tahun Ajaran 2015/ 2016?. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan membaca permulaan TK Cemara Dua Surakarta Tahun Ajaran 2015/ 2016.

## **METODE**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dengan subjek penelitian anak kelompok B TK Cemara Dua Surakarta tahun ajaran 2015/ 2016 yang berjumlah 12 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Data berupa nilai unjuk kerja anak, hasil observasi anak dan kinerja guru. Sumber data berasal dari anak, guru, kepala sekolah, arsip dan dokumen. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

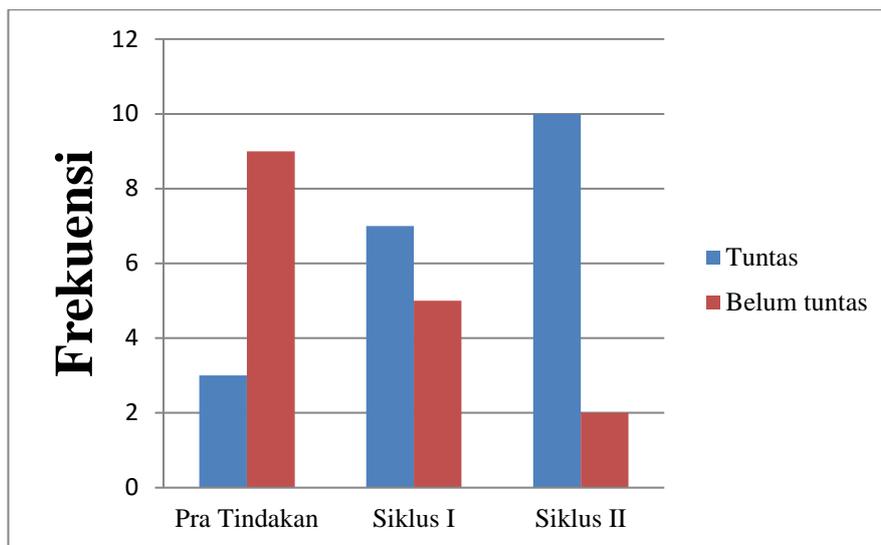
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Peneliti berperan sebagai observer dan guru berperan sebagai pelaksana pembelajaran membaca permulaan melalui permainan tebak kata. Subjek penelitiannya yaitu anak kelompok B yang berjumlah 12 anak. Pada pratindakan anak yang mendapatkan nilai tuntas yaitu 3 atau sebanding dengan 25% sedangkan anak yang belum mencapai nilai tuntas ada 9 anak atau 75%. Perbandingan persentase peningkatan mengenai kemampuan membaca permulaan anak dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Membaca Permulaan Antarsiklus

No	Kemampuan membaca permulaan	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Tuntas	3	25	7	58,33	10	83,33
2	Belum Tuntas	9	75	5	41,67	2	16,67
	Jumlah	12	100	12	100	12	100

Berdasarkan tabel 1 perbandingan ketuntasan kemampuan membaca permulaan antarsiklus juga dapat disajikan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Histogram Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Membaca Permulaan Anak

Selain peningkatan pada nilai ketuntasan anak, peningkatan juga terjadi pada aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak. Skor rata-rata aktivitas guru mengajar pada pratindakan 2,36 (59%) kemudian terjadi peningkatan siklus I pertemuan pertama 2,51 (62,80), pertemuan kedua 2,74 (68,50%), dan pada siklus II pertemuan pertama 3,11 (77,80%), pertemuan kedua 3,45 (86,25%). Selanjutnya untuk nilai observasi aktivitas belajar anak pada pratindakan 2,33 (58,25%) kemudian meningkat pada siklus I pertemuan pertama 2,46 (61,50%), pertemuan kedua 2,67 (66,80%), dan pada siklus II pertemuan pertama 3,08 (77%), pertemuan kedua 3,42 (85,50%). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B melalui permainan tebak kata dilakukan dengan melibatkan anak langsung dalam kegiatan menebak dan membaca sambil bermain, sehingga anak dapat belajar sambil bermain (Masitoh, Setiasih dan Djoehaeni). Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hermawan (2012) dengan permainan tebak kata dapat memotivasi anak untuk belajar baik dari guru maupun teman. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umar(2012) dengan Judulnya “Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Melengkapi Kalimat Rumpang Melalui Permainan Tebak Kata Di Kelas II SDB Al-Huda Kota Selatan Kota Gorontalo” dari Skripsi Penelitian Tindakan Kelas Universitas Negeri Gorontalo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan melengkapi kalimat rumpang menggunakan permainan tebak kata.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, melalui permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Cemara Dua Surakarta Tahun Ajaran 2015/ 2016 meningkat. Hal ini dapat dilihat pada hasil persentase ketuntasan anak dalam kemampuan membaca permulaan. Pada Siklus I terdapat 7 anak atau 58,33% mendapat nilai tuntas, pada siklus II ada 10 anak atau 83,33% mendapat nilai tuntas. Persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II tersebut sudah melebihi target penelitian yaitu rata-rata ketuntasan kemampuan membaca permulaan anak 80% dari jumlah anak satu kelas. dengan tercapainya 83,33% masih terdapat 2 anak yang belum mencapai nilai tuntas, maka peneliti berkonsultasi dengan guru kelompok B dan merekomendasikan agar anak tersebut mendapatkan bimbingan lebih lanjut.

Permainan tebak kata dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena anak terlibat langsung dalam kegiatan sehingga memudahkan anak untuk menerima pembelajaran. Agar kegiatan dapat tercapai dengan maksimal maka sebaiknya guru lebih menguasai materi pembelajaran dan lebih menguasai kelas. Selain guru diharapkan sekolah juga mendukung upaya guru dalam menerapkan permainan tebak kata. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain yang memiliki kajian yang sama yaitu permainan tebak kata sebagai variabel x dan kemampuan membaca permulaan sebagai variabel y. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut untuk menyempurnakan penelitian yang sudah terlaksana untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung peningkatan kemampuan membaca yang belum terungkap pada penelitian ini, sehingga dapat menemukan alternatif lain dan dapat menyempurnakan penelitian sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar & Ahmad, A (2009) *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta CV
- Hermawan, R.Y (2012) Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Ivb Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Di Sdn Kebonsari 04 Jember. Skripsi Universitas Jember. Dari <http://www.yokiezone.co.cc>
- Masitoh, Setiasih,& Djoehani (2005). *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta :Depdiknas
- Suyadi (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Tarigan, H.G (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta:Gramedia
- Umar,T. S (2012) *Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Melengkapi Kalimat Rumpang Melalui Permainan Tebak Kata Di Kelas II SDB Al-Huda Kota Selatan Kota Gorontalo*. Skripsi Dipublikasikan. Universitas Negeri Gorontalo
- Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas