



PENERAPAN PERMAINAN DADU HURUF UNTUK MENINGKATKAN BAHASA ANAK KELOMPOK B RA AL-FATTAH KARANGDUREN PAKISAJI MALANG

Afdilatul Ilmiyah¹, Devi Wahyu Ertanti², Ika Anggraheni³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: afdilatulilmiah@yahoo.com¹, devi.wahyu@unisma.ac.id²,
ika.anggraheni@unisma.ac.id³

Abstract

The kid's world is playing, activities are the children's natural activities, playing is also instrumental in early childhood development because by playing children feel excited, Learn new things, build creativity to the fullest, and can stimulate various aspects of development. Researchers find learning facts That some language proficiency is especially in understanding the early literacy is quite low, Because it often uses LKA cause passive children, teachers can not attract attention Child's interest in learning, and the element of playing in learning the least so the kid bored quickly, Based on it Researchers use Dice Game aims to improve various aspects of development. But researchers focus only on one aspect of development language aspect. With Game dice letters children are able to recognize the sound of alphabet which has been arranged according to the picture card. Using the game Then student language skills Group B RA Al-Fattah experience increased Where at the beginning of the pre observation cycle reaches 0%, However, after implemented class action research practice using the first character dice game experienced an increase 26,3%, and experienced improvements in the study of the 89,5% that have reached the indicator prescribed by researchers.

Keyword: *dice letter game, language skill*

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat yang berada pada rentang usi 0-6 tahun (Arianti,2009). Dimana pada usia ini disebut juga dengan masa keemasan. Masa keemasan ini merupakan masa yang tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak (*the right growing up child*) serta tahap dalam meletakkan dasar pengembangan kemampuan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motoric, kognitif, dan bahasa(Asmawati, 2008).Fauziddin (2018) juga menyatakan bahwa anak usia dini merupakan sosok yang membutuhkan perhatian kusus karena masa ini otak anak mengalami perkembangan yang sangat cepat. Menurut Badudu (dalam Dhieni, 2009) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi serta alat penghubung dengan semua orang, terdiri dari seorang individu yang menyatakan pikiran keinginan dan

perasaan. Masyarakat menggunakan bahasa dalam rangka untuk berinteraksi, mengidentifikasi diri dan bekerja sama. Berdasarkan uraian tersebut dapat di Tarik kesimpulan bahwa dalam belajar bahasa anak harus mengalami dan mempunyai kesiapan belajar, kesiapan belajar dapat diartikan sebagai kesiapan menggunakan sesuatu atau bertindak dan siap melakukan.

Pada kenyataannya menurut hasil oservasi yang dilakukan Selasa, 12 November 2019, pada anak kelomok B di Ra Al-Fattah Karangduren Pakisaji Malang ditemukan fakta pembelajaran dalam hal memahami keaksaraan awal cukup rendah, karena sering kali guru menggunakan LKA dan majalah RA dan guru kurang dapat menarik perhatian atau minat belajar anak serta unsur bermain sangat sedikit, sehingga anak menjadi pasif, dan cepat bosan. Atas dasar permasalahan, peneliti berinisiasi untuk menerapkan permainan dadu huruf, yang nantinya penerapan dadu huruf ini dapat berpengaruh terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Permainan dadu huruf ini dilakukan dengan cara anak menyusun dadu sesuai kartu gambar yang dia ambil dimana kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar serta kemampuan sosial emosional, karena pada kegiatan ini anak dapt menyusun balok sesuai arahan yang diberikan oleh guru.

B. Metode

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas kuantitatif, penelitian ini dilakukan di Ra Al-Fattah Karangduren Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang dimana penelitian ini dilakukan di tempat mengajar peneliti, peneliti melibatkan anak kelompok B2 tahun ajaran 2019/2020 yang jumlahnya 19 anak. Prosedur penelitian ini dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikemukakan oleh Arikunto (dalam Dimyani, 2014),dimana dalam satu siklus terdiri dari beberapa tahapan, dalam siklus pertama peniliti memulai dengan merencanakan tindakan, pelaksanaan tindkan, pengamatan tindakan dan kemudian dilanjutkan dengan refleksi , walaupun penelitian sudah direncanakan secara siklus, namun peneliti tidak dapat menentukan berapa siklus yang harus dilakukan, setelah diadakan refleksi peneliti berencana untuk mengadakan perbaikan tindakan pada siklus kedua, apabila siklus pertama belum ada hasil yang signifikan. Dalam perkembangan kemampuan bahasa anak, peneliti akan terus berlanjut sampai mendapatkan hasil akhir yang diinginkan oleh peneliti. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi dimana peneliti mengamati aktivitas anak kelompok B pada saat melakukan permainan dadu huruf yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa anak juga meningkatkan aspek pembelajaran lainnya, selain observasi peneliti juga menggunakan metode dokumentasi dimana dokumentasi ini berisi tentang foto

foto kegiatan pembelajaran bermain dadu huruf, yang terakhir peneliti menggunakan metode wawancara, wawancara ini adalah salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang sering digunakan pada beberapa penelitian (Sukarmadinata, 2016) wawancara ini dilakukan kepada anak didik untuk mengetahui rasa ketertarikan anak terhadap situasi, kondisi serta alat peraga pembelajaran.

Pada kegiatan pengumpulan data peneliti menggunakan foto sebagai dokumentasi, lembar observasi, catatan hasil belajar serta pedoman wawancara terhadap anak. Pada lembar observasi memuat semua aspek yang akan dijadikan acuan peneliti dalam mengamati proses pembelajaran pada saat anak menggunakan permainan dadu, disetiap lembar observasi dilengkapi dengan rubric penilaian yang memuat pedoman bagi peneliti dalam menilai hasil tindakan dalam menggunakan permainan dadu huruf sebagaimana sarana dalam pengembangan kemampuan bahasa anak. Urutan yang dilakukan peneliti pada saat proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan dadu huruf yaitu: kegiatan awal, guru membuka pelajaran diawali dengan doa bersama, guru memotivasi siswa agar kegiatan hari ini menjadi menyenangkan, yang kedua kegiatan inti, dimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang terakhir adalah kegiatan penutup, dimana di kegiatan penutup ini guru mereview kegiatan pembelajaran pada hari ini dan menyampaikan untuk hari esok. Dari pembahasan di atas maka peneliti mengumpulkan data untuk menemukan solusi atas semua masalah yang terjadi dengan cara meningkatkan mutu proses kegiatan pembelajaran terutama dalam aspek perkembangan bahasa anak.

Setelah data dikumpulkan peneliti menganalisis data sesuai dengan analisis data yang dikembangkan oleh Milles dalam Bugin (2012) dimana data penelitian kualitatif meliputi tahap-tahap berikut ini: Pada langkah awal peneliti melakukan reduksi data dengan merangkum serta meringkas data-data yang ada karena data yang terkumpul sangatlah banyak mulai dari data hasil observasi, data hasil wawancara serta dokumentasi foto sehingga peneliti harus memilih dan memilih mana data yang diperlukan dan mana data yang tidak diperlukan. Setelah reduksi data selanjutnya peneliti melakukan penyajian data yang berupa hasil laporan yang disusun sedemikian rupa dan bertahap sehingga laporan dapat dimengerti dan dipahami.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas 2003 mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Zaman dan Hernawan, 2014).

Sejalan dengan hal tersebut maka peneliti menggunakan permainan dadu huruf akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimana dalam permainan ini terdapat dadu huruf yang berwarna warni, kartu kata dan kartu gambar yang telah disiapkan oleh peneliti. Penggunaan permainan dadu huruf ini sangat tepat untuk dilakukan pada anak usia dini, karena permainan ini menarik, mudah dan menyenangkan bagi anak, melalui permainan dadu huruf peneliti berharap agar permainan ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak karena dengan bermain maka anak-anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Bahasa sendiri merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat abriter dan manusiawi (Badudu, 1989) dalam Dhieni (2009). Berdasarkan pada pengamatan peneliti sebelum melaksanakan tindakan pada anak kelompok B RA AL-FATTAH Karangduren, peneliti melihat bahwa perkembangan kemampuan bahasa anak masih kurang, hal ini disebabkan karena pola dan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi anak. Selain itu guru kurang kreatif dan bervariasi dalam membuat materi pembelajaran, guru cenderung konvensional dan klasikal dimana guru sering menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan alat peraga edukatif sehingga anak menjadi pasif karena anak tidak terlibat langsung dan hal ini mengakibatkan anak kurang termotivasi dalam meningkatkan kreatifitas yang kemungkinan dimiliki oleh anak.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan perlu adanya, inovasi, variasi dan strategi dalam pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru maupun anak didik. Salah satu strategi yakni dengan merencanakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut yaitu dengan menggunakan alat peraga edukatif.

Melalui pengamatan yang dilakukan, peneliti mengetahui tentang kurangnya kemampuan bahasa anak kelompok B, dan ini menjadi fokus utama yang harus diperhatikan dan perlu adanya perbaikan. Untuk itulah peneliti melakukan tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa anak sesuai dengan aspek perkembangan bahasa pada indikator yang telah ditentukan oleh peneliti dengan menggunakan permainan dadu huruf.

Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan penerapan permainan dadu huruf yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak pada siklus I ternyata mendapatkan hasil yang sangat signifikan, dari 19 anak pada tindakan siklus I pertemuan kesatu terdapat 3 anak yang mengalami peningkatan atau 15,8% dari tindakan sebelumnya (prasiklus) dan rata-rata dari jumlah total persentase tiap aspek mencapai angka 46,5% sebelumnya pada tindakan prasiklus berada pada angka 38,6%. Pada pertemuan kedua siklus I dari 19 anak yang mengalami peningkatan adalah 5 anak atau 26,3% dan rata-rata dari jumlah total persentase tiap aspek mencapai angka 59,6%.

Sedangkan pada siklus II pertemuan kesatu meningkat menjadi 14 anak atau 73,7% dan rata-rata dari jumlah total persentase tiap aspek mencapai angka 75,4%. Dan pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan yang memuaskan yakni 17 anak atau 89,5% dan rata-rata dari jumlah total persentase tiap aspek mencapai angka 86,4%.

Hasil yang didapatkan pada tindakan prasiklus dan pelaksanaan tindakan siklus I jika dibandingkan sudah terlihat adanya peningkatan, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti. Hal ini disebabkan adanya beberapa kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan siklus I sehingga perlu diadakan siklus II agar indikator keberhasilan bisa tercapai. Dan ternyata pada siklus II sudah terjadi peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian dengan menggunakan permainan dadu huruf yang diindikasikan dari persentase masing-masing aspek dalam perkembangan bahasa pada tindakan prasiklus dan setelah tindakan prasiklus, dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Dan penelitian ini telah membuktikan bahwa melalui penerapan permainan dadu huruf dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B RA Al-FATTAH Karangduren Pakisaji Malang tahun ajaran 2019/2020.

D. Simpulan

Dengan penerapan permainan dadu huruf dalam proses pembelajaran diperoleh peningkatan kemampuan bahasa anak sangat memuaskan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari tindakan prasiklus sampai dengan siklus II yaitu sebelum tindakan perkembangan bahasa anak 0% dengan penjelasan bahwa tidak ada anak yang memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan siklus I pertemuan kesatu mencapai 15,8% atau 3 anak dari 19 anak dan pada siklus I pertemuan kedua mencapai 26,3% atau 5 anak dari 19 anak. Dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan kesatu mencapai 73,7% atau 14 anak dari 19 anak dan pertemuan kedua siklus II mencapai 89,5% atau 17 anak dari 19 anak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan dari siklus ke siklus melalui penerapan permainan dadu huruf.

Daftar Rujukan

- Arianti. (2009). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak Nasional*. ump.ac.id/index.php//article/view/943/881 , 1-20.
- Asmawati, & Luluk, dkk . (2008). *Materi Pokok Pengelolaan Kegiatan Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dhieni, N, dkk. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Fauziddin. (2016). *Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar*. *Jurnal*

Sukmadinata, N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan. Cet. 11*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.