

IMPLEMENTASI METODE BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B TK TIARA KASIH

Luh Bakti, A.A.I. Ngurah Marhaeni, I Nyoman Jampel

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana,
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {luh.bakti, agung.marhaeni, nyoman.jampel}@pasca.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat baca dan kemampuan bahasa anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Tiara Kasih Kerobokan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok B berjumlah 20 anak. Penelitian dilakukan pada semester I (Ganjil) Tahun Pelajaran 2014-2015. Prosedur penelitian mengikuti prinsip siklus yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Data dikumpulkan dengan metode observasi dan pengolahan data dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bermain menggunakan media kartu huruf pada siklus I dapat meningkatkan (1) minat baca sebesar 45.00% dan (2) Kemampuan bahasa sebesar 40.00%. Pada siklus II (1) minat baca mencapai ketuntasan sebesar 100% dan (2) Kemampuan bahasa mencapai ketuntasan 100%.

Kata kunci: Kemampuan bahasa, Media kartu huruf, Metode bermain, Minat baca.

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of reading interest and language ability of group B children of TK Tiara Kasih, Kerobokan. This study was a classroom action research conducted in two cycles. The research subject were 20 children of group B. The research was done in the semester I (odd) in the academic year of 2014 - 2015. There were four phases for this research: planning, implementation, observation, and reflection. The data were collected by using observation method and analyzed by using quantitative descriptive technique. The results show that the implementation of role-play method with letter cards in cycle I can improve (1) reading interest by 45.00%, and (2) language ability by 40.00%. In cycle II (1) 100% children achieve the standard criteria of reading interest and (2) 100% children achieve the standard criteria of language ability.

Keywords: Role-Play Method, Letter Cards, Reading Interest, Language Ability

PENDAHULUAN

Perkembangan berpikir anak-anak usia Taman Kanak-kanak atau prasekolah sangat pesat. Perkembangan intelektual anak yang sangat pesat terjadi pada kurun usia nol sampai usia Taman Kanak-kanak itu dapat disebut sebagai masa peka belajar. Dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang berada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru Taman Kanak-kanak.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah kemampuan bahasa. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis.

Perkembangan bahasa anak usia Taman Kanak-kanak memang masih jauh dari sempurna. Namun demikian potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Di Taman Kanak-kanak, guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, karena itu guru Taman Kanak-kanak harus dapat mengupayakan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mengembangkan minat dan kemampuan bahasa anak khususnya dalam pengenalan huruf sebagai persiapan membaca permulaan. Metode merupakan perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode disesuaikan dengan materi dan strategi pembelajaran dan diharapkan dapat menggerakkan anak meningkatkan minat, motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi.

Pada usia 5-6 tahun minat anak terhadap huruf sangat besar. Di sekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk huruf sering kali ditemui dimana-mana misal pada dinding, mata uang, kalender telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari pada saat inilah permainan kartu huruf seyogyanya mulai di perkenalkan pada anak untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan bahasa, permainan kartu huruf

diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan bahasa yang sangat berguna bagi anak dalam pengenalan bentuk huruf dengan berbagai jenis warna, bentuk, ukuran dan posisi yang merupakan alat bermain yang menyenangkan. Permainan kartu huruf juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak. Pembelajaran ini menjadi tantangan bagi seorang guru untuk selalu meningkatkan kualitas kemampuannya baik dalam penerapan metode dan penggunaan media pembelajaran yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Untuk hal ini belum banyak guru yang mau dan mampu berinovasi misalnya dengan membuat alat peraga atau media pembelajaran, khususnya media pembelajaran kartu huruf padahal dari pengalaman menunjukkan bahwa anak usia TK akan merasa lebih bersemangat atau terdorong dalam belajar bila yang dipelajarinya menarik dan menyenangkan.

Melihat kondisi riil di kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung pada semester I tahun pelajaran 2013-2014 ditemukan masalah bahwa banyak anak yang tidak berminat dalam belajar. Hal ini terpantau dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B seperti: minimnya pengetahuan dalam mengenal huruf, kurangnya minat baca anak terhadap pajangan-pajangan tulisan di kelas, rendahnya kemampuan bahasa anak dalam menyebutkan huruf awal yang sama pada suatu benda, kurangnya daya ingat anak terhadap huruf vokal dan konsonan. Itu semua terbukti bahwa hanya 5 anak atau 25% saja yang mampu mengenal huruf vokal dan konsonan dari 20 jumlah anak pada kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan tahun pelajaran 2013-2014, sehingga 15 anak dikategorikan kemampuannya masih rendah dalam mengenal huruf vokal maupun huruf konsonan. Oleh

karena itu guru harus mampu meningkatkan minat baca dan kemampuan bahasa anak khususnya dalam pengenalan huruf sebagai permulaan atau persiapan dalam membaca gambar secara sederhana.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka perlu upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar dalam meningkatkan minat baca dan kemampuan bahasa anak. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan potensi anak merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki guru. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih metode pengajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan baik proses dan hasil belajar anak, karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu metode pembelajaran yang diduga dapat menjembatani keresahan tersebut adalah melalui implementasi metode bermain menggunakan media kartu huruf.

Metode bermain merupakan cara membelajarkan suatu kegiatan dengan memberikan kesenangan. Bermain juga merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak atau bermain merupakan suatu aktivitas yang membuat seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. (Yamin Martinis 2013:183).

Herbert Sepenser, (dalam Dwijawiyata 2013: 8), mengatakan bahwa anak bermain disebabkan anak-anak memiliki energi yang berlebihan dan memerlukan penyaluran, yang dapat dipenuhi melalui bermain.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan. Vygotsky (dalam Rini Hildayani. 2011: 46), meyakini kegiatan bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Pada mulanya anak tidak mampu berpikir secara abstrak karena bagi mereka *meaning* (makna) dan obyek berbaur menjadi satu.

Dalam bermain, anak dapat menciptakan *scaffolding* secara mandiri, baik

dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat, dan kerja sama dengan sesama teman. Bodrova dan leong (dalam Tedjesaputra, 2003), dalam kegiatan bermain, anak mampu mengendalikan dirinya sendiri, sebab kerangka bermain berada di bawah kendali anak, atau dilakukan dalam situasi imajinasi. Dalam kegiatan bermain pun anak-anak memiliki perhatian, daya ingat, bahasa, dan kooperatif yang lebih baik. Dari uraian di atas mengenai bermain maka sangat nyata bahwa selain untuk perkembangan kognitif, bermain juga mempunyai peranan yang penting bagi perkembangan bahasa dan merangsang minat anak.

Media merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan Bovee (dalam Hujair AH Sanaky 2011: 3). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas. Gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan. Media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Peranan media dalam pembelajaran adalah sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran.

Berbicara mengenai media tentunya kita akan mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media kita batasi kearah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal

sebagai media pembelajaran. Menurut Briggs (dalam Hujair AH Sanaky, 2011: 3), menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar.

Menurut Yamin Martinis (2013:181), banyak sekali media pembelajaran yang telah dipelajari, namun hanya sedikit sekali media yang cukup sering digunakan di kelas. Media yang sering digunakan di dalam kelas, diantaranya Overhead Projector, gambar, model, papan tulis, buku dan sebagainya. Bretz (dalam Yamin Martinis 2013:182), membagikan media menjadi tiga macam yakni media suara, media bentuk visual, dan media gerak. Media visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain itu Bretz juga membedakan antara media tranmisi telekomunikasi dan media rekaman. Jenis-jenis media yang paling lengkap adalah audio-visual gerak (ada gambar, suara, dan juga gerak).

Schramm (dalam Yamin Martinis 2013:183), membagi media menurut jumlah (audiens) yang dilayani masal (banyak peserta didik dengan penduduk, serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan sekitar).

Kartu huruf adalah salah satu media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kartu yang berbentuk persegi panjang yang bertuliskan suatu simbol atau huruf setiap kartu dan merupakan alat bantu anak dalam belajar membaca. Kartu huruf yang dimaksudkan disini adalah beberapa kartu gambar sederhana yang sudah diwarnai dan sudah dibentuk tulisan di bawah gambar tersebut, dan beberapa kepingan gambar yang sama tanpa ada tulisan dibawah gambar tersebut. Contoh: gambar : Mobil dibawah gambar tersebut diberi tulisan m-o-b-i-l, dan seterusnya. (Depdiknas, 2007: 6).

Tujuan dan manfaat media kartu huruf adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan minat baca anak yang disampaikan dengan “bermain” sehingga menjadi kegiatan yang sangat menarik bagi anak dan tanpa disadarinya anak telah melakukan sesuatu kegiatan yang bermakna.

Penelitian ini akan diarahkan untuk meningkatkan (1) Minat Baca anak yang

merupakan keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri, Frymeir (dalam Rahim Farida, 2008:28).

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (dalam Sefrina Andin. 2013:27), minat merupakan kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, diartikan pula sebagai gairah atau keinginan. Dalam bahasa Inggris, minat sering digambarkan dengan kata – kata “*Interest*” atau “*Passion*”. “*Interest*” bermakna suatu perasaan ingin memerhatikan dan penasaran akan sesuatu hal, sedangkan “*Passion*” sama maknanya dengan gairah atau suatu perasaan yang kuat atau antusiasme terhadap sesuatu objek. Ada juga yang menyebutnya sebagai “*Proclivity*” yang berarti kecendrungan atau kehendak hati.

Menurut Paul (dalam Taringan), minat adalah ciri-ciri keinginan yang dilakukan melalui tindakan oleh seorang individu yang dicobanya melalui objek yang dipilihnya, kegiatannya, keterampilannya yang ditunjukan pada hal-hal yang disukai menurut Sumadi Suryabrata (1993:27), belajar ditandai dengan adanya ciri perubahan yaitu didapatkan karena usaha yang disengaja.

Pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud minat belajar adalah keinginan atau perasaan senang untuk melakukan aktifitas belajar sehingga diperoleh perubahan berupa kecakapan atau pengetahuan pada diri anak.

Menurut Sumadi (1987), membaca adalah kecendrungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca. Minat baca ditunjukkan oleh adanya keinginan yang kuat untuk melakukan kegiatan membaca. Orang yang memiliki minat baca yang tinggi senantiasa mengisi atau menggunakan waktu yang luang dengan sebaik-

baiknya terhadap kegiatan yang berhubungan dengan membaca, hal-hal yang berkaitan dengan minat membaca adalah sebagai berikut.

- a) Perhatian terhadap penjelasan guru.
- b). Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- c). Motivasi untuk mendapat giliran membaca.
- d). Membuat coretan yang berbentuk deretan huruf.

Menurut Kemdiknas (2010:17), kemampuan bahasa merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Depdiknas Edisi 2 (2007:6), juga menyatakan bahwa kemampuan bahasa adalah salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Kemampuan bahasa bertujuan agar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Depdiknas Edisi 7 (2007:3), Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, mampu menyebutkan simbol, suara huruf pada kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Mengkaji beberapa permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat baca dan kemampuan

bahasa anak TK melalui implementasi metode bermain menggunakan media kartu huruf. Hal ini didukung beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan landasan penelitian ini dilakukan, seperti penelitian dari Padmi. (2014), mengkaji efektivitas implementasi metode bermain berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca gambar dan sosial emosional anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan kartu huruf telah dapat meningkatkan kemampuan membaca gambar hingga mencapai kategori sangat baik dan meningkatkan sosial emosional anak hingga mencapai kategori sangat baik.

Penelitian dari Janawati (2013), dengan judul "Pengaruh implementasi pembelajaran kartu kata dalam permainan domino terhadap kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan membaca permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan menulis permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca dan menulis permulaan antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kartu kata dalam permainan domino dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal di atas perlu diimplementasikan metode bermain menggunakan media kartu huruf dalam rangka meningkatkan minat baca dan kemampuan bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class room action reseach*). Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan model Kemmis Mc Taggart 1988 yang terdiri atas empat langkah yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Wardhani, 2007: 2.4).

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian adalah metode observasi dan diolah dengan teknik deskriptif kuantitatif.

Keberhasilan anak dalam peningkatan minat baca dan kemampuan bahasa dalam metode bermain digunakan tolak ukur yang dikategorikan menjadi 4 yaitu sangat baik (★★★★), baik (★★★), cukup baik (★★), dan kurang baik (★). Cara menghitungnya adalah dengan mencari rata-rata skor masing-masing aspek dan menjumlahkan semua skor. Skor untuk indikator minat baca dan kemampuan bahasa merentang dari 8 sampai 32. Analisis data mempergunakan rumus:

$$\text{Skor Standar Ideal} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Indikator keberhasilan tindakan dapat dilihat jika semua anak memperoleh kriteria Baik (80%) dengan menggunakan persentase ketuntasan hasil belajar dalam minat baca dan kemampuan bahasa dengan metode bermain menggunakan media kartu huruf. Dengan kriteria PAP yang telah ditetapkan.

Tabel Kriteria Penilaian

Persentase	Penilaian	Tingkat Minat Baca dan Kemampuan Bahasa
90 – 100	★★★★	Sangat Baik
80 – 89	★★★	Baik
65 – 79	★★	Cukup Baik
< 65	★	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap aspek minat baca anak kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan pada siklus I menunjukkan bahwa yang mencapai kriteria ketuntasan sejumlah 9 anak (45,00%) yang masuk dalam kategori keberhasilan yaitu baik dan sangat baik. Apabila dirinci berdasarkan aspek minat baca ada 5 anak (25,00%) atau berada pada rentang skor 29 – 32 yang masuk ke dalam kategori sangat baik dengan simbol bintang 4 (★★★★), terdapat 4 anak (20,00%) atau berada pada rentang skor 26 – 28 yang masuk dalam kategori baik dengan simbol bintang 3 (★★★), terdapat 8 anak (40,00%) memperoleh kategori keberhasilan cukup baik dengan simbol bintang 2 (★★) yang berada pada rentang skor 21 – 25 dan terdapat terdapat 3 anak (15,00%) memperoleh kategori kurang baik dengan simbol bintang 1 (★) yang berada pada skor < 21.

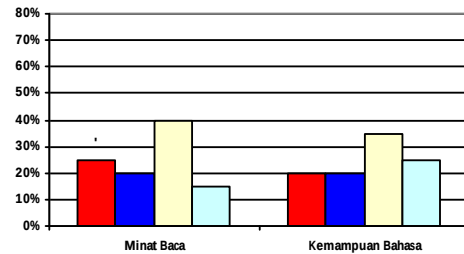
Analisis terhadap aspek kemampuan bahasa anak TK Tiara Kasih Kelompok B pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata kriteria ketuntasan 73,13% anak yang masuk dalam kategori keberhasilan yaitu baik dan sangat baik. Apabila dirinci berdasarkan aspek kemampuan bahasa ada 4 anak (20,00%) yang memperoleh nilai rata-rata dengan kategori sangat baik dengan simbol bintang 4 (★★★★) atau berada pada rentang skor 29 – 32, terdapat 4 anak (20,00%) yang memperoleh nilai rata-rata dengan kategori baik dengan simbol bintang 3 (★★★) atau berada pada rentang skor 26 – 28, terdapat 7 anak (35,00%) yang memperoleh nilai rata-rata dengan kategori cukup baik dengan simbol bintang 2 (★★) atau berada pada rentang skor 21 – 25, dan terdapat 5 anak (25,00%) yang memperoleh nilai rata-rata dengan kategori kurang baik dengan simbol bintang 1 (★) atau berada pada skor < 21.

Berikut tabel dan grafik yang menunjukkan persentase minat baca

dan kemampuan bahasa anak di siklus I.

Tabel Data Perolehan Persentase Minat

Uraian	Persentase Minat Baca	Persentase Kemampuan Bahasa
Rata-Rata	74,97%	73,13%
Kategori Sangat Baik (★★★★)	25,00% (5 anak)	20,00% (4 anak)
Kategori Baik (★★★)	20,00% (4 anak)	20,00% (4 anak)
Kategori Cukup Baik (★★)	40,00% (8 anak)	35,00% (7 anak)
Kategori Kurang Baik (★)	15,00% (3 anak)	25,00% (5 anak)
Ketuntasan	45,00% (9 anak)	40,00% (8 anak)
Belum Tuntas	55,00% (11 anak)	60,00% (12 anak)

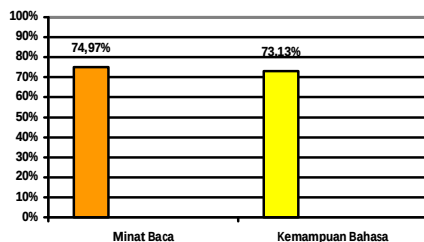


Grafik Klasifikasi Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak pada Siklus I

Keterangan :

- = Sangat Baik (★★★★)
- = Baik (★★★)
- = Cukup Baik (★★)
- = Kurang Baik (★)

Baca dan Kemampuan Bahasa Pada Siklus I



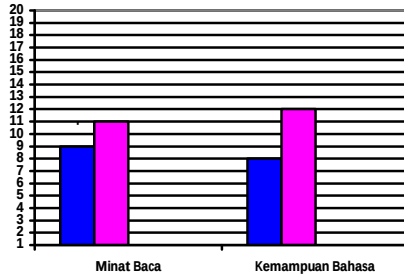
Grafik Rata-Rata Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak pada Siklus I

Keterangan :

- =Rata-Rata Minat Baca
- =Rata-Rata Kemampuan Bahasa

Pada grafik ditunjukkan rata-rata Minat Baca mencapai 74,97% dan kemampuan Bahasa mencapai 73,13%. Rata-rata pada masing-masing variabel masih dikategorikan cukup baik sedangkan yang ingin dicapai adalah rata-rata dengan kategori baik, sehingga perlu diadakan penyempurnaan-penyempurnaan secara optimal untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Grafik klasifikasi pada Minat Baca menunjukkan kategori sangat baik 25,00% (5 anak), kategori baik mencapai 20,00% (4 anak), kategori cukup baik 40,00% (8 anak), dan kategori kurang baik 15,00% (3 anak). Kategori baik yang diharapkan baru dicapai oleh 9 anak dan yang lainnya masih berada pada kategori cukup baik dan kurang baik. Kemampuan Bahasa menunjukkan kategori sangat baik 20,00% (4 anak), kategori baik mencapai 20,00% (4 anak), kategori cukup baik 35,00% (7 anak), dan kategori kurang baik 25,00% (5 anak). Terlihat pada kemampuan Bahasa baru 8 anak saja mencapai kategori yang diharapkan dan sisanya masih berada pada kategori cukup baik dan kurang baik. Untuk itu sangat perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya untuk mencapai kategori yang diharapkan tentunya dengan persiapan-persiapan yang lebih optimal.



Grafik Ketuntasan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak pada Siklus I

Keterangan :

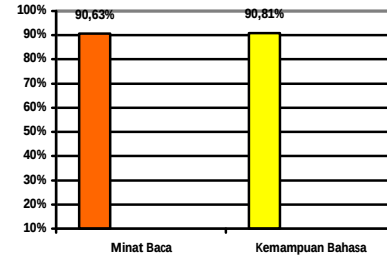
- = Tuntas
- = Belum Tuntas

Pada grafik Minat Baca menunjukkan anak yang sudah mencapai ketuntasan 9 anak dan sisanya 11 anak belum mencapai ketuntasan, kemampuan Bahasa menunjukkan 8 anak sudah mencapai ketuntasan dan sisanya 12 anak belum mencapai ketuntasan. Karena belum sesuai dengan harapan yakni 20 anak mencapai ketuntasan yang optimal. Untuk itu sangat perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya dengan penyempurnaan-penyempurnaan untuk mencapai 100% tuntas.

Berikut tabel dan grafik yang menunjukkan persentase minat baca dan kemampuan bahasa anak setiap kategori dan ketuntasan keberhasilan anak pada siklus II.

Tabel Persentase Perolehan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Siklus II

Uraian	Persentase Minat Baca	Persentase Kemampuan Bahasa
Rata-Rata	90,63%	90,81%
Kategori Sangat Baik ★★★★★ (29-32)	85,00% (17 anak)	60,00% (12 anak)
Kategori Baik ★★★ (26-28)	15,00% (3 anak)	40,00% (8 anak)
Kategori Cukup Baik ★★ (21-25)	0%	0%
Kategori Kurang Baik ★ < 21	0%	0%
Ketuntasan	100% (20 anak)	100% (20 anak)
Belum Tuntas	0%	0%

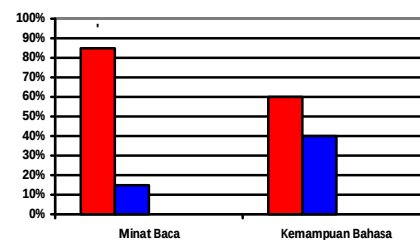


Grafik Rata-Rata Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak pada Siklus II

Keterangan :

- = Rata-Rata Minat Baca
- = Rata-Rata Kemampuan Bahasa

Grafik di atas menunjukkan rata-rata di siklus II pada Minat Baca 90,63% dan kemampuan Bahasa 90,81%. Rata-rata dari masing-masing variabel mencapai rata-rata yang sangat memuaskan dan melebihi dari rata-rata yang diharapkan maka penelitian tidak berlanjut ke siklus berikutnya karena sudah melebihi target yang ditetapkan.



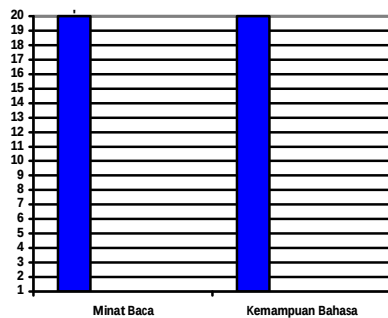
Grafik Klasifikasi Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak pada Siklus II

Keterangan :

- = Sangat Baik (★★★★★)
- = Baik (★★★)
- = Cukup Baik (★★)
- = Kurang Baik (★)

Grafik klasifikasi minat baca menunjukkan dari jumlah 20 anak, yang mencapai kategori sangat baik 85,00% (17 anak), kategori baik

15,00% (3 anak) dan berbanding terbalik dengan klasifikasi kemampuan Bahasa yang menunjukkan kategori sangat baik 60,00% (12 anak), kategori baik 40,00% (8 anak). Pada grafik juga sudah tidak terdapat lagi anak yang mencapai kategori cukup baik serta kurang baik pada masing-masing variabel. Karena semua anak sudah berada pada kategori yang diharapkan yakni kategori baik bahkan sangat baik maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

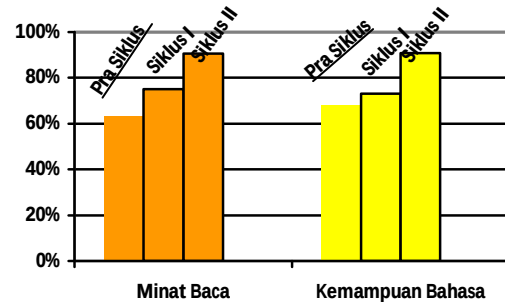


Grafik Ketuntasan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak pada Siklus II

Keterangan :
 = Tuntas
 = Belum Tuntas

Grafik ketuntasan pada siklus II memperlihatkan hasil masing-masing variabel sangat memuaskan yakni dari jumlah 20 anak sudah semua (100%) mencapai ketuntasan belajar sehingga tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

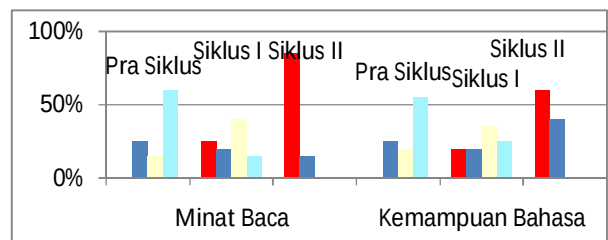
Berikut adalah grafik perbandingan kualitas minat baca dan kemampuan bahasa dari pra siklus, siklus I dan siklus II.



Grafik Rata-Rata Minat Baca dan Kemampuan Bahasa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Keterangan :
 = Rata-Rata Minat Baca
 = Rata-Rata Kemampuan Bahasa

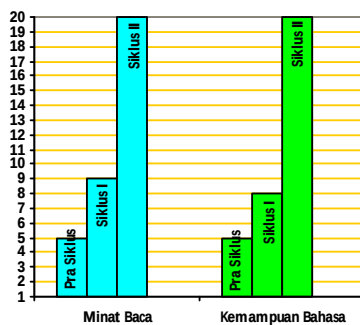
Grafik rata-rata minat baca dan kemampuan bahasa sangat terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari pra siklus, siklus I ke siklus II yakni minat baca menunjukkan pra siklus mencapai rata-rata 63,09%, siklus I 74,97% dan siklus II 90,63%. Terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan dari siklus I ke siklus II 15,66%. Sedangkan pada kemampuan bahasa dari pra siklus 68,09%, siklus I 73,13% dan siklus II 90,81%. Terjadi peningkatan yang sangat drastis dari siklus I ke siklus II yakni 17,68%.



Grafik Klasifikasi Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak Secara Keseluruhan

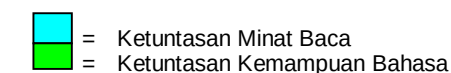
Keterangan :
 = Sangat Baik (★★★★)
 = Baik (★★★)
 = Cukup Baik (★★)
 = Kurang Baik (★)

Grafik klasifikasi minat baca dan kemampuan bahasa juga menggambarkan adanya peningkatan yang sangat memuaskan yakni minat baca di pra siklus kategori baik hanya 25,00% (5 anak), di siklus I sudah mencapai kategori sangat baik 20,00%, (4 anak), kategori baik 25,00% (5 anak) yang sudah disebut mencapai kategori yang diharapkan dan sisanya masih kategori cukup baik dan kurang baik. Pada siklus II kategori sangat baik 85,00% (17 anak) dan kategori baik 15,00% (3 anak) sudah terjadi peningkatan dari pelaksanaan siklus I ke siklus II dimana semua anak sudah mencapai kategori yang diharapkan. Kemampuan bahasa pada pra siklus kategori baik hanya 25,00% (5 anak), di siklus I kategori sangat baik sudah mulai muncul yakni 20,00% (4 anak), kategori baik 20,00% (4 anak) dan sisanya masih berada pada kategori cukup baik dan kurang baik, di siklus II kategori sangat baik sudah menunjukkan 60,00% (12 anak), kategori baik 40,00% (8 anak) dan tidak terlihat lagi anak yang memperoleh kategori cukup baik dan kurang baik. Sehingga penelitian tidak perlu untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah sesuai harapan.



Grafik Ketuntasan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak secara keseluruhan

Keterangan :



Grafik ketuntasan menggambarkan hasil belajar anak dari pra siklus, siklus I ke siklus II dari masing-masing variabel mengalami peningkatan yang sangat signifikan, terlihat untuk minat baca dari pra

siklus terdapat hanya 5 anak yang mencapai ketuntasan, siklus I terdapat 9 anak dan di siklus II sudah mencapai 20 anak (100%) mencapai ketuntasan belajar. Kemampuan bahasa pada pra siklus hanya 5 anak yang mencapai ketuntasan belajar, siklus I 8 anak dan di siklus II 20 anak (100%) sudah mencapai ketuntasan.

Ini berarti metode bermain menggunakan kartu huruf adalah salah satu metode yang sangat tepat untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan bahasa pada usia TK. Adapun keunggulan dari implementasi metode bermain setelah dilaksanakannya tindakan selama 2 siklus sangat dirasakan langsung oleh anak dengan karakteristik yang berbeda-beda terutama bagi anak yang mengalami gangguan komunikasi diantaranya adalah sebagai berikut. (1) Anak tampak lebih percaya diri dalam menyebutkan berbagai huruf dengan artikulasi yang kurang jelas tetapi lebih berani tanpa takut salah. (2) Anak sangat antusias dan terlihat lebih semangat karena selalu diberi kesempatan untuk mencoba menyebutkan nama huruf satu persatu walaupun dengan tatanan kalimat yang kurang jelas, disini guru sangat sabar dan berusaha untuk memahami apa yang diucapkan anak. (3) Anak yang mempunyai gangguan khususnya dalam berkomunikasi dari informasi yang digali selain dapat menambah kosa kata, dapat juga diimplementasikan pada IT, melalui seni menggambar, bermain tebak warna, tebak gambar, mengelompokkan benda, tebak huruf, memasangkan benda sesuai pasanganya, mengenal bentuk benda, konsep benda, struktur benda dan sebagainya tanpa ada rasa takut salah.

Hasil refleksi di atas menunjukkan bahwa hingga akhir siklus II, telah terjadi peningkatan nilai yang signifikan dengan kriteria ketuntasan 100% anak telah mencapai kategori keberhasilan baik dan sangat baik. Hasil tersebut sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan

keberhasilan yang harus dicapai tiap anak dalam penelitian ini yaitu minimal kategori baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Implementasi metode bermain menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan minat baca anak dari siklus I sebesar 74,97% mencapai kriteria ketuntasan dengan kategori keberhasilan baik dan sangat baik menjadi 100% pada siklus II; (2) Implementasi metode bermain menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dari siklus I sebesar 73,13% mencapai kriteria ketuntasan dengan kategori keberhasilan baik dan sangat baik menjadi 100% pada siklus II. (3) Faktor pendukung keberhasilan penelitian ini adalah faktor internal meliputi kematangan usia anak, sifat natural anak, tingkat intelegensi, sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan sekolah, sarana prasarana dan metode pembelajaran. Faktor penghambat (kendala) penelitian ini adalah beberapa anak yang dominan dalam kelompok dan kesulitan anak dalam berkomunikasi dan mengikuti instruksi.

PENUTUP

Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran diperoleh masukan pada hal – hal sebagai berikut. Guru mengetahui proses atau cara mengimplementasikan metode bermain menggunakan media kartu huruf yang dimulai dari persiapan silabus seperti membuat program semester, peta konsep tema, RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), menentukan materi kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam RKH (Satuan Kegiatan Harian), sarana atau media kegiatan belajar dan melaksanakan penilaian dengan format yang sesuai. Metode bermain menggunakan media kartu huruf dapat memberikan solusi bagi guru yang ingin menggali potensi anak dalam memperkenalkan huruf vokal dan konsonan. Hal ini terlihat pada hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran sampai siklus II. Kegiatan pembelajaran yang bertemakan diri sendiri bersumber pada kartu huruf yang banyak dan disediakan aneka gambar yang dapat membantu membangkitkan imajinasi serta intelektual anak dengan cara bermain kartu huruf dalam meningkatkan minat baca dan kemampuan bahasa. Anak merasa terlayani, dihargai dan terpenuhi apa yang

dibutuhkan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain menggunakan media kartu huruf, sehingga memotivasi teman lain untuk mau belajar dan memperoleh hasil maksimal sesuai dengan pengetahuan dasar yang anak miliki.

Simpulan

Simpulan yang dapat ditarik dari analisis data dan pembahasan di atas yaitu: Implementasi metode bermain menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan minat baca anak kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan dengan mencapai kategori keberhasilan yang sangat baik pada akhir siklus II. Implementasi metode bermain menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan dengan mencapai kategori keberhasilan yang sangat baik pada akhir siklus II memiliki beberapa penghambat diantaranya adalah sikap egosentris pada anak yang cenderung suka bermain memerlukan pemahaman guru terhadap gaya anak secara selektif sehingga tidak membosankan, memerlukan waktu bermain yang panjang dan berulang-ulang karena anak asyik melakukan permainan, sehingga diperlukan strategi serta pemahaman guru terhadap keinginan anak, memerlukan kesabaran yang lebih dalam melatih bahasa yang baik dan benar. karena ada beberapa anak yang kemampuan berkomunikasi kurang lancar dikarenakan gangguan pita suara atau gagap, guru harus lebih kreatif menyediakan media yang lebih menarik dan menantang.

Saran

Bagi guru yang ingin mengimplementasikan metode bermain menggunakan media kartu huruf, tanamkan rasa memiliki kepekaan terhadap media atau alat bantu pembelajaran yang ada. Kepala TK diharapkan mau bersifat terbuka dan menerima inovasi pembelajaran terutama dalam mengimplementasikan metode tepat dan media yang dapat

diterapkan di TK, sehingga dapat menunjang keberhasilan mutu pendidikan di TK. Sekolah TK yang lain dapat mencoba menggunakan metode bermain menggunakan media kartu huruf pada indikator minat baca dan kemampuan bahasa. Konsekuensi sifat terbuka ini akan terwujud dalam bentuk menerima perubahan wawasan bukan hanya pada kelompok yang diberikan tindakan, juga pada anak lain yang ada di sekolah itu. Perubahan wawasan itu akan berdampak pada keceriaan, kepedulian akan media atau alat bantu, dan yang paling mencolok adalah perubahan dengan menggunakan media kartu huruf.

DAFTAR RUJUKAN

- Kemdiknas. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak Edisi 2*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan di Taman Kanak-Kanak Edisi 7*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Dwijawiyata. 2013. *Mari Bermain, Permainan Kelompok untuk Anak*. Jakarta: Kanisius.
- Hildayani Rini, dkk. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Janawati Desak. 2013. Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa. *Laporan Penelitian* (Tidak Diterbitkan). Undiksha Singaraja
- Rahim Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanaky Hajair AH, 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Diprutar.
- Sefrina Andin. 2013. *Deteksi Minat Bakat Anak*. Yogyakarta: Media pressindo.
- Padmi, I Gusti Ayu. 2014. Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar Dan Sosial Emosional Anak. *Tesis* (Tidak Diterbitkan): Undiksha Singaraja.
- Suryabra Sumadi. 1993. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan.1984. *Membaca Menulis Permulaan*. Jakarta: Depdikbbud.
- Tarigan, Henry. 1986. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tedjasaputra, Mayke S, 2003. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Gramedia.
- Wardani, I.G.A.K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin Martinis, Jamilah Seabri Sanan. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.