

Efektivitas Permainan Pola Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak Mutiara Ananda Tabing Padang

Lisa Revi Narsih
Saridewi

Universitas Negeri Padang

Email: lisarevi18@gmail.com

Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 2 Juni 2019		
Diterima: 29 Juni 2019	Direvisi: 23 Juli 2019	Disetujui: 24 Juli 2019
e-ISSN: 2502-3519	DOI :	

Abstrak

Permainan pola suku kata adalah pembelajaran membaca awal yang diawali dengan menyajikan suku kata kemudian anak diminta mencari gambar sesuai dengan yang mereka inginkan dan dibelakang gambar sudah tercantum pola kata. Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa kurangnya kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Tabing Padang. Hal ini menunjukkan masih ada anak kesulitan dalam mengenal huruf, membedakan huruf, menghubungkan huruf menjadi kata dan bahkan masih ada anak yang belum bisa menyebutkan huruf dari tulisan namanya sendiri. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimen (eksperimen semu). Seluruh anak Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda merupakan populasi dalam penelitian yang dilkakukan yang berjumlah 42 orang. Kelas B1 sampel kontrol, dan B2 sebagai sampel eksperimen masing-masing berjumlah 12 orang. Purpposive sampling merupakan teknik dari penelitian ini. adapun teknik pengumpulan dataa menggunakan tes perbuatan dan tes lisan. Alat pengumpulan data berupa lembar pernyataan selanjutnya data diolah dengan uji perbuatan (t-test). Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 76,04 sedangkan kelas kontrol adalah 68,22. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan pola suku kata efektif terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: *Permainan pola suku kata, Kemampuan membaca anak*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses membentuk perilaku positif yang diberikan kepada anak sejak usia dini agar dapat bersosialisasi dengan masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu bentuk pendidikan yang diberikan kepada anak yang berusia dibawah 6 tahun melalui rangsangan tertentu dengan maksud memberikan pertumbuhan dan

perkembangan yang baik bagi tubuh serta kecerdasan nya agar siap untuk memasuki jenjang pendidikan (Rakimahwati, dkk., 2018, p. 1).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah Pendidikan yang sangat diperlukan oleh anak di usia yang akan datang, dimana anak akan mulai berinteraksi, berimajinasi, serta melakukan sesuatu dengan lingkungan sekitarnya (Eliza, 2013, p. 93). Karakteristik anak usia dini 1) anak masih beregosentris, 2) mempunyai hubungan sosial yang kuat, 3) jasmani dan rohani nya yang hampir tidak bisa di pisahkan, 4) berinteraksi dengan teman sebayanya (Mahyuddin, dkk., 2016, p. 47).

Taman Kanak-kanak merupakan bentuk dari pola pendidikan yang dibentuk oleh negara. PAUD adalah pendidikan yang dilakukan sebelum anak memasuki usia sekolah dasar dengan tujuan untuk melatih anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar agar nanti anak siap untuk memasuki dunia pendidikan lanjut (Lilis Madyawati, 2016, p. 2).

Pada hakekatnya, belajar di TK dilakukan melalui bermain. Bermain adalah kegiatan yang mempermudah anak untuk memahami pembelajaran. Kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yaitu di antara nya perkembangan bahasa. Bahasa merupakan hasil dari pikiran serta perasaan manusia yang di ucapkan melalui lisan secara teratur yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Anita, 2015, p. 162).

Kemampuan membaca anak usia dini sebagaimana dikemukakan dalam (Susanto, 2011, p. 83) membaca permulaan adalah membaca yang diawali dengan mengenal huruf-huruf (vokal dan konsonan) serta menggabungkan huruf dengan dengan huruf guna secara tersusun guna untuk melatih anak agar mudah memahami informasi. Menumbuhkan niat membaca pada anak yaitu dengan cara bermain.

Permainan pola suku kata merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan niat baca anak. Permainan pola suku kata adalah permainan mencari sebuah kata yang sudah diacak dalam bentuk suku kata. Pada permainan pola suku kata ini anak akan mencari sebuah kata dalam waktu 10 hitungan. Permainan ini dilakukan secara individu, setiap individu berlomba mencari suku kata sesuai gambar dan pola yang ada. Bagi anak yang benar jawabannya dan tepat waktu dalam menjawab, dialah yang akan menjadi pemenangnya.

Permainan pola suku kata merupakan permainan yang dilakukan untuk mengetahui seberapa mampu anak dalam membaca yang dilakukan dengan cara dengan cara bermain

dalam bentuk peta dan pola, memanfaatkan sebagai latihan membaca secara berkesinambungan (Amini, 2016, p.677). Sejalan dengan Decroly dalam (Yulsyofriend, 2013, p. 88) melakukannya dengan cara mengembangkan permainan membaca pada anak dalam bentuk keseluruhan (*global*). Decroly memperkenalkan kan sebuah teori dalam mengembangkan kemampuan membaca anak melalui bermain yaitu teori gestalt. Dalam perspektif gestalt, anak memahami segala sesuatu dengan cara keseluruhan. Global artinya Keseluruhan yang menyangkut dengan membaca. contohnya unsur “p” bermakna jika “p” berfungsi dalam kata (ex: “petani”). Maka dari itu, Decroly memperkenalkan membaca dini pada anak dimulai dengan memperlihatkan “kata/kalimat”.

Hasil penelitian di TK Mutiara Ananda Tabing Padang, peneliti menyimpulkan beberapa masalah yang dialami oleh anak dalam kemampuan membacanya, diantaranya kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, anak belum sepenuhnya mengenal simbol huruf, serta masih terlihat anak yang terbalik dalam huruf, anak kurang mampu merangkai huruf menjadi kata. Maka dari itu, peneliti mencari alternatif dengan menggunakan sebuah permainan untuk merangsang kemampuan membaca anak, permainan ini disebut permainan pola suku kata.

Maka dari itu permainan pola suku kata ini dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Upaya pemecahan masalah tersebut peneliti mewujudkan dalam bentuk sebuah penelitian eksperimen dengan judul “Efektivitas Permainan Pola Suku Kata terhadap Kemampuan membaca Awal Anak Di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Tabing Padang”

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk kuasi eksperimen (eksperimen semu). Populasi penelitian ini adalah seluruh murid TK Mutiara Ananda Tabing Padang. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017, p. 124). Kelompok sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan B2. Dimana B1 sebagai kelas kontrol dan B2 sebagai kelas eksperimen. Tingkat kemampuan anak nya sama dan jumlah anak sama.

Variabel-variabel penelitian adalah titik tolak dari penelitian ini. Validitas adalah item pernyataan atau pertanyaan yang menjadi patokan dalam mengukur tingkat kevalidan serta

kesahihan dari instrumen (Arikunto, 2014, p. 211). Reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat digunakan sebagai alat pengujian dari variabel-variabel. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan rumus Alpha (Arikunto, 2010, p. 221).

Hasil dan Pembahasan

Kemampuan membaca anak

Menurut Nurhadi (2016:2) menyatakan bahwa membaca adalah proses mengeja kata lalu menggabungkannya menjadi satu atau dua suku kata untuk dengan tujuan untuk memperoleh isi dan makna yang disampaikan. Sedangkan menurut Kridalaksana dalam Yulsyofriend (2013: 48) membaca adalah prses pengejaan tulisan yang dilakukan oleh si pembaca dengan tujuan untuk mendapatkan informasi,serta makna-mkna penting dalam sebuah tulisan. Kegiatan membaca dilakukan dalam bentuk bersuara, dan ada juag tidak bersuara. Jadi, membaca pada hakikatnya adalah proses kegiatan untuk menemukan informasi melalui kata/makna.

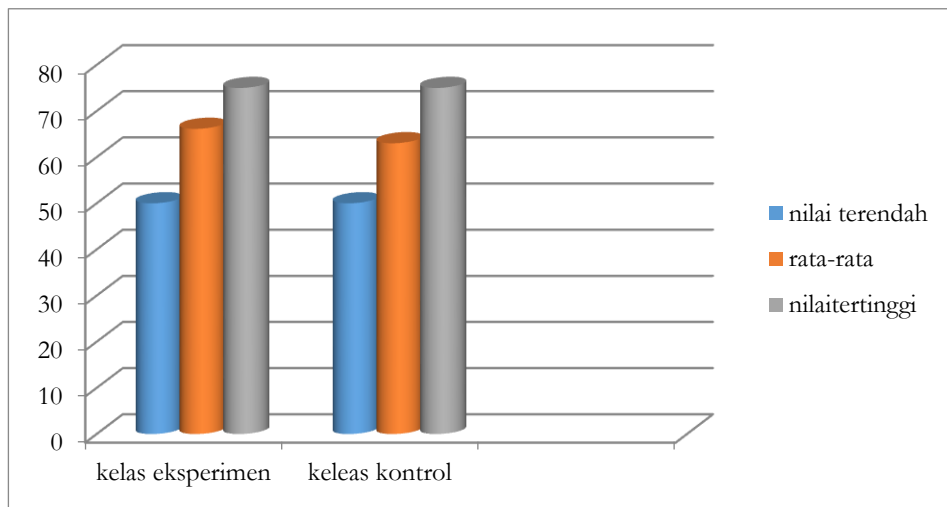
Maka dari itu, dapat kita simpulkan membaca adalah suatu proses yang melibatkan fisik dan mental si pembaca dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cara mengenal dan mengerti dengan tulisan dalam bentuk urutan huruf-huruf serta perubahan huruf menjadi sebuah bacaan dapat melalui suara atau pun tidak bersuara untu menemukan makna dari tulisan itu sendiri.

Permainan Pola Suku Kata

Permainan pola suku kata merupakan permainan yang dilakukan untuk mengetahui seberapa mampu anak dalam membaca yang dilakukan dengan cara bermain dalam bentuk peta dan pola, memanfaatkan sebagai latihan membaca secara berkesinambungan (Amini, 2016, p. 677). Permainan pola suku kata adalah metode permainan membaca yang dilakukan dengan pemakaian kartu huruf sebagai sarana pembelajaran untuk menarik minat baca anak yang memperlihatkan gambar sebagai simbol dari bacaan (Sundari, 2013, p. 5).

Maka dari itu, dapat kita simpulkan bahwa permainan pola suku kata adalah suatu permainan pembelajaran membaca yang menggunakan kartu suku kata kata dan pola yang akan dirangkai oleh anak sesuai gambar dengan tujuan sebagai latihan membaca secara terbimbing.

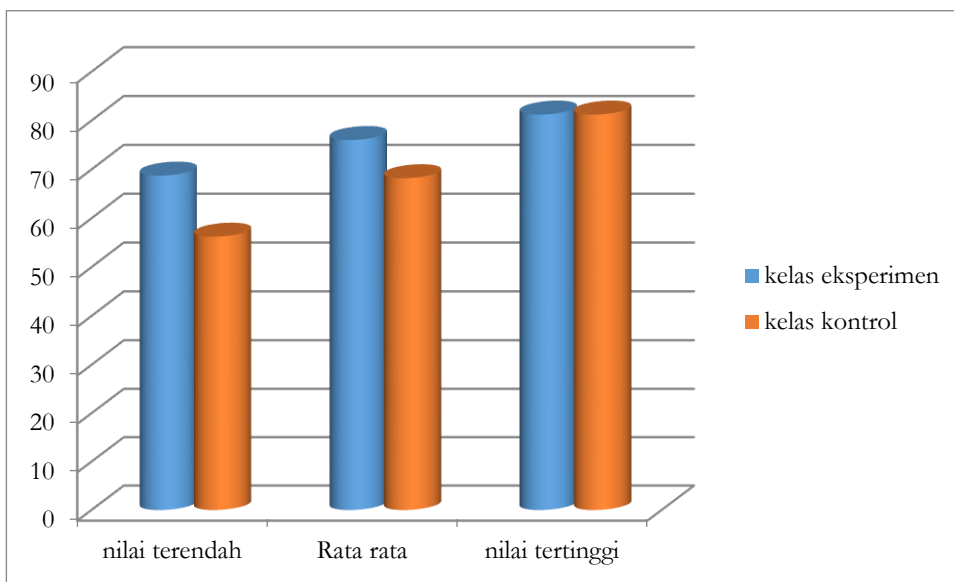
Penelitian ini di jabarkan dalam bentuk tabel dan grafik. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan 4 instrumen pernyataan dalam perkembangan kemampuan membaca anak. 1) Anak mampu membedakan perbedaan huruf vokal dan konsonan melalui permainan pola suku kata. 2) Anak mampu mengucapkan bunyi huruf melalui permainan pola suku kata. 3) Anak mampu membaca suku kata melalui permainan pola suku kata. 4) Anak mampu membaca kata melalui permainan pola suku kata.



Gambar 1

Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Hasil dari gambar 1 dapat diperoleh angka rata-rata kelas kontrol 63,02 dan kelas eksperimen dengan rata-rata 66,145. Berdasarkan pencarian data tersebut, maka t_{hitung} sebesar 0,89031 dengan (t_{tabel} sebesar 2,07387) dengan nilai dk $(N_1-1)+(N_2-1)=22$, dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,89031 < 2,07387$, maka dapat disimpulkan yaitu tidak terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 2

Hasil *Post-Test* Perkembangan Kemampuan Membaca Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

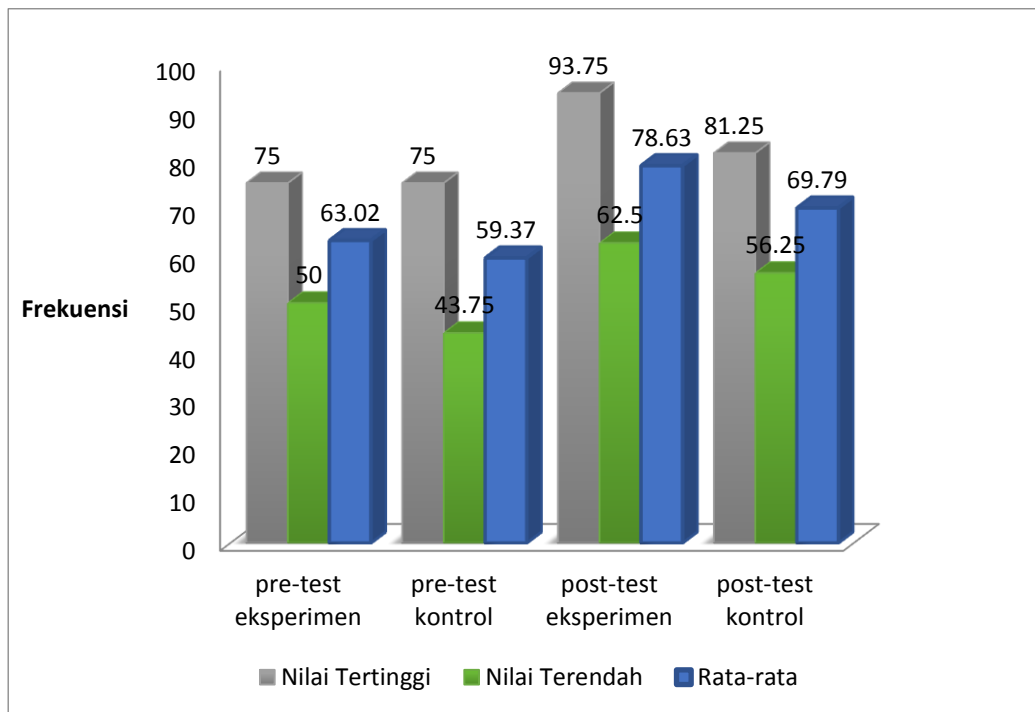
Dari hasil data penelitian *post-test* terlihat pemerolehan angka dari kelas kontrol **68,22** dan angka kelas eksperimen **76,04**, dengan pemerolehan t_{hitung} **3,03100** dengan α 0,05 yaitu ($t_{tabel}=2,07387$) dan $dk (N_1-1)+(N_2-1)=22$. Maka dari itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **0,03100 > 2,07387** maka disimpulkan bahwa Permainan Pola Suku Kata dapat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan membaca anak tahun 2018/2019 di TK Mutiara Ananda Tabing Padang.

Tabel 1

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*

Variabel	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Nilai Terendah	50	50	56,25	68,75
Nilai Tertinggi	75	75	81,25	81,25
Rata-rata	63,02	66,145	68,22	76,04

Hasil perbandingan hitungan *Pre-test* dan nilai *Post-test* dalam bentuk grafik. Dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3

Hasil Data Nilai *Pre-Test* Dan Nilai *Post-Test* Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Dapat disimpulkan gambar tersebut menunjukkan bahwa permainan pola suku kata efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca anak di dibandingkan dengan menggunakan kartu huruf. ini terlihat bahwa nilai yang didapatkan oleh anak pada kelas kontrol dengan rata-rata 68,22 dan pada kelas eksperimen dengan rata-rata 76,04.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa permainan pola suku kata berpengaruh pada perkembangan kemampuan membaca anak, namun sebelum peneliti menyimpulkan, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen yang akan menilai perkembangan kemampuan membaca anak. dimana kisi-kisi ini sudah disetujui oleh validator dari si peneliti. Setelah mendapat persetujuan dari validator peneliti langsung menguji kevalidan dari kisi-kisi tersebut di TK Islam Kurnia Asy-sifa Lubuk Buaya Padang. Setelah uji valid dan reliabel suatu kisi-kisi tersebut, maka 5 dari pernyataan item nya, terdapat 4 item

yang valid dan 4 item itulah yang akan digunakan oleh peneliti untuk dilakukan penelitiannya di TK Mutiara Ananda Tabing Padang.

Permainan pola suku kata adalah pembelajaran membaca awal yang diawali dengan menyajikan suku kata kemudian anak diminta mencari gambar sesuai dengan yang mereka inginkan dan dibelakang gambar sudah tercantum pola suku kata sejalan dengan Musfiroh (dalam Amini, 2016, p. 677) menjelaskan bahwa permainan pola suku kata merupakan permainan yang dilakukan unntuk mengetahui seberapa mampu anak membaca yang dilakukan dengan cara bermain dalam bentuk peta dan pola, serta memanfaatkan sebagai latihan membaca secara berkesinambungan.

Ketentuan permainan pola suku kata, 1) waktu bermain 10 menit, 2) sifat permainan individu, 3) tempat bermain didalam ruangan, 4) bahan yang digunakan alat permainan pola suku kata. Alat dan bahan untuk permainan pola suku kata, 1)kumpulan suku kata sesuai tema, 2) kalender bekas, 3) gambar sesuai tema, 4) lem.



Gambar 4
Permainan pola suku kata

Langkah-langkah bermain permainan pola suku kata: 1. Guru menyiapkan bermacam-macam suku kata yang ingin dikenal pada anak. 2) guru memperkenalkan berbagai macam huruf vokal dan konsonan. 3) guru memperkenalkan gabungan dar huruf konsonan dan vokal, contoh: b gabung dengan a bacaannya “ba”.4) guru meperlihatkan berbagai macam suku kata. 5) guru meminta anak untuk mencari gambar sesuai yang mereka mau. 6) guru meminta anak untuk mencari suku kata dari gambar yang mereka buka. 7) bagi anak yang berhasil, dia lah pemenangnya.

Membaca adalah proses kegiatan menggabungkan huruf dengan huruf serta menjejakannya untuk memperoleh kesimpulan dari hasil sebuah bacaan. Menurut Nurhadi menyatakan bahwa membaca adalah proses mengeja kata lalu menggabungkannya menjadi

satu atau dua suku kata dengan tujuan untuk memperoleh isi dan makna yang disampaikan dari sebuah bacaan (Nurhadi, 2016, p. 2).

Saat peneliti melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal anak. *Pre-test* dilakukan di kelas eksperimen menggunakan permainan pola suku kata dan kelas kontrol menggunakan kartu huruf. Saat melakukan *pre-test* peneliti melihat bahwa masih terlihat anak yang belum bisa membaca dan bahkan belum hafal bentuk huruf. Setelah diadakan *pre-test*, selanjutnya peneliti melakukan *treatment* sebanyak 2 kali setelah itu peneliti melakukan *post-test* guna untuk melihat hasil akhir dari penelitian. Pada saat *post test* dilakukan di kelas eksperimen terlihat perubahan pada kemampuan membaca anak, anak yang kurang dalam membaca dan pengenalan huruf terlihat sudah bisa mengenal huruf.

Pada saat penelitian perbedaan terlihat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, perbedaan tersebut terlihat dari kemampuan membaca anak itu sendiri, karena dipengaruhi oleh media yang digunakan. Pada kelas kontrol (B1) peneliti menggunakan kartu huruf dan kelas eksperimen (B2) peneliti menggunakan permainan pola suku kata. Pada kelas kontrol, media yang digunakan oleh guru kurang menarik dan membuat anak menjadi monoton sehingga membuat anak kurang bersemangat dalam latihan membacanya. Sedangkan kelas eksperimen media yang digunakan permainan pola suku kata, dalam permainan ini anak-anak bermain seraya belajar, belajar sambil bermain. Sehingga membuat anak lebih mudah untuk melakukannya.

Simpulan

Hasil menunjukkan permainan pola suku kata efektif untuk digunakan pada pengembangan kemampuan membaca anak di TK Mutiara Ananda Tabing Padang. Sebelum diberikan perlakuan *treatment* kemampuan membaca anak dengan menggunakan permainan pola suku kata berada pada rentang penilaian rendah dan sedang. Dari 4 instrumen pernyataan yang diukur semua berada pada indikator Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan sesudah diberikan perlakuan *treatment* dan dilakukan *post-test* terlihat bahwa permainan pola suku kata pada pengembangan kemampuan membaca anak dari kategori BSH menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Ini

membuktikan bahwa ada perubahan terhadap perkembangan kemampuan membaca anak melalui permainan pola suku kata.

Implikasinya, permainan pola suku kata terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak Mutiara Ananda Tabing Padang memberikan implikasi kepada dunia pendidikan berupa solusi/referensi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik.

Daftar Pustaka

- Amini. Meningkatkan kemampuan keaksaraan reseptif melalui permainan pola suku kata di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 5 edisi 1 Juni 2016. Hal. 673-683.
- Anita, 2015. Perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Al-Syifa*. Volume 06 Nomor 2 (Juli-Desember 2015). ISSN 2087-8621.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Delfi Eliza. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Centra di Taman Kanak-Kanak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Volume XIII Nomor 2 November 2013. Hal. 93-106.
- Lilis, Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nenny Mahyuddin, Yarmis Syukur, dan Abna Hidayati. Efektivitas Penggunaan Video Camera dalam Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (usia 4-6 Tahun) di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 10 Nomor 1 April 2016. Hal. 45-60. <https://doi.org/10.21009/JPUD.101.03>
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rakimahwati, Rivda Yetti, dan Syahrul Ismet. Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Uisa Dini di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*. Volume 2 Nomor 2b November 2018. Hal. 1-11.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Erna Sundari. Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Kelompok B6 TK Negeri Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*. Volume 1 Nomor 1 Agustus 2013.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Yulsofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.

