



Implementasi Permainan Kartu Kata dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal

Sunanik¹, Juhairiah², Wahyu Purnama Sari^{3*}

^{1,2,3} UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Received: March 3rd, 2022; Revised: March 9th, 2022 Accepted: March 10th, 2022; Published: March 14th, 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Implementasi Permainan Kartu Kata Dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Pada Kelompok B. Peneliti menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelas kelompok B. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang dilakukan antara lain: pada perencanaan, guru mempersiapkan RPPM dan RPPH. Pada tiap RPPH terdapat lima kegiatan inti, dua dari kegiatan tersebut merupakan kegiatan tambahan yaitu kegiatan permainan kartu kata, Guru melakukan penataan lingkungan kelas, Guru mempersiapkan alat dan bahan kegiatan bermain dengan menggunakan media utama kartu kata dan alat bahan lainnya sesuai permainan kartu kata apa yang akan dilaksanakan. Pada pelaksanaan Guru melaksanakan enam permainan kartu kata yaitu permainan bola bowling suku kata, kartu kata puzzle, kartu kata dadu, kartu kata jejak kaki, kartu memori, dan permainan teratai suku kata. Sebelum bermain Guru mengajak anak bernyanyi kartu kata bersama, Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain kartu kata. Pada evaluasi Guru melakukan evaluasi kegiatan permainan kartu kata dengan beberapa tahap yaitu, guru mengevaluasi dengan memberikan penugasan pada anak, guru mengamati anak saat proses kegiatan evaluasi, guru memfoto anak atau mendokumentasi kegiatan evaluasi, guru melakukan teknik penilaian observasi, dan yang terakhir guru melakukan penilaian teknik checklist.

Kata Kunci: kemampuan, keaksaraan awal, permainan kartu kata

Abstract

The purpose of this study was to find out how the implementation of word card games in stimulating children's early literacy abilities in group B. Researchers used qualitative methods. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Sources of data in this study were obtained from school principals and class B teachers. The results of this study indicate that what is being done includes: in planning, teachers prepare Weekly Learning Implementation Plans and Daily Learning Implementation Plans. In each Daily Learning Implementation Plan there are five core activities, two of these activities are additional activities, namely word card game activities, the teacher arranges the classroom environment, the teacher prepares tools and materials for playing activities using the main media, word cards and other materials according to the card game. say what will be done. In the implementation, the teacher carried out six words card games, namely syllable bowling ball game, puzzle word card, dice word card, footprints word card, memory card, and syllable lotus game. Before playing the teacher invites the children to sing word cards together, the teacher explains and gives examples of how to play word cards. In the evaluation, the teacher evaluates the word card game activity with several stages, namely, the teacher evaluates by giving assignments to the child, the teacher observes the child during the evaluation process, the teacher takes photos of the child or documents the evaluation activity, the teacher performs an observation assessment technique, and finally the teacher makes an assessment. checklist technique.

Keywords: ability, early literacy, word card games

Copyright (c) 2022 Sunanik, Juhairiah, Wahyu Purnama Sari

* Correspondence Address:

Email Address: wahyupurnamasarisari09@gmail.com

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sebuah tempat untuk anak-anak dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi anak secara optimal. Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak, sebagai bekal persiapan pada jenjang pendidikan berikutnya.¹ Anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yaitu masa peka yang hanya datang sekali hal ini adalah tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, aspek perkembangan atau potensi pada anak saling terjalin satu sama lainnya. Salah satu aspek bahasa yang perlu distimulasi pada anak usia taman kanak-kanak (TK) untuk persiapan anak memasuki sekolah dasar adalah kemampuan keaksaraan awal pada anak.

Kemampuan keaksaraan awal anak usia dini mencakup pada perkembangan bahasa dan kognitif, pada perkembangan bahasa anak terdiri dari empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan yang berarti aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak dan berbicara lebih dahulu atau bahasa oral. Sedangkan pada perkembangan kognitif untuk kemampuan keaksaraan awal yang berarti aspek berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal huruf, dan menyebutkan huruf.²

Kemampuan berbahasa anak meliputi beberapa bidang perkembangan, seperti berkomunikasi dengan lingkungan, mengembangkan ekspresi anak, mengembangkan kemampuan intelektual anak, mengungkapkan perasaan, dan keterampilan membaca yang diawali dengan kemampuan keaksaraan awal. Pembelajaran pengenalan huruf pada anak-anak diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar. Melalui metode BCCT (*beyond center and circle time*) pada zona *Logis Mathematic* yang dilakukan seraya bermain.³

Bermain merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf ialah dengan permainan yang menggunakan media kartu kata. Vygotsky berpendapat bahwa bermain merupakan satu hal yang menyenangkan bagi anak, hampir semua benda dapat dijadikan sebagai alat permainan, pada saat bermain anak belajar suatu objek, secara sadar atau tidak sadar ia belajar dari sifat-sifat objek tersebut.

Kartu kata merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE) yang menggunakan media kartu dimana kartu tersebut dari kertas cover tebal yang berbentuk persegi panjang dan memiliki ukuran yang berbeda, serta diliminating agar kartu tidak mudah rusak, kartu tersebut berisi simbol-simbol suku kata dan macam-macam gambar, selain itu kartu kata yang digunakan juga berwarna warni guna memotivasi anak lebih senang lagi dalam bermain. Misalnya pada salah satu kartu kata yang bertulisan huruf (Sa) dan gambarnya sapi lalu dinyanyikan anak-anak dengan kalimat yang sesuai pada kartu "Sa itu sapi sa sa sapi sa sa sapi sa sapi" dan begitu pula pada suku kata lainnya yang telah dibuat oleh guru.

Dengan media kartu tersebut banyak tercipta kolaborasi bermacam permainan yang sangat efektif sesuai tahapan dalam stimulus kemampuan keaksaraan awal anak, mulai dari mengenal simbol suku kata, menyebutkan suku kata, menuliskan suku kata hingga anak bisa menguasai banyak kosa kata. Adapun permainan kartu kata di TK ABA 1 Tenggara terdapat enam permainan kartu kata yaitu, permainan bola bowling suku kata, kartu kata

¹ Maimunah Hasan, "Pendidikan Anak Usia Dini", (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 15.

² Nita Nurcahyani WS, Elizabeth Prima dan Putu Indah Lestari, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma" dalam *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, Vol. 1, No. 1, (2016).

³ Mariya Ulfa, "Efforts to Improve Beginning Reading Capabilities Through the Letters Card Group Children In Group B TK PKK Bucor Kulon Pakuniran" dalam *Jurnal Ilmiah Nizamia*, Vol. 3, No. 4, (2021).

puzzle, kartu kata dadu, kartu kata jejak kaki, kartu memori, dan teratai suku kata. Dari keenam permainan ini tiap permainan berisikan huruf-huruf atau sebuah kata dan kalimat, pada keenam permainan ini guru akan menstimulasi anak dalam mengenal huruf atau suku kata, menyebutkan huruf atau suku kata, dan menuliskan huruf atau suku kata.

Tugas guru dalam penerapan metode permainan kartu kata yaitu, membuat kemampuan keaksaraan awal pada siswa menjadi lebih baik agar siswa bisa memahami suku kata yang diberikan oleh guru, mengelola kelas agar menjadi ruangan bermain dan belajar yang menyenangkan, guru mengajarkan kepada siswa agar dapat menentukan persamaan dan perbedaan bentuk suku kata dan guru memberikan penjelasan serta mendampingi siswa dalam permainan kartu kata.

Berdasarkan hasil pengamatan terdapat permasalahan anak dalam mengenal huruf dan membaca di TK ABA 1 Tenggarong, masih ada sebagian anak yang pencapaian kemampuan keaksaraan awal anak belum maksimal, serta terdapat juga pembelajaran yang sangat unik dan efektif oleh guru tersebut agar pembelajaran tidak membosankan maka dengan adanya permainan kartu kata menjadikan pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu, peneliti ingin bermaksud untuk mengetahui implementasi permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian ini dilakukan setelah peneliti berkoordinasi dengan kepala TK maupun tenaga pendidik. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tidak mengganggu proses kegiatan pembelajaran maupun program-program sekolah lainnya. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dimana saat observasi peneliti bisa melihat secara langsung kondisi di TK ABA 1 Tenggarong, dimana observasi pada tanggal 7 sampai 12 maret peneliti mengamati atau melihat langsung bagaimana kinerja pendidik, sarana dan prasarana serta penggunaannya. Pada tanggal 14 sampai 22 maret peneliti melakukan observasi pada kegiatan proses belajar dan kegiatan lainnya yang berhubungan dengan implementasi permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak, dengan menggunakan dua lembar observasi yaitu pengamatan pada kegiatan permainan kartu kata dan pengamatan pada kemampuan keaksaraan awal anak.

Metode wawancara peneliti gunakan untuk menggali data terkait pelaksanaan permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak. Adapun informannya adalah pada wawancara kepala sekolah, atau wakil kepala sekolah mengenai tentang kinerja pendidik, jumlah pendidik dan siswa, sarana dan prasarana serta penggunaannya dan tentang keaksaraan awal anak dalam bermain kartu kata. Sedangkan informan lainnya yaitu wawancara bersama guru wali kelas mengenai proses pembelajaran dalam kelas dan pelaksanaan pada permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak. Sedangkan dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait pelaksanaan permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak, diantaranya: silabus, RPPM, RPPH, dokumen penilaian, jadwal kegiatan pembelajaran, daftar nama pendidik dan siswa, sarana dan prasarana, rapot anak pada kemampuan keaksaraan awal anak, foto-foto dokumentasi kegiatan pelaksanaan observasi hingga wawancara mengenai permainan kartu kata, dan sebagainya. Peneliti juga menggunakan teknik analisis data oleh Miles dan Huberman yaitu: Pengumpulan data, mereduksi data atau merangkum, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak meliputi beberapa proses yaitu, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada perencanaan guru menyiapkan perangkat pembelajaran RPPM dan RPPH, Selanjutnya guru melakukan penataan lingkungan di dalam kelas agar terciptanya pengelolaan lingkungan yang terencana, rasional dan optimal sesuai pencapaian pembelajaran. Perencanaan yang terakhir guru menyiapkan alat dan bahan dengan menggunakan media utamanya kartu kata, dan alat bahan lainnya sesuai permainan kartu apa yang akan dilaksanakan. Dengan adanya enam permainan kartu kata yang akan dilaksanakan, maka alat dan bahan yang disiapkan oleh guru berdasarkan masing-masing permainan adalah, Pada permainan bola bowling suku kata, alat dan bahannya berupa kartu kata, botol bekas, dan bola kasti. Pada permainan kartu kata puzzle, alat dan bahannya berupa kartu kata puzzle, botol bekas, dan gulungan kertas gambar puzzle. Pada permainan kartu kata dadu, alat dan bahannya berupa kartu kata, dan dadu huruf. Pada permainan kartu kata jejak kaki, alat dan bahannya berupa kartu kata, kertas gambar jejak kaki, kertas cover kosong, dan pensil. Pada permainan kartu kata memori, alat dan bahannya berupa kartu kata yang berpasangan, dan terakhir Permainan teratai suku kata, alat dan bahannya berupa kartu kata, bunga kertas teratai, wadah berisi air, papan tulis, dan spidol.

Pelaksanaan Permainan Kartu Kata Dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak, dimana Kegiatan dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Peneliti melaksanakan penelitian dengan tiga RPPH, setiap RPPH memiliki lima kegiatan pada tiap sentra, dua kegiatan diantaranya merupakan kegiatan tambahan yaitu kegiatan permainan kartu kata. Kegiatan awal dimulai dengan pendidik menyampaikan tema, subtema, dan topik pembelajaran. Selanjutnya anak diberi kesempatan untuk mendiskusikan topik pembelajaran, pendidik menyampaikan kegiatan main, pendidik membangun aturan main bersama anak, dan pendidik meminta anak menyebutkan kata yang berhubungan dengan tema. Kegiatan inti pada setiap RPPH melaksanakan lima kegiatan, dua diantaranya merupakan kegiatan tambahan yaitu permainan kartu kata. Maka pada kegiatan inti ini dimulai dengan pendidik menjelaskan langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan kartu kata. Sebelum pembelajaran permainan kartu kata dilangsungkan guru mengajak anak bernyanyi kartu kata.

Setelah metode bernyanyi guru meminta anak berbaris kereta api dan mengunjungi tiap meja yang telah ada alat dan bahan bermainnya maka guru akan menjelaskan serta mencontohkan cara bermain permainan kartu kata yang akan dilaksanakan. Dengan adanya enam permainan kartu kata yang akan dilaksanakan, maka langkah-langkah bermain kartu kata yang akan dijelaskan dan dicontohkan oleh guru berdasarkan masing-masing permainan. Maka langkah-langkah permainan kartu kata dan respon anak bermain yakni sebagai berikut: Langkah-Langkah Permainan Bola Bowling Suku Kata, anak menggelindingkan bola kasti pada botol yang sudah disusun dengan tepat sasaran, Jika salah satu botol terjatuh maka anak diminta mengambil kartu kata yang ada di bawah botol, selanjutnya anak diminta menyebutkan suku kata pada kartu yang telah ia dapatkan. Pada permainan ini anak senang sekali saat menggelindingkan bola hingga botol jatuh, anak antusias sekali dalam menyebutkan suku kata pada kartu yang ia dapatkan di bawah botol.

Langkah-Langkah Permainan Kartu Kata Puzzle, anak mengeluarkan salah satu gulungan kertas gambar puzzle didalam botol, lalu anak menyusun kartu kata puzzle sesuai gulungan kertas gambar yang ia dapatkan, selanjutnya anak diminta menyebutkan suku kata pada kartu kata puzzle yang telah ia susun. Pada permainan ini anak juga sangat senang sekali hingga mencoba semua kartu kata puzzle sambil bergantian dengan teman lainnya. Peneliti mengamati ternyata anak dapat menyusun semua kartu kata puzzle sesuai gambarnya dan anak dapat menyebutkan suku kata pada kartu dengan tepat.

Langkah-Langkah Permainan Kartu Kata Dadu, anak melempar dadu huruf, lalu anak mencari kartu kata yang sama pada dadu huruf, setelah itu anak menyebutkan suku kata pada kartu kata. Pada permainan ini sebagian anak ada yang kesulitan mencari dadu huruf dan kartu kata dikarenakan kartu yang begitu banyak, anak kurang teliti dalam mencari dan memasangkannya. Akan tetapi sebagian besar anak bisa bermain kartu kata dadu ini dengan tepat dalam menyebutkan suku kata.

Langkah-Langkah Permainan Kartu Kata Jejak Kaki, anak memilih sendiri kartu kata yang ia inginkan, kemudian anak menuliskan suku kata pada kartu yang ia pilih di samping gambar jejak kaki, selanjutnya anak menyebutkan suku kata yang telah ia tulis sambil melompat sesuai arahan gambar pada jejak kaki. Pada permainan ini sebagian anak kesulitan dalam melompat sesuai pada gambar jejak kaki, masih ada anak yang salah, akan tetapi anak dapat menuliskan serta menyebutkan suku kata dengan benar.

Langkah-Langkah Permainan Kartu Memori, anak mengamati kartu kata yang telah disusun, Setelah kartu ditutup anak diminta mengingat kartu kata tadi serta posisi kartunya, lalu anak membuka kartu yang sama sesuai kartu apa yang lawan mainnya buang, sambil menyebutkan suku kata pada tiap kartu. Pada permainan ini anak dapat mengingat dengan baik pada kartu melalui penyebutan suku kata bukan hanya gambar pada kartu.

Langkah-Langkah Permainan Teratai Suku Kata, anak memilih sendiri kertas bunga teratai yang ia inginkan, kemudian anak meletakkan kertas bunga teratai di atas air, lalu anak mengamati kertas bunga teratai yang mekar sendiri, dan anak menyebutkan suku kata pada kertas bunga teratai, selanjutnya anak mencari kartu kata yang suku kata nya sama dengan suku kata pada bunga teratai, lalu anak diminta untuk menuliskan suku kata panjang pada kartu yang ia cari, setelah itu anak menyebutkan suku kata yang telah ia tulis di papan tulis. Pada permainan ini anak sangat senang sekali saat melihat kertas bunga teratai mekar, hingga anak sangat antusias sekali dalam menyebutkan suku kata pada kertas bunga dan suku kata pada kartu yang mereka tuliskan.

Setelah guru menjelaskan dan mencontohkan permainan kartu kata, selanjutnya guru membagi anak pada tiap permainan. Saat pada pilihan pertama guru memberikan kuis atau pertanyaan pada anak, bagi siapa yang bisa menjawab maka ia bisa memilih sendiri permainan mana yang ia inginkan, Setelah itu untuk anak yang lainnya akan di bagikan oleh guru. Kegiatan akhir, pendidik mengajak anak membereskan alat main dan mengembalikan ke tempatnya. Selanjutnya tanya jawab tentang pengalaman main anak biasanya pada bagian ini pendidik melakukan evaluasi pada tiap permainan kartu kata, pendidik juga mendiskusikan bersama anak perilaku yang muncul pada saat bermain baik yang positif maupun negatif, dan pendidik menginformasikan kegiatan anak esok hari.

Evaluasi dalam permainan kartu kata perlu diketahui agar guru mengetahui sejauh mana kemampuan keaksaraan awal anak optimal sesuai pencapaian perkembangan kemampuan keaksaraan awalnya. Evaluasi dalam pembelajaran merupakan suatu proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut kegiatan evaluasi pada permainan kartu kata.

Permainan bola bowling suku kata guru memberikan penugasan pada anak dengan menutup gambar pada kartu dan meminta anak menyebutkan suku kata pada kartu, hal ini terlihat saat observasi anak menyebutkan suku kata tanpa melihat gambar. Permainan kartu kata puzzle guru meminta anak melihat satu kali pada gulungan kertas gambar puzzle, lalu menyusun kartu kata puzzle tanpa membawa contoh gambar. Setelah itu anak diminta menyebutkan suku kata pada kartu kata puzzle tanpa melihat gambar puzzle. Hal ini terlihat saat observasi anak bisa menyusun kartu kata puzzle tanpa membawa contoh gambar, dan anak bisa menyebutkan suku kata pada kartu tanpa melihat gambar.

Permainan kartu kata dadu Saat anak selesai menyusun kartu kata dengan dadu huruf yang memiliki huruf awal yang sama, selanjutnya guru menutup gambar pada kartu kata

dengan dadu, anak diminta menyebutkan suku kata tanpa melihat gambar. Hal ini terlihat anak bisa menyebutkan suku kata tanpa melihat gambar. Permainan kartu kata jejak kaki guru memberikan penugasan pada anak dengan meminta anak menuliskan suku kata pada kartu dengan cara anak cukup melihat satu kali kartu yang diambil, lalu menuliskannya tanpa membawa kartu tersebut, hal ini terlihat saat anak menuliskan suku kata di kertas kosong samping gambar jejak kaki tanpa membawa contoh kartu.

Permainan kartu memori guru memberikan penugasan pada anak dengan meminta anak menyebutkan suku kata pada kartu yang telah di buka tanpa melihat gambarnya, dan guru meminta anak menyebutkan susunan tiap kartu kata yang telah ditutup. Hal ini terlihat saat anak bisa menyebutkan suku kata tanpa melihat gambar pada kartu, dan anak mampu mengamati dengan teliti serta mengingat dengan baik pada susunan kartu yang telah ditutup sehingga apa yang disebutkan anak benar. Permainan teratai suku kata guru memberikan penugasan pada anak dengan meminta anak menuliskan suku kata pada kartu dengan cara anak cukup melihat satu kali kartu yang diambil, lalu menuliskannya tanpa membawa kartu tersebut hal ini terlihat saat anak maju menuliskan suku kata dipapan tulis tanpa membawa kartu. Guru juga meminta anak menyebutkan suku kata pada kartu kata tanpa melihat gambar.

Guru melakukan penilaian pada evaluasi dengan beberapa tahap yaitu, guru mengevaluasi dengan memberikan penugasan pada anak, guru mengamati anak saat proses kegiatan evaluasi pada permainan kartu kata, guru memfoto anak atau mendokumentasi kegiatan evaluasi, guru melakukan teknik penilaian observasi, dan yang terakhir guru melakukan penilaian teknik checklist.

Sebelum melakukan implementasi permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak hal-hal yang harus disiapkan terlebih dahulu adalah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Hal ini merupakan acuan guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi terencana dan dengan persiapan yang matang sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.⁴ Perencanaan kedua, guru melakukan penataan lingkungan kelas sesuai kegiatan bermain agar lebih memudahkan anak bermain serta terlihat rapi. Penataan lingkungan kelas merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, melalui kegiatan dalam mengatur siswa dan barang atau alat dan bahan pembelajaran. Hal ini juga untuk memelihara tingkah laku siswa yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran.⁵ Perencanaan ketiga guru menyiapkan alat dan bahan bermain sebelum permainan kartu kata dimulai. Hal ini masuk dalam pijakan lingkungan main dimana pijakan ini mengelola awal lingkungan main dengan persiapan alat dan bahan yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran, guna memperlancarkan saat proses menjelaskan dan mencontohkan kegiatan bermain pada anak.⁶

Pelaksanaan selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi kartu kata sebelum memulai kegiatan permainan kartu kata. Melalui metode bernyanyi ini membuat anak mudah mengingat huruf, metode bernyanyi kartu kata merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang berisi suku kata yang dilagukan. Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain serta mencontohkannya agar anak mudah dalam memahami permainan kartu kata. Pelaksanaan kedua ini merupakan pelaksanaan dari keenam jenis permainan kartu kata yang ada di Taman Kanak-Kanak ini yang menggunakan pijakan

⁴ Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 15.

⁵ Binus University, "Manajemen Kelas", dalam <https://pgsd.binus.ac.id-pentingnya-mengatur-dan-menata-ruang-kelas>, diakses tanggal 9 April 2022.

⁶ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 83.

dalam bermain berdasarkan pendapat Vygotsky menekankan pentingnya *scaffolding* atau *mediated learning* dalam proses belajar yaitu ada empat pijakan dalam bermain.⁷

Pijakan lingkungan main, merupakan persiapan alat dan bahan kegiatan pembelajaran, Pijakan pengalaman sebelum main atau kegiatan awal, merupakan cara menjelaskan dan mencontohkan cara bermain, mendiskusikan aturan bermain, melaporkan hasil yang sudah dikerjakan, membereskan kembali alat bermain dan memilih bahan main lainnya, Pijakan saat main atau kegiatan inti, dimana anak diberi waktu banyak dalam kesempatan mereka mengelola atau memperluas pengalaman main mereka, akan tetapi tidak lepas dari perhatian guru, dan Pijakan setelah main atau recalling, merupakan kegiatan akhir dimana guru mendukung anak untuk mengingat kembali saat bermain tadi dan menceritakan pengalamannya.

Permainan kartu kata dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak di TK termasuk jenis-jenis bermain pada anak usia dini dimana pendapat Hurlock dan Mildred Parten dalam Johnson dan Medinnus harus ada hal yang mendukung dalam bermain seperti jenis-jenis bermain pada anak usia dini yaitu, permainan sensorimotor merupakan permainan yang menggunakan semua panca indra dan berhubungan fisik pada lingkungan anak, permainan pembangunan dimana anak main dengan mempresentasikan ide anak melalui media yang bersifat cair seperti air dan media terstruktur, media yang digunakan dalam terstruktur yaitu anak bermain dengan permainan yang telah diberikan secara terstruktur, permainan berkelompok dimana anak bermain dengan teman-temannya baik kelompok maupun berpasangan, disini anak bermain dengan semua keterampilan sosial yang ia miliki, jenis permainan ini membangun kerja sama anak baik perorang maupun berkelompok yang memiliki tujuan yang sama, dan permainan paralel dimana anak bermula main sendiri lalu mulai berbaur dengan teman disampingnya untuk menjalin hubungan seperti saling bertukar mainan.⁸ Pelaksanaan ketiga, guru perlu memperhatikan peserta didik saat bermain permainan kartu kata, apakah permainan kartu kata bisa menstimulasi kemampuan bahasa anak.

Pelaksanaan permainan kartu kata tentu adanya evaluasi dalam kegiatan tersebut. Evaluasi merupakan suatu kegiatan pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui tumbuh kembang anak yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui dan menindak lanjuti tumbuh kembang anak selama pembelajaran berlangsung.⁹

Evaluasi yang dilakukan yaitu guru memberikan penugasan pada anak secara langsung baik itu dalam mengenal huruf, suku kata dan kalimat sederhana, menyebutkan huruf, suku kata dan kalimat sederhana, serta menuliskannya. Guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan RPPM, Observasi, dan Checklist. Penilaian ini berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar anak. Penilaian yang digunakan yaitu skala pencapaian perkembangan seperti, AP (Awal Perkembangan), B (Baik), dan C (Cakap). Adapun observasi yang guru lakukan seperti mengamati proses kegiatan anak belajar atau bermain.¹⁰

⁷ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak...*, h. 83.

⁸ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini" dalam *Tadbir Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, (2017).

⁹ Dahlia dan Suyadi, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013: Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*, (Bandung: PT. Remaja Rosda karya 2013), h. 112.

¹⁰ Wahyudi Uyu, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: CV. Falah Production, 2012), h. 23.

D. Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan bahwa hasil penelitian menjelaskan, Guru mempersiapkan RPPM dan RPPH tiap RPPH terdapat lima kegiatan dua diantaranya merupakan kegiatan tambahan yaitu kegiatan permainan kartu kata, Guru melakukan penataan lingkungan dalam kegiatan bermain, Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada kegiatan. Pada pelaksanaan, Guru melaksanakan enam permainan kartu kata yaitu permainan bola bowling suku kata, kartu kata puzzle, kartu kata jejak kaki, kartu kata dadu, kartu memori, dan permainan teratai suku kata. Sebelum bermain kartu kata Guru mengajak anak bernyanyi kartu kata agar anak lebih mudah mengingat huruf, selanjutnya Guru meminta anak berbaris seperti kereta api untuk mengunjungi tiap meja yang sudah ada permainannya masing-masing maka pada saat itu guru akan menjelaskan cara bermainnya serta mencontohkannya, agar anak mudah memahami saat anak bermain.

Selesai pembelajaran maka guru akan mengevaluasi bahwa benar ada keberhasilan tujuan pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak pada permainan kartu kata menggunakan evaluasi dengan memberikan penugasan pada anak, guru mengamati kegiatan evaluasi, guru memfoto atau mendokumentasi kegiatan evaluasi, guru menggunakan teknik penilaian observasi, sedangkan pada penilaian evaluasi guru menggunakan teknik penilaian checklist.

Referensi

- Binus University. "Manajemen Kelas". <https://pgsd.binus.ac.id-pentingnya-mengatur-dan-menata-ruang-kelas>. Diakses tanggal 9 April 2022.
- Dahlia dan Suyadi. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013: Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*. (Bandung: PT. Remaja Rosda karya 2013), h. 112.
- Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 15.
- Latif, Mukhtar, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 83.
- Masitoh. *Strategi Pembelajaran TK*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 15.
- Pratiwi, Wiwik. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini". *Tadbir Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 1, (2017).
- Ulfa, Mariya. "Efforts to Improve Beginning Reading Capabilities Through the Letters Card Group Children In Group B TK PKK Bucor Kulon Pakuniran". *Jurnal Ilmiah Nizamia*, Vol. 3, No. 4, (2021).
- Uyu, Wahyudi. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. (Bandung: CV. Falah Production, 2012), h. 23.
- WS, Nita Nurcahyani, Elizabeth Prima dan Putu Indah Lestari. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma". *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, Vol. 1, No. 1, (2016).