



Improving Literacy Skills through Letter Ball Games for Children 5-6 Years Old

Sri Intan Wahyuni^{1✉}, Ayu Citra Dewi², Nursaadah³

PIAUD, STIT Diniyyah Puteri Rahmah El Yunusiyah Padang Panjang, Indonesia^{1,2,3}

Corresponding Email Address: sriintanwahyuni204@gmail.com

DOI: 10.31958/ijecer.v1i2.8213

Article info

Article History

Received:

10/12/2022

Accepted:

10/12/2022

Published:

14/01/2023

Abstract

Literacy skills is an indicator of language development that must be possessed by early childhood. The literacy skills of children in TKIT Champion are still low, such as children who are not yet able to read their own names, find it difficult to distinguish between several letters. Through the letter ball game it is hoped that it can improve the literacy skills of group B children at TK IT Champion. This research is a class action research. The subjects in this study were children aged 5-6 years in group B class Syawal. Data collection techniques, namely observation and documentation, are then processed using a percentage formula. The results of this study indicate an increase in literacy skills through letter ball games. It can be seen from the success of each cycle, cycle I first meeting was 46%, increased at the second meeting to 54% and increased to 63% at the third meeting. In the second meeting, the child's literacy ability was 69% at the second meeting, 74% at the second meeting, and 86% at the third meeting. From the results of the research in each cycle that was carried out, it can be concluded that the letter ball game can improve the literacy skills of Kindergarten B children

Keywords: Literacy, Letter Ball Game, Early Childhood

Abstrak

Kemampuan keaksaraan merupakan indikator dari perkembangan bahasa yang harus dimiliki oleh anak usia dini. Kemampuan keaksaraan anak di TKIT Juara masih rendah seperti anak belum mampu membaca nama sendiri, sulit membedakan beberapa huruf. Melalui permainan bola huruf diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan Anak kelompok B di TK IT Juara. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B kelas Syawal. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi kemudian diolah menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keaksaraan melalui permainan bola huruf. Terlihat dari keberhasilan setiap siklus, siklus I pertemuan pertama 46%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 54% dan meningkat dipertemuan ketiga 63%. Pada siklus ke II pertemuan pertama kemampuan keaksaraan anak 69%, pada pertemuan kedua 74% dan 86% pada pertemuan ketiga. Dari hasil penelitian disetiap siklus yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola huruf dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak TK B.

Kata Kunci: Keterampilan Keaksaraan; Permainan Bola Huruf, Anak Usia Dini

Copyright (c) 2022 Sri Intan Wahyuni, Ayu Citra Dewi, Nursaadah

PENDAHULUAN

Pendidikan Pra sekolah atau yang dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan melalui pemberian kesempatan bagi anak untuk menikmati dunianya melalui dunia bermain atau bermain sambil belajar (Hidayati & Warmansyah, 2021; Idris et al., 2022; Priyanti & Warmansyah, 2021; Warmansyah, Komalasari, et al., 2022). Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan bermain memungkinkan anak untuk tenggelam dalam permainan dan merasakan kesenangan dan kepuasan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan anak melalui pembelajaran di PAUD (Karim & Wifroh, 2014; Saleha et al., 2022; Warmansyah, Amalina, et al., 2022). Sehingga pembelajaran di PAUD memberikan kontribusi positif terhadap tumbuh kembang anak secara menyeluruh, mempersiapkan perkembangan anak sesuai tahap usianya, dan melatih anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah formal (Khadijah et al., 2022; Mulyati & Sisrazeni, 2022). Menurut Nisak (2022) pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dimana melatih anak untuk mempersiapkan diri untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Menurut Mu'min (2013) dalam penelitiannya perkembangan yang dicapai anak harus sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak. Perkembangan dan pertumbuhan anak yang harus ditingkatkan kepada anak diantaranya adalah perkembangan bahasa (Azzahra et al., 2021; Bozorgian, 2012). Salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu disiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf (Firdaus, 2019; Fitriani et al., 2019). Stimulasi keaksaraan pada anak adalah dengan cara menstimulasi anak untuk mengenali dan memahami simbol huruf yang ada di dalam abjad sehingga pada saat memasuki sekolah dasar tidak mengalami kesulitan untuk menguasai keterampilan membaca awal (Rahayuningsih et al., 2016; Taufik & Cahyono, 2020). Pengembangan keaksaraan meliputi berbahasa, menyimak, membaca, dan menulis (Gatot, 2018; Ws et al., 2016). Mengenal huruf awal merupakan keterampilan murid untuk memakai huruf yang dihafal sebelum murid bisa merangkai kata dan membuat kata (Ita et al., 2020; Oktaviana et al., 2014).

Mengenal keaksaraan awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak dalam membaca (Bahrin et al., 2020). Setelah anak siap untuk membaca dan sudah memahami satu-persatu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat (Nuha & Munawaroh, 2022; Priyanti & Warmansyah, 2021; Rahayu, 2019). Penelitian Agustini (2020) menyebutkan mengenalkan keaksaraan awal pada anak dapat melatih kemampuan bahasa anak terutama pada kosa kata anak.

Rendahnya kemampuan keaksaraan pada anak usia dini hendaknya menjadi perhatian khusus. Berdasarkan hasil observasi di kelompok B yang peneliti lakukan di TKIT Juara Padang Panjang, peneliti menemukan permasalahan dilapangan, dimana kemampuan anak dalam keaksaraan masih kurang, beberapa anak masih ada yang belum mengenal beberapa huruf, belum bisa membedakan beberapa huruf misalnya huruf "b"

dengan huruf “d” huruf “m” dengan huruf “w”, masih ada anak yang belum tepat dalam mengucapkan beberapa huruf, menyebutkan kelompok huruf yang sama, masih ada anak yang belum bisa menuliskan nama sendiri, dan membaca nama sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan upaya perbaikan dengan memebrikan sebuah permainan berbentuk games yang disebut dengan permainan bola huruf. Anak belajar melalui bermain (Karwati, 2016; Ramadhani et al., 2019; Sabri et al., 2020). Pada intinya bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunteer, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsic, menyenangkan, aktif dan fleksibel. Beberapa penelitian sebelumnya menyebutkan banyak manfaat dalam menerapkan permainan bola huruf seperti dapat meningkatkan kemampuan membaca, mengenal huruf, minat baca (Fitriah Hayati et al., 2020; Sumardiyatun, 2016). Namun dari peenlitan tersebut masih jarang yang membahas danmengkaji penelitian tentang keterampilan keaksaraan anak usia dini yang ditingkatkan melalyui permainan bola huruf.

Berdasarkan permasalahan dan kajian penelitian sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kemampuan keaksaraan anak dengan menggunakan permainan bola huruf di TKIT Juara Padang Panjang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, peneliti memilih metode PTK untuk meningkatkan keaksaraan anak melalui permainan bola huruf di TKIT Juara Padang Panjang. Suyanto menjelaskan PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tententu, untuk memperbaiki atau meningkatkan prakti-praktik pembelajaran di dalam kelas secara lebih. Kegiatan penelitian tidakan ini dimulai dari rencana pelaksanaan, mengamati, dan melakukan perbaikan, kemudian diulang lagi sampai terjadi peningkatan yang diharapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Juara kota Padang Panjang Sumatera Barat. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B kelas Syawal TKIT Juara Padang Panjang yang berjumlah 9 anak, yang terdiri atas 5 laki-laki dan 4 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 September sampai tanggal 13 Oktober 2022 semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini direncanakan 2 siklus atau lebih. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Selain itu juga diadakan refleksi oleh pengamat yaitu seorang guru kelas untuk membicarakan hal-hal yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran pada siklus tersebut. Selanjutnya hasil refleksi dijadikan bahan perbaikan pada siklus berikutnya.

Observasi yang dilakukan adalah kemampuan keaksaraan melalui permainan bola huruf kelompok B (5-6 Tahun). Observasi dilaksanakan agar data bisa terkumpul sebelum kegiatan dan setelah perlakuan serta kegiatan anak sewaktu kegiatan belajar berlangsung dengan memakai penilaian. Arsip data yang ada yaitu perangkat pembelajaran berupa RPPM, RPPH dan langkah-langkah pembelajaran sesuai kegiatan pada awal penelitian sampai dengan akhir penelitian yaitu hasil dokumen dan hasil observasi.

Aspek-aspek yang dinilai antara lain mengenal simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitar, menyebutkan kelompok gambar gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk bunyi, membaca nama sendiri dan menuliskan nama sendiri. Setelah instrumen terkumpul selanjutnya diadakan pengolahan data dan hasil akan terlihat. Refleksi diperoleh dari musyawarah antara guru kelas dan peneliti pada saat mengamati kemampuan keaksaraan anak dengan kegiatan menjurnal. Observasi dilakukan untuk mengetahui apakah anak dapat memahami pembelajaran. Sehingga dari refleksi itu, peneliti dapat membuat kesimpulan apakah kemampuan keaksaraan anak melalui permainan bola huruf sudah memenuhi kriteria penilaian atau belum.

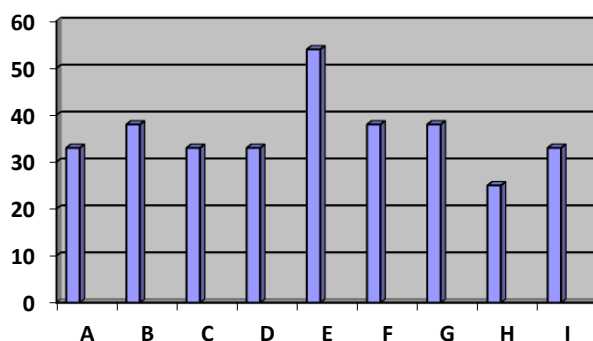
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang ditemukan adalah data yang diperoleh secara sistematis meliputi kemampuan keaksaraan anak dalam proses pembelajaran. Peringkat dari hasil belajar anak dengan menggunakan tolak ukur ketuntasan belajar yaitu nilai minimal 75%. Pada penelitian ini menggunakan permainan bola huruf kelompok B (5-6 Tahun) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan, yang disajikan dalam tiga kali pertemuan dalam satu siklus.

Sebelum melakukan penelitian disiklus I peneliti melakukan observasi pra penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 tentang kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan. Peneliti langsung menjadi guru dan bekerjasama dengan guru kelas dalam melakukan observasi pra penelitian tentang kemampuan keaksaraan anak saat pembelajaran yang berlangsung. Berikut hasil awal observasi dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Melakukan Tindakan

No	Nama Anak	Skor		Persentase %
		Perolehan	Ideal	
1	A	8	24	33
2	B	9	24	38
3	C	8	24	33
4	D	8	24	33
5	E	13	24	54
6	F	9	24	38
7	G	9	24	38
8	H	6	24	25
9	I	8	24	33
Rata-rata		9	24	36



Grafik. 1 Kondisi Awal Sebelum Melakukan Tindakan

Pada tabel dan grafik diatas dapat dianalisis bahwa kemampuan keaksaraan anak sangat rendah pada kondisi awal yaitu 36%. Dari hasil pengamatan tersebut akan dilakukan tindakan pada siklus pertama.

Pada siklus I dilakukan tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin Tanggal 26 September 2022, pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis tanggal 29 September 2022, pertemuan ketiga dilakukan pada hari Senin tanggal 03 Oktober 2022. Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 26 September 2022. Pada awal kegiatan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan permainan bola huruf dan memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran pada hari itu.

Pada siklus I pertemuan pertama ini topik pembelajaran yaitu minuman. Ketika masuk kedalam kelas peneliti mengajak anak duduk bersama, menanyakan perasaan anak hari ini, bernyanyi, membaca do'a pembuka hati dan do'a sebelum memulai pembelajaran. Setelah itu peneliti mengajak anak berdiskusi tentang tema kebutuhanku dengan topik minuman, apa saja nama-nama minuman, bernyanyi sesuai tema, mengamati alat dan bahan yang disediakan, menyampaikan atauran selama melakukan kegiatan bermain, menjelaskan dan mengenalkan permainan bola huruf serta bagaimana cara bermainnya kepada anak-anak. Anak-anak mulai tertarik dengan permainan tersebut dan siap untuk bermain bersama. Selesai bermain peneliti membimbing anak untuk beres-beres, diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu, serta pembelajaran pun diakhiri dengan berdo'a bersama dan peneliti memberikan pujian dan tepuk tangan karena anak mampu untuk menyelesaikan semua kegiatan pada hari itu.

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 September 2022 masih dengan tema yang sama yaitu minuman dan menyanyikan lagu kebutuhan. Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok, menyampaikan aturan bermain yang disepakati oleh peneliti dan anak, mengenalkan permainan menemukan huruf awal dan mencontohkannya. Setelah anak melihat bagaimana cara bermainnya, mereka secara bergantian mencari huruf awal pada bola huruf yang ada di box dari nama-nama minuman yang telah dituliskan di papan tulis. Diakhir permainan anak-anak akan mencari huruf awal dari nama mereka masing-masing.

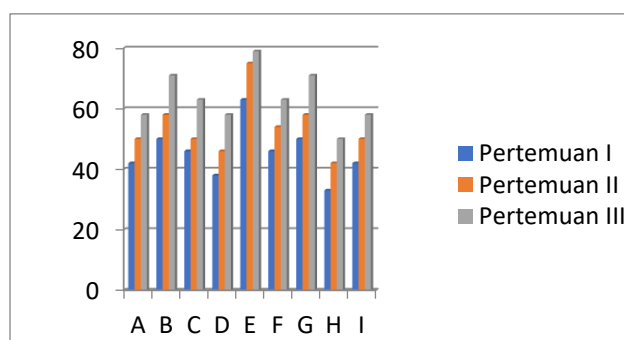
Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 03 Oktober 2022. Ketika masuk kedalam kelas guru mengajak anak duduk bersama berbentuk lingkaran,

menanyakan perasaan anak hari ini, bernyanyi, membaca surat pendek, membaca do'a pembuka hati dan do'a sebelum memulai pembelajaran. Setelah itu guru mengajak anak berdiskusi tentang tema kebutuhanku dengan topik pakaian, bernyanyi sesuai tema, mengamati alat dan bahan yang disediakan, menyampaikan atauran selama melakukan kegiatan bermain, menjelaskan dan mengenalkan permainan bola huruf serta bagaimana cara bermainnya kepada anak-anak. Anak-anak mulai terbiasa dengan permainan bola huruf dan siap untuk bermain bersama. Sebelum memulai permainan, peneliti terlebih dahulu mencontohkan cara bermain misteri box bola huruf. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok dan peneliti meminta anak untuk membuat barisan lalu anak mengambil gulungan kertas yang dalam kotak lalu anak mencari bola yang ada di dalam box.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini ditemukan hasil pada pertemuan I yaitu 45%, pada pertemuan II 54%, dan pada pertemuan III 63%. Dari setiap pertemuan sudah ada peningkatan kemampuan keaksaraan anak dengan pertemuan sebelumnya akan tetapi masih dibawah indikator keberhasilan. Berikut hasil rekapitulasi kemampuan Keaksaraan anak melalui permainan bola huruf pada siklus I:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Perkembangan Keaksaraan Anak Melalui Permainan Bola Huruf Pada Pembelajaran Siklus I

No	Nama Anak	Nilai		
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	A	42	50	58
2	B	50	58	71
3	C	46	50	63
4	D	38	46	58
5	E	63	75	79
6	F	46	54	63
7	G	50	58	71
8	H	33	42	50
9	I	42	50	58
Jumlah		410	483	571
Rata-rata		46	54	63



Grafik. 2 Hasil Rekapitulasi Perkembangan Keaksaraan Anak Siklus I

Berdasarkan pada tabel dan grafik di atas, dapat dianalisa bahwa kemampuan keaksaraan anak pada pertemuan pertama masih rendah yaitu baru mencapai 45%. Hal ini disebabkan anak belum terbiasa dengan bola huruf yang digunakan. Selain itu terbukti masih ada anak yang belum mengetahui beberapa simbol huruf, masih ada anak yang belum bisa mengikuti aturan bermain, masih ada anak yang belum fokus sehingga saat gilirannya anak bingung dan tidak tahu cara memainkannya, dan anak tidak sabar saat menunggu antrian bermain karena ada anak yang lama menemukan bola huruf yang dicari. Dari siklus I pertemuan pertama tersebut belum menampakkan hasil yang baik, maka peneliti melanjutkan pertemuan kedua pada siklus I. Berdasarkan pada tabel dan grafik di atas, dapat dianalisa bahwa kemampuan anak pada pertemuan kedua juga masih rendah yaitu 54%. Hal ini disebabkan anak masih belum terbiasa dengan bola huruf yang digunakan. Namun jika dibandingkan dengan siklus I pertemuan pertama terjadi peningkatan sebesar 9%.

Dari siklus I pertemuan kedua tersebut sudah mulai sedikit menampakkan hasil yang meningkat tetapi masih dibawah indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan pertemuan ketiga pada siklus I. Berdasarkan pada tabel dan grafik di atas, dapat dianalisa bahwa kemampuan keaksaraan anak sudah mencapai 63% namun tetap masih dibawah indikator keberhasilan. Untuk menyelesaikan permasalahan diatas, peneliti tetap memberi pijakan secara terus menerus dan membiasakan anak untuk melakukan permainan bola huruf dalam pembelajaran keaksaraan. Pada tahap ini peneliti berusaha untuk dapat mengetahui tingkat keterlibatan dalam peningkatan kemampuan keaksaraan anak sehingga dapat diketahui kesulitan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil tersebut akan digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu: pertemuan pertama hari Kamis tanggal 06 Oktober 2022, pertemuan kedua hari Senin tanggal 10 Oktober 2022, dan pertemuan ketiga pada hari Kamis tanggal 13 Oktober 2022. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I yang belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 75%, maka perlu dilakukan tindakan tambahan pada siklus II untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak melalui permainan bola huruf.

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 06 Oktober 2022. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu membaca do'a sebelum belajar, menanyakan perasaan anak dan diskusi tentang tema kebutuhanku dengan topik pakaian. Setelah itu dilanjutkan dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan bola huruf melengkapi huruf nama-nama pakaian. Pelaksanaan permainan bola huruf pada siklus II pertemuan pertama sudah sesuai dengan rencana pembelajaran namun masih ditemukan beberapa permasalahan yaitu masih ada anak yang tidak fokus saat guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, masih ada anak terlalu aktif dikelas sehingga mengganggu teman yang lainnya, masih ada anak tidak ikut aturan bermain, dan masih ada anak yang kurang mendengarkan instruksi dari peneliti.

Pertemuan Kedua pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2022. Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, membaca do'a, menanyakan perasaan anak dan berdiskusi tentang tema kebutuhanku dengan topik kesehatan, bernyanyi bersama sesuai dengan tema. Setelah itu Peneliti memperkenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan rintangan bola huruf. Peneliti menjelaskan cara bermainnya dan anak dibagi menjadi dua kelompok. Anak diminta untuk menemukan huruf-huruf yang ada dalam kosa kata dengan melewati rintangan yang telah dibuat oleh guru. Anak bermain secara bergantian, setelah kelompok I selesai dilanjutkan dengan kelompok II. Setelah selesai dilanjutkan dengan kegiatan beres-beres, Peneliti menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan dan ditutup dengan do'a setelah belajar. Pelaksanaan permainan bola huruf pada siklus II pertemuan kedua sudah sesuai dengan rencana pembelajaran namun masih ditemukan beberapa permasalahan namun sudah mulai berkurang yaitu masih ada anak belum bisa ikut aturan bermain dan ada anak yang sulit membedakan beberapa huruf.

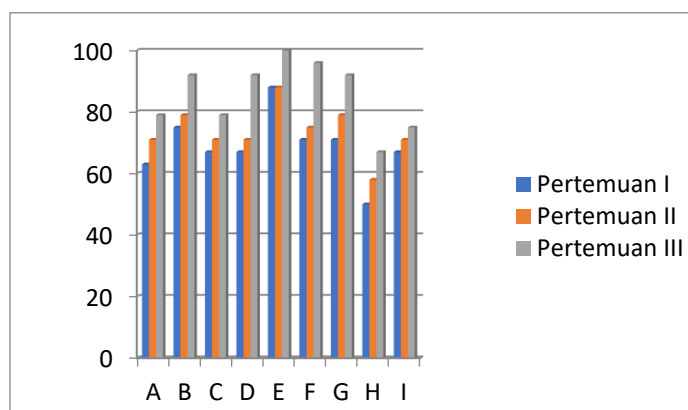
Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2022. Seperti biasa peneliti mengajak anak membaca do'a, menanyakan perasaan anak hari ini sebelum belajar dilanjutkan dengan diskusi tema kebutuhanku dengan topik kesehatan. Setelah itu menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak yaitu permainan estafet bola huruf dengan membagi anak menjadi dua kelompok. Cara bermainnya anak akan berbaris sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh peneliti. Anak yang paling depan tugasnya mengambil bola huruf sesuai dengan kosa kata yang diberikan guru, lalu diberikan bola tersebut pada anak yang dibelakangnya sampai pada anak yang terakhir. Anak yang terakhir tugasnya menyusun bola huruf agar sesuai dengan kosa kata dilakukan secara bergantian. Peneliti melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan dan ditutup dengan do'a setelah belajar.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan ketiga sudah ditemukan beberapa keberhasilan indikator yang dicapai anak, hal ini dapat dilihat dari hasil analisa dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga sebagai berikut :

Tabel. 3 Hasil Rekapitulasi Perkembangan Keaksaraan Anak Siklus II

No	Nama Anak	Nilai		
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	A	63	71	79
2	B	75	79	92
3	C	67	71	79
4	D	67	71	92
5	E	88	88	100
6	F	71	75	96
7	G	71	79	92
8	H	50	58	67
9	I	67	71	75

Jumlah	619	663	772
Rata-rata	69	74	86

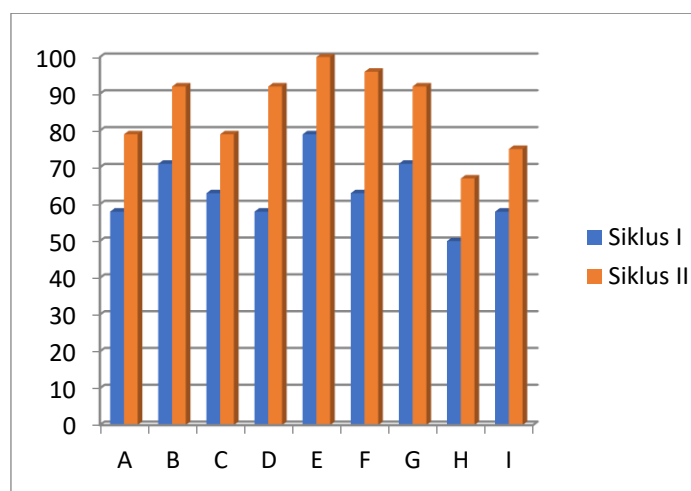


Grafik. 3 Hasil Rekapitulasi Perkembangan Keaksaraan Anak Melalui Permainan Bola Huruf Pada Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan tabel 3 dan grafik 3 di atas, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keaksaraan anak melalui permainan bola huruf pada siklus II ini. Pada pertemuan I yaitu 69% meningkat menjadi 74% pada pertemuan II dan menjadi 86% pada pertemuan III. Dari hasil penelitian di siklus II ini, peneliti berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Karena hasil pembelajaran anak sudah melebihi standar indikator pencapaian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan anak melalui permainan bola huruf meningkat. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan kemampuan keaksaraan anak di Siklus I dan Siklus II pada tabel dan grafik sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Observasi Dan Rata-rata Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Permainan Bola Huruf pada Siklus I dan II

No	Nama Anak	Siklus I	Siklus II
1	A	58	79
2	B	71	92
3	C	63	79
4	D	58	92
5	E	79	100
6	F	63	96
7	G	71	92
8	H	50	67
9	I	58	75
Jumlah		571	772
Rata-rata		63	86



Grafik. 4 Hasil Observasi Dan Rata-rata Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Permainan Bola Huruf

Berdasarkan tabel 4 dan grafik 4 diatas dapat dilihat adanya peningkatan keaksaraan anak melalui permainan bola huruf dari siklus I sampai dengan siklus II yaitu 63% menjadi 82%. Permainan bola huruf sangat menarik perhatian anak untuk melakukannya. Dalam melakukan kegiatan guru memberikan stimulasi dan pijakan kepada anak secara terus menerus. Dengan demikian kemampuan keaksaraan anak semakin terlatih dengan permainan bola huruf, jika anak sering melakukan kegiatan permainan bola huruf maka anak akan mudah mengingat simbol huruf abjad.

Dari hasil penelitian diatas dapat dianalisa bahwa penerapan permainan bola huruf dapat meningkatkan keaksaraan anak karena permainan ini sangat sesuai dengan masalah pembelajaran yang peneliti hadapi. Kemampuan keaksaraan anak semakin meningkat dari setiap pertemuan saat anak bermain melalui permainan bola huruf. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan bahwa adanya unsur permainan membuat anak menjadi tertarik dan menyenangkan sehingga anak tidak ada unsur paksaan dan sesuai dengan prinsip belajar anak (Musfiroh, 2005; Rahmani & Suryana, 2022; Ramadhani et al., 2019). Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa permainan bola huruf dapat meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca anak (Fitriah Hayati et al., 2020; Sumardiyatun, 2016).

KESIMPULAN

Kemampuan keaksaraan anak mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan permainan bola huruf. Kemampuan keaksaraan anak mengalami peningkatan melalui permainan bola huruf, dilihat dari hasil hal ini peningkatan keberhasilan belajar anak dalam setiap siklus selalu meningkat. Pendidik diharapkan agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan berbagai media pembelajaran khususnya dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini, baik menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar atau media yang dibeli. Harapannya terus menyediakan sarana dan prasarana

media pembelajaran yang baru agar kreativitas guru dan anak dapat meningkat dengan baik khususnya dalam peningkatan keaksaraan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, D. R. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1–14.
- Azzahra, R., Fitriani, W., Desmita, D., & Warmansyah, J. (2021). Keterlibatan Orang Tua di Minangkabau dalam PAUD pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1549–1561. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1796>
- Bahrin, Andriana, A., & Septiani. (2020). Mengembangkan Keaksaraan Anak Melalui Media Bola Huruf Di TK Teuku Nyak Arief Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Guru Anak Usia Dini*, 5(2), 45–58.
- Bozorgian, H. (2012). The relationship between listening and other language skills in international English language testing system. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(4), 657–663. <https://doi.org/10.4304/tpls.2.4.657-663>
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(2), 66–73.
- Fitriah Hayati, Lina Amelia, & Hanisah. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B Di Tk Mawaddah Warahmah Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 65–73. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i1.940>
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.197>
- Gatot, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Read Aloud. *Jurnal Obor Penmas*, 1(1), 416.
- Hidayati, W. R., & Warmansyah, J. (2021). Pendidikan Inklusi Sebagai Solusi dalam Pelayanan Pendidikan Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 74–79. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.161>
- Idris, T., Wita, A., Rahmi, E., & Warmansyah, J. (2022). Ablution Skills in Early Childhood: The Effect of Big Book Media. 6(6), 5549–5557. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3185>
- Ita, E., Wewe, M., & Goo, E. (2020). Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 174–186.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2),

103–113.

- Karwati, E. (2016). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861>
- Khadijah, Arlina, & Welni. (2022). Peran Orang Tua Menjadi Guru Pendamping Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Portibi Julu. *Jurnal Raudhah*, 10(1), 1–11.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Mulyati, S., & Sisrazeni, S. (2022). The Relationship Between Stressful Study And Students' Sleep Pattern During Covid-19 Pandemic. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.31958/jies.v2i1.4384>
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Nisak, F. F., Munawaroh, H., & Abbas, S. (2022). The Effect of “ Kids Moderations ” Interactive Multimedia on Religious Moderation Attitudes in Early Childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5811>
- Nuha, A. U., & Munawaroh, H. (2022). Effectiveness of Rural Youth Tutoring Activity in Increasing Children ' s Learning Motivation in Pandemic Era. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 1(1), 20–28. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5808>
- Oktaviana, W., Wiarta, I. W., & Zulaikha, S. (2014). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 4.
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). *Improving Critical Thinking Skills of Early Childhood Through Inquiry Learning Method*. 5(2), 2241–2249. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1168>
- Rahayu, D. P. (2019). Media Lingkaran Cantol Untuk Mengenalkan Suku Kata Pada AUD. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, 3(1), 121–140.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18.
- Rahmani, R., & Suryana, D. (2022). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 156–161. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>
- Ramadhani, R. F., Iswinarti, I., & Zulfiana, U. (2019). Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah. *Jurnal*

Ilmiah Psikologi Terapan. <https://doi.org/10.22219/jipt.v7i1.7837>

- Sabri, A., Warmansyah, J., Amalina, A., & Aswirna, P. (2020). Implementasi Pengintegrasian Keislaman Dalam Pengenalan Konsep Matematika Anak Usia Dini. *Math Educa Journal*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.15548/mej.v4i1.1240>
- Saleha, L., Baharun, H., & Utami, W. T. (2022). Implementation of Digital Literacy to Develop Social Emotional in Early Childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5834>
- Sumardiyatun, E. (2016). Improving The Initial Reading Ability Through Letter Balls Game In Group A2 Students Of Kindergarten School Masjid Syuhada Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD*, 1(1), 1–10.
- Taufik, M., & Cahyono, B. Y. (2020). Developing EFL Students' Writing Skill Through Self-Assessment Integrated With E-Portfolio. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 6(2), 171–186. <https://doi.org/10.15408/ijee.v6i2.12019>
- Warmansyah, J., Amalina, A., & Febriyani, E. (2022). Self-Efficacy Guru Paud Dalam Penggunaan Teknologi Dengan Kesiapan Mengajar Secara Online. *MAP Journal*, 5(1).
- Warmansyah, J., Komalasari, E., Febriani, E., Gusmiati, & Amalina. (2022). Factors Affecting Teacher Readiness for Online Learning (TROL) in Early Childhood Education: TISE and TPACK. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 32–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.161.03>
- Ws, N. N., Prima, E., & Lestari, P. I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma. *Jurnal Pendidikam Universitas Dhyana Pura*, 1(1), 47–57.