

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA PAPAN PINTAR

Nurlina Ismawati¹, Sri Widayati², Lu'lu' Khumairoh³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya (60213)

Email: nurlinaismawati@gmail.com

Abstrak - Pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media papan pintar. Papan pintar adalah bidang persegi yang digunakan sebagai media untuk mengucapkan bunyi huruf. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilakukan di TK Labschool Universitas Negeri Surabaya (UNESA) 1 dengan subjek penelitian anak-anak di kelompok B2 yang terdiri dari 11 anak, dengan 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dalam rentang usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pengenalan huruf di kelompok B2 TK Labschool Unesa 1. Pada siklus 1, kemampuan keaksaraan awal anak dengan melalui media papan pintar adalah sebesar 63,63%. Pada siklus 2, kemampuan keaksaraan awal anak dengan melalui media papan pintar pada kelompok B2 di TK Labschool Unesa 1 telah mencapai persentase sebesar 81,81%, dengan demikian penelitian ini telah berhasil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pintar dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak dengan rentang usia 5-6 tahun di kelompok B2 TK Labschool Unesa 1.

Kata kunci –Kemampuan Keaksaraan Awal; Media Papan Pintar; Penelitian Tindakan Kelas

Abstract - *The introduction of early literacy in early childhood should be done in a fun way. One fun way to improve literacy skills in early childhood is to use smart boards. The smart board is a square area that is used as a medium for pronouncing letter sounds. This study used the type of Classroom Action Research (CAR) and was conducted at the Surabaya State University (UNESA) 1 Labschool Kindergarten with research subjects children in group B2 consisting of 11 children, with 5 boys and 6 girls in the age range 5-6 years. The data collection technique used in this study was observation and documentation, while the data analysis technique used was quantitative descriptive. The results showed that there was an increase in the ability to recognize letters in group B2 TK Labschool Unesa 1. In cycle 1, children's initial literacy skills using smart boards were 63.63%. In cycle 2, the child's initial literacy skills through the smart board media in group B2 at TK Labschool Unesa 1 had reached a percentage of 81.81%, thus this study was successful. Therefore, it can be concluded that the use of smart board media can improve early literacy skills in children with an age range of 5-6 years in group B2 TK Labschool Unesa 1.*

Keywords - *Early Literacy Ability; Smart Board Media; Classroom action research*

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan bahasa ialah salah satu aspek yang membutuhkan stimulus semenjak usia dini. Hal ini sesuai Peraturan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang meliputi perkembangan memahami bahasa, perkembangan mengungkapkan bahasa, dan perkembangan anak dalam keaksaraan. Keaksaraan awal atau pra-keaksaraan merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam keaksaraan (membaca dan menulis), yang dikuasai sebelum belajar cara membaca dan menulis sesungguhnya (Sumardi & Haryanto, 2017). Selain itu makna dari keaksaraan awal adalah kemampuan membaca dan menulis, mengenal huruf, dan memahami tulisan (Afnida et al., 2022; Bacotang, 2013; Handayani, 2019; Hewi, 2020; Listriani & Sumadi, 2021; Novitasari et al., 2018; Purnamasari et al., 2019).

Keaksaraan merupakan kunci dasar bagi anak usia dini untuk belajar membaca dan menulis, serta menjadi fondasi dalam bidang akademik lainnya (Listriani & Sumadi, 2021). Menurut Reghe (2021), keterampilan membaca dan menulis pada tahap awal adalah keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak dalam mempersiapkan diri untuk mempelajari kegiatan belajar yang lebih kompleks. Pembelajaran keaksaraan awal sangat penting dilakukan sebagai kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak sebelum memasuki jenjang sekolah dasar.

Mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini memiliki arti yaitu mengembangkan kemampuan mengenal huruf, bunyi huruf, dan bahasa kepada anak. Kemampuan keaksaraan yang baik, erat hubungannya dengan kemampuan membaca dan menulis anak (Yusrina, 2022). Namun perlu diingat bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut tetap memperhatikan perkembangan diri anak, serta harus sesuai dengan karakteristik anak yang berorientasi pada kegiatan menyenangkan, sehingga tidak terdapat unsur pemaksaan (Farini & Rohita, 2023; Hapsari et al., 2017).

Berdasarkan penelitian Putri et al., (2022) menyebutkan bahwa berbagai media pembelajaran dapat menstimulus perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak. Media yang digunakan dapat berupa benda yang disenangi anak, nama yang ditempel pada benda, kebiasaan pengucapan setiap hari dan berulang. Untuk mengenalkan anak pada kemampuan menulis dan mengenal bentuk simbol huruf dapat dilakukan melalui kegiatan menulis di atas pasir, menulis menggunakan kuas dan cat air, menulis di atas tepung yang diberi warna, menulis di nampan yang berisi kopi, menulis dengan bermacam-macam spidol, dan lain sebagainya.

Sementara itu untuk mengenalkan anak agar dapat membaca tulisan, dapat dilakukan melalui buku cerita pengenalan konsep alphabet, baik huruf kecil maupun huruf besar, buku cerita pengenalan awalan huruf pada kata, buku cerita pengenalan kata, video lagu alphabet yang di dalam videonya terdapat tampilan simbol huruf *alphabet* kecil maupun besar, video lagu anak yang di dalam videonya menampilkan kata dan kalimat dari lirik lagu, dan lain sebagainya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, keaksaraan awal memiliki arti yaitu pengenalan pada literasi awal yang berkembang pada anak usia dini dengan cara mengembangkan kemampuan melek huruf, mengenal tulisan dan membaca tulisan. Kegiatan stimulasi tersebut menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

Hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok B2 TK Labschool Unesa 1 Surabaya, menunjukkan bahwa pembelajaran pengenalan keaksaraan awal dikelompok tersebut masih tergolong rendah. Hanya 3 dari 11 anak yang menunjukkan munculnya kemampuan mengenal huruf serta memahami bentuk dan bunyi huruf, artinya terdapat 8 dari 11 anak belum menunjukkan kemampuan dalam mengenal huruf serta memahami bentuk dan bunyi huruf. Dimana anak masih belum mampu menyebutkan huruf yang berbeda, seperti b, p, r, y. Selain itu anak masih belum mampu memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf, sehingga hal tersebut membuat anak kesulitan untuk menulis huruf dengan benar.

Kegiatan pembelajaran mengenai keaksaraan awal yang dilakukan di TK Labschool Unesa 1 Surabaya, masih dilakukan dengan kegiatan yang monoton, yakni menyalin kata/ kalimat dari papan tulis ke buku tulis, menulis ulang huruf di buku tulis, dan kegiatan ekstrakurikuler membaca yang dilakukan setiap satu minggu sekali. Kegiatan-kegiatan yang monoton tersebut disinyalir dapat membuat anak cepat merasa bosan, sehingga stimulasi untuk kemampuan keaksaraan awal pada anak belum tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, masih terdapat 7-8 anak yang belum mengenal abjad, belum mampu mengikuti pola penulisan, belum mengenali bentuk serta belum dapat membedakan antara huruf b, p, r, dan y. Faktor yang menyebabkan hal ini terjadi adalah kurangnya kegiatan yang menarik perhatian murid sehingga kemampuan awal membaca dan menulis belum optimal. Selain itu, ditemukan bahwa guru lebih memperhatikan kegiatan menyalin kata dan menulis huruf alfabet di buku catatan mereka. Berdasarkan hasil observasi, guru hanya menjelaskan materi terkait pembelajaran pada hari tersebut, hanya menjelaskan bentuk-bentuk huruf, sehingga anak tidak menguasainya dengan baik, dan belum bisa menyebutkan huruf yang berbeda, seperti b, p, r, y. Guru juga mengatakan kemampuan literasi anak untuk mengikuti pola huruf, mengenal bentuk huruf dan memahami bunyi huruf cenderung lemah.

Oleh karena itu, pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini harusnya dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat dilakukan dengan bermain. Dengan merancang kegiatan bermain, para guru untuk anak usia dini dapat mengajarkan materi tertentu dengan cara yang menyenangkan. Terbukti bahwa kegiatan bermain adalah metode yang efektif dalam merangsang perkembangan anak (Hewi, 2020; Lestari, 2013; Novitasari et al., 2018; Nurkhasanah & Utami, 2023; Widayati et al., 2023).

Salah satu cara untuk meningkatkan keaksaraan awal dengan menyenangkan adalah menggunakan media papan pintar. Menurut Kusumawati & Widayati (2018) dan Wahab et al., (2023), papan adalah bahan yang terbuat dari kayu, besi, batu dan sebagainya, yang

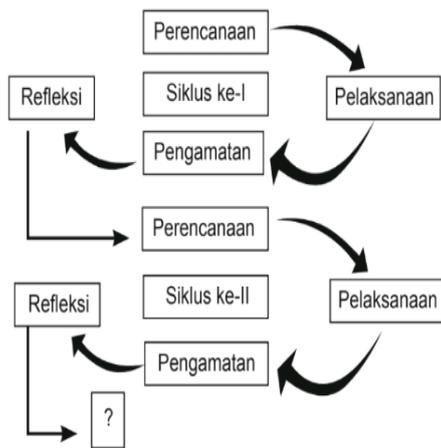
berbentuk segi empat, lebar dan tipis. Sementara yang dimaksud media pembelajaran papan pintar adalah salah satu media pembelajaran 2D yang terdiri dari tripleks atau papan dan kain flanel yang dibuat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada siswa dengan efektif (Sari, 2016; Suryanti, 2021). Penelitian mengenai penggunaan papan pintar telah dilakukan diantaranya oleh Kusumawati & Widayati (2018). Dalam penelitiannya, dituliskan bahwa media papan pintar dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan bunyi huruf pada anak kelompok B TK Aisyiyah 65 Surabaya. Putri & Kasrman, (2022) dalam penelitiannya juga menemukan adanya pengaruh penggunaan alat bantu pembelajaran papan pintar (*smart board*) pada kemampuan membaca awal siswa di kelas 1 SDN Pulau Harapan 01 Pagi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji *effect size* menunjukkan nilai sebesar 0,986 yang menandakan pengaruh yang sangat signifikan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan papan pintar sebagai media untuk menstimulus keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Papan pintar merujuk pada sebuah bidang persegi yang berfungsi sebagai alat bantu anak untuk mengucapkan bunyi huruf. Media papan pintar merupakan media yang menarik perhatian anak, hal itu dikarenakan dalam penggunaannya, papan pintar memakai gambar dan huruf-huruf yang ditulis di atas tutup botol, sehingga anak-anak merasa tertarik dan tidak cepat merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak di kelompok B2 TK Labschool Unesa 1.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan proses analisis masalah pembelajaran dalam kelas dengan cara merefleksikan diri dan berupaya menyelesaikan masalah melalui tindakan yang direncanakan dengan baik, dilakukan dalam situasi yang sesuai, serta mengevaluasi setiap dampak dari tindakan tersebut. PTK yang dipakai dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin yang menjelaskan bahwa konsep utama dari PTK meliputi empat tahap

yaitu: 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan (*acting*); 3) observasi (*observation*); dan 4) refleksi (*reflecting*). (Reghe, 2021). Pelaksanaan penelitian tindakan adalah sebuah proses yang berlangsung secara berulang-ulang. Indikator dari penelitian ini yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan huruf yang berbeda, seperti b, p, r, dan y, serta kemampuan literasi anak untuk mengikuti pola huruf, mengenal bentuk huruf dan memahami bunyi huruf.



Gambar 1. Bagan Alur PTK (Arikunto et al., 2015)

Subjek penelitian ini ialah murid-murid di kelas B2 TK Labschool Unesa 1 Surabaya dengan total jumlah siswa sebanyak 11 orang yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan yang berusia antara 5 hingga 6 tahun. Penelitian dilakukan mulai dari tanggal 27 Februari hingga 4 Mei 2023. Metode pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan memerhatikan dan mencatat segala kegiatan siswa selama penggunaan media papan pintar dilakukan. Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan menganalisis dokumen-dokumen berupa dokumen sekolah, modul ajar, dan buku.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan data hasil persentase peningkatan kemampuan membaca awal anak yang dapat diukur menggunakan rumus yang mengacu pada pendapat Sujiono (dalam Reghe, 2021) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

P: Angka presentase

F: Frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N: jumlah presentase/ banyaknya individu/ indikator

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai target 75% dari jumlah keseluruhan anak, yaitu 8 dari 11 anak, sudah berada di kriteria “sudah muncul” dalam perkembangan kemampuan menyebutkan huruf yang berbeda, seperti b, p, r, dan y, serta kemampuan literasi anak untuk mengikuti pola huruf, mengenal bentuk huruf dan memahami bunyi huruf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan terkait dengan keaksaraan awal mengenali bentuk huruf dan bunyinya melalui kegiatan bermain menggunakan papan pintar yang dilakukan oleh kelompok B2 TK Labschool Unesa 1 Surabaya diperoleh hasil bahwa terdapat 8 dari 11 anak yang masih belum dapat mengenal bentuk huruf dan bunyinya, anak masih sering menulis beberapa huruf seperti huruf b, p, r, y dengan terbalik, serta anak masih kesulitan dalam mengenal huruf yang digabung menjadi suku kata.

Pemaparan Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan topik pembelajaran yang sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Rencana pembelajaran Siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis-Selasa tanggal 09-14 Maret 2023. Rencana pada Siklus I mencakup kegiatan sebagai berikut:

1. Berkoordinasi dengan guru kelas B2 sebelum melakukan tindakan.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Harian (RPPM/H) yang mencakup aktivitas pengenalan dasar membaca dan menulis yang sesuai dengan topik dan subtopik kurikulum sekolah.
3. Menyiapkan media mengenal keaksaraan awal anak.

Media papan pintar yang digunakan pada siklus 1 masih berupa papan kertas duplet yang dihias sedemikian rupa dengan leher botol yang melekat pada papan, dan menyediakan tutup botol yang ditulisi dengan huruf abjad dari huruf a-z. Berikut tampilan dari media papan pintar yang peneliti gunakan pada siklus 1.



Gambar 2. Media Papan Pintar Siklus 1

4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak
5. Menyusun instrumen penilaian

b. Pelaksanaan

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Maret 2023. Topik pembelajaran yang disampaikan yaitu Aku Sayang Binatang, dengan sub topik Binatang Terbang (Kupu-Kupu). Implementasi aktivitas penelitian ini terdiri dari:

1. Kegiatan pendahuluan

Anak-anak tiba secara bergiliran untuk menyapa guru, kemudian meletakkan tas mereka di tempat penyimpanan masing-masing. Setelah itu, mereka bermain dengan teman-teman di luar kelas. Ketika bel berbunyi sebagai tanda untuk memulai aktivitas *circle time*, anak-anak berkumpul membentuk lingkaran. Kegiatan *circle time* bertujuan supaya anak-anak dapat memulai kegiatan belajar dengan senang. Pada kegiatan *circle time* anak-anak diajak bernyanyi, melompat, menari, dan mengenalkan pembelajaran apa yang akan dilakukan di hari ini. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar, anak-anak membentuk 2 barisan berdasarkan jenis kelamin. Kegiatan motorik kasar ini dilakukan dengan tujuan agar perkembangan motorik kasar pada anak dapat terstimulus dengan baik. Setelah itu, anak-anak memasuki ruang kelas.

Sebelum memasuki ruang kelas, anak-anak dapat dengan tertib untuk mencuci tangan.

Setelah mencuci tangan, anak-anak masuk ke kelas sesuai dengan agama dan kepercayaan mereka untuk berdo'a. Setelah berdo'a, seluruh anak kemudian berkumpul di kelas untuk berdo'a bersama serta menghafalkan Pancasila dan ikrar Putra-Putri Labschool Unesa. Setelah itu, guru mencatat kehadiran murid, memberikan motivasi, dan bernyanyi bersama, serta memberikan pengantar tentang materi yang akan disampaikan.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, terdapat dua tahapan yaitu tahapan mengamati dan menanya serta melakukan aktivitas kegiatan. Pada tahapan mengamati dan menanya, anak-anak diajak untuk melihat dan mendengar dongeng tentang kupu-kupu, selain itu anak-anak juga diajak untuk mengamati alat dan bahan peralatan main dan berdiskusi mengenai apa saja yang sudah mereka dengar hingga aturan main kegiatan yang akan dilakukan.

Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian, guru juga menjelaskan tentang media papan pintar yang menggunakan gambar dan penutup botol yang telah ditulisi dengan abjad serta kertas kosong untuk mencatat kata-kata yang telah dibentuk dengan media papan pintar. Setelah tahap observasi dan tanya jawab, dilakukan tahap pelaksanaan aktivitas. Pada tahap ini, anak-anak memiliki kebebasan untuk memilih permainan apa yang ingin dimainkan terlebih dahulu sesuai dengan aturan yang sudah disepakati di awal.

Saat permainan yang digunakan telah penuh, anak-anak diizinkan untuk bermain secara bebas di sudut bermain sambil menunggu tempat kosong tersedia. Ketika bermain papan pintar, anak-anak diminta untuk menemukan huruf yang dibutuhkan untuk membentuk nama gambar yang telah disediakan oleh guru. Setelah itu, mereka harus menyebutkannya dan mencatatnya di lembar kosong yang telah diberikan oleh guru. Pada akhir kegiatan inti, guru memberikan penghargaan berupa bintang kepada anak-anak yang berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan.



Gambar 3. Kegiatan Anak Bermain Papan Pintar Pada Siklus 1

3. Kegiatan Penutup

Pada akhir kegiatan, anak-anak diminta untuk membuka bekal makanan yang dibawa dari rumah untuk makan bersama. Setelah makan, mereka diizinkan bermain bebas di dalam kelas. Kemudian, anak-anak diminta untuk merapikan semua mainan sebelum berkumpul membentuk lingkaran untuk membahas pembelajaran hari ini, terutama mengenai keaksaraan awal. Guru kemudian mengevaluasi materi yang telah dipelajari dan memberitahu anak-anak tentang pembelajaran besok. Akhirnya, guru menutup kegiatan dengan memberikan motivasi, menyanyikan lagu, berdoa, dan mengucapkan salam kepada anak-anak.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan anak dalam mengenali huruf serta memahami bentuk dan suara huruf selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan lembar catatan anekdot. Berikut ini adalah hasil observasi para peneliti mengenai kemampuan anak dalam mengenali huruf dan memahami bentuk serta suara huruf:

Tabel 1. Hasil Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf serta Memahami Bentuk dan Bunyi Huruf

No	Nama Inisial Anak	Kriteria
1	Yas	Muncul
2	Ken	Belum muncul
3	Elg	Belum muncul
4	Mar	Muncul
5	Aks	Muncul
6	Alv	Belum muncul
7	Ze	Muncul
8	Cik	Muncul
9	Kir	Belum muncul
10	Ava	Muncul
11	She	Muncul

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 TK Labschool Unesa 1 mengalami peningkatan. Dari yang awalnya terdapat 3 anak yang kemampuan keaksaraan awalnya sudah muncul, kini meningkat menjadi 7 anak. Jika dipersentasekan menjadi 63.63%. Berikut tabel hasil rekapitulasi data pada siklus 1.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Data Siklus 1

Siklus	Jumlah Anak		Jumlah Anak Keseluruhan	Persentase (%)
	Belum Muncul	Sudah Muncul		
1	4	7	11	63.63 %

d. Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti dan kolaborator mengevaluasi dan mendiskusikan hasil observasi terhadap tindakan yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi siklus 1 dapat dilakukan analisis sebagai berikut:

Kelebihan siklus I adalah anak melakukan kegiatan di bawah bimbingan guru, kegiatan dilaksanakan sesuai dengan rencana, dan pada akhir kegiatan pembelajaran guru membimbing dan memotivasi anak agar mau belajar. Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 masih memiliki kekurangan yaitu terkait media papan pintar yang digunakan oleh peneliti. Media yang digunakan (papan pintar) masih belum begitu kuat, dalam hal ini perekat yang digunakan untuk merekatkan leher botol mudah lepas, sehingga membuat anak tidak fokus dalam menyusun huruf menggunakan tutup botol, oleh karena itu media papan pintar perlu diperbaiki supaya dapat digunakan pada siklus 2 secara optimal.

Perbaikan akan dilakukan pada siklus 2 untuk meningkatkan daya dukung papan pintar agar dapat digunakan secara optimal. Hasil yang diperoleh dari tindakan siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak sudah meningkat. Namun hasil yang diperoleh pada siklus 1 belum memenuhi indikator yang diinginkan, sehingga perlu dilakukan siklus 2. Berdasarkan hasil refleksi dari perencanaan

siklus 1 maka direncanakan akan dilaksanakan pada siklus 2 terkait meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

Pemaparan Siklus 2

Menurut hasil observasi pada siklus pertama yang dilakukan oleh peneliti, terlihat adanya peningkatan pada kemampuan membaca dan menulis awal anak. Namun, peningkatan tersebut masih belum mencapai indikator yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus kedua dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Rencana pembelajaran siklus ke-2 dilaksanakan pada tanggal 16 hingga 18 Maret 2023, mulai dari hari Kamis hingga Sabtu. Pada tahap perencanaannya, dilakukan kegiatan berupa penyusunan jadwal bersama dengan guru dari kelompok B2 sebelum melakukan tindakan.

1. Menyusun jadwal dengan guru kelas
2. Membuat rencana pembelajaran mingguan dan harian (RPPM/H), termasuk kegiatan pembelajaran keaksaraan awal untuk anak sesuai topik dan sub topik sekolah.
3. Menyiapkan media yang digunakan dalam mengenal keaksaraan awal anak. Ketika menyiapkan media, peneliti membuat perbaikan pada media papan pintar dengan memberikan kain flanel sebagai dasar lapisan papan pintar. Hal tersebut bertujuan supaya leher botol dapat melekat kuat dengan papan yang digunakan. Berikut tampilan dari media papan pintar pada siklus 2.



Gambar 4. Media Papan Pintar Siklus 2

4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik
5. Menyusun instrumen penilaian

b. Pelaksanaan

Siklus 2 berlangsung pada hari Senin, 20 Maret 2023. Topik pembelajaran yang diberikan adalah binatang, sub topik binatang gajah. Pelaksanaan penelitian tersebut meliputi hal-hal berikut:

1. Kegiatan pendahuluan

Anak-anak tiba di sekolah dan secara bergiliran menyapa serta bersalaman dengan guru, sebelum menaruh tas mereka di loker masing-masing. Kemudian, mereka bermain bersama di luar ruang kelas. Setelah bel berbunyi, anak-anak berkumpul membentuk lingkaran untuk aktivitas *circle time*. Kegiatan *circle time* bertujuan supaya anak-anak dapat memulai kegiatan belajar dengan senang. Pada kegiatan *circle time* anak-anak diajak bernyanyi, melompat, menari, dan mengenakan pembelajaran apa yang akan dilakukan di hari ini. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar, anak-anak membentuk 2 barisan berdasarkan jenis kelamin. Kegiatan motorik kasar ini dilakukan dengan tujuan agar perkembangan motorik kasar pada anak dapat terstimulus dengan baik. Setelah itu, anak-anak memasuki ruang kelas. Sebelum memasuki ruang kelas, anak-anak dapat dengan tertib untuk mencuci tangan.

Setelah mencuci tangan, anak-anak masuk ke kelas sesuai dengan agama dan kepercayaan mereka untuk berdo'a. Setelah berdo'a, seluruh anak kemudian berkumpul di kelas untuk menghafalkan Pancasila dan ikrar Putra-Putri Labschool Unesa. Setelah itu, guru mencatat kehadiran murid, memberikan motivasi, dan bernyanyi bersama, serta memberikan pengantar tentang materi yang akan disampaikan.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, terdapat dua tahapan yaitu tahapan mengamati dan menanya serta melakukan aktivitas kegiatan. Pada tahapan mengamati dan menanya, anak-anak diajak untuk melihat dan mendengar video tentang binatang gajah. Selain itu anak-anak juga diajak untuk mengamati alat dan bahan peralatan main dan berdiskusi mengenai apa saja yang sudah mereka dengar hingga aturan main kegiatan yang akan dilakukan. Guru bertanya kepada anak didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian guru juga menjelaskan mengenai media papan pintar dengan

menggunakan gambar dan tutup botol yang sudah ditulisi huruf-huruf serta lembar kosong untuk mencatat kata yang sudah disusun dengan papan pintar.

Setelah melakukan aktivitas kegiatan, anak-anak bebas memilih permainan apa yang ingin dimainkan lebih dulu sesuai aturan yang sudah disepakati di awal. Ketika permainan yang digunakan sudah penuh semua, anak-anak dipersilakan untuk bermain bebas di area pojok bermain, sambil menunggu ada tempat yang kosong. Pada saat bermain papan pintar, anak-anak diminta untuk menemukan huruf apa saja yang dibutuhkan untuk menyusun nama gambar yang sudah disediakan oleh guru sambil menyebutkannya kemudian mencatatnya di lembar kosong yang sudah disediakan oleh guru. Setelah anak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, di akhir kegiatan inti, guru memberikan *reward* bintang sebagai ucapan terima kasih kepada anak karena telah menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik.



Gambar 5. Kegiatan Anak Bermain Papan Pintar Pada Siklus 2

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, anak-anak diminta untuk mengeluarkan bekal makanan yang dibawa dari rumah untuk dimakan bersama. Setelah makan bersama, anak-anak diperbolehkan untuk bermain bebas di dalam kelas. Setelah itu anak-anak diminta untuk membereskan semua mainan, kemudian anak-anak diajak duduk melingkar dan menanyakan kembali pembelajaran hari ini, khususnya terkait dengan keaksaraan awal. Guru kemudian mereview materi pembelajaran pada hari ini dengan kegiatan tanya jawab dan dilanjutkan dengan memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada hari selanjutnya kepada anak-anak, Kemudian, guru

mengakhiri pembelajaran dengan memberikan semangat, menyanyi, berdoa, serta menyapa anak dengan ucapan salam.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan keaksaraan awal pada anak dalam mengenali huruf serta memahami bentuk dan bunyi huruf selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar catatan anekdot sebagai instrumen penelitian. Berikut ini adalah hasil observasi peneliti mengenai kemampuan anak dalam keaksaraan awal (mengenali huruf dan memahami bentuk serta suara huruf):

Tabel 3. Hasil Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Serta Memahami Bentuk Dan Bunyi Huruf

Siklus	Jumlah Anak		Jumlah Anak Keseluruhan	Persentase (%)
	Belum Muncul	Sudah Muncul		
1	4	7	11	63.63 %
2	2	9	11	81.81 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 TK Labschool Unesa 1 mengalami peningkatan. Setelah dilakukannya siklus 2, kemampuan anak dalam mengenal huruf serta memahami bentuk dan bunyi huruf mengalami peningkatan lagi, yakni pada siklus 1 terdapat 7 anak yang kemampuan keaksaraan awalnya sudah muncul, pada siklus 2 meningkat menjadi 9 anak. Apabila dipresentasikan menjadi 81.81%. Berikut disajikan hasil rekapitulasi data pada siklus 2:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Data Siklus 2

No	Nama Inisial Anak	Kriteria
1	Yas	Muncul
2	Ken	Muncul
3	Elg	Muncul
4	Mar	Muncul
5	Aks	Muncul
6	Alv	Belum muncul
7	Ze	Muncul
8	Cik	Muncul
9	Kir	Belum muncul
10	Ava	Muncul
11	She	Muncul

d. Refleksi

Hasil evaluasi keaksaraan awal melalui media papan pintar di kelompok B2 TK Labschool Unesa 1, menunjukkan adanya peningkatan keaksaraan awal dan sudah memenuhi tujuan yang ditetapkan. Pada kegiatan ini, anak bermain media papan pintar lebih antusias dan senang. Dengan perbaikan hambatan yang terjadi pada siklus 1, telah membuktikan bahwa pada siklus 2 kemampuan keaksaraan awal anak meningkat.

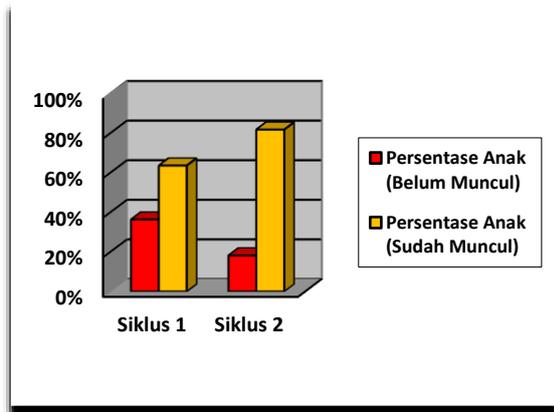
Dari hasil tersebut, dapat disampaikan bahwa penerapan media papan pintar berhasil meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak pada kelompok B2 di TK Labschool Unesa 1 Surabaya sesuai dengan indikator yang ditetapkan, yakni mencapai 81,81%. Angka ini telah melebihi target minimal sebesar 75% dari total keseluruhan anak.

Berikut sajian data persentase mengenai hasil penelitian ini:

Tabel 5. Data Persentase Hasil Penelitian

Siklus	Jumlah Anak		Jumlah Anak Keseluruhan	Persentase (%)
	Belum Muncul	Sudah Muncul		
2	2	9	11	81.81 %

Adapun grafik dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Perubahan Dari Pra-siklus, Siklus 1, Dan Siklus 2

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan dalam kemampuan keaksaraan awal. Informasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan papan pintar sebagai media untuk mengajarkan anak-anak mengenal keaksaraan awal di kelompok B2 di TK Labschool Unesa 1 telah berhasil, dan sesuai dengan persentase keberhasilan siklus kedua yang melampaui 75% dari total anak-anak, yaitu 81,81%. Artinya, dari 11 anak, 9 telah mencapai kriteria yang diinginkan. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kemampuan keaksaraan awal melalui penggunaan papan pintar telah berhasil.

Dari pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan keaksaraan awal dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, termasuk pada penggunaan papan pintar. Pada penelitian ini, papan pintar memberikan pengaruh untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 TK Labschool Unesa 1. Hal itu sesuai dengan kajian penelitian yang dilakukan oleh (Kusumawati & Widayati, 2018) yang menyatakan bahwa pemilihan media yang sesuai dapat meningkatkan motivasi pembelajaran pada anak-anak, sehingga mereka dapat memahami dan menguasai materi dengan optimal. Dalam penelitian lain juga dijelaskan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kecerdasan analitis anak dalam menemukan hal-hal baru (F. R. Putri et al., 2022; Sungkowati, 2013). Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Fatimatuzza'rah et al., (2022) juga memperoleh hasil bahwa penggunaan media yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada anak.

Penggunaan media papan pintar (*smart board*) di sekolah dapat dijadikan opsi oleh guru sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pada anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh R. Putri & Kasrman, (2022) dalam penelitiannya juga memperoleh hasil bahwa penggunaan *smart board* sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal siswa kelas 1 di SDN Pulau Harapan 01 Pagi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji *effect size* menunjukkan angka 0,986 yang menandakan pengaruh yang sangat tinggi. Hal ini dapat

dijelaskan karena penggunaan smart board sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman baru dan berharga bagi siswa, mendorong rasa ingin tahu dan konsentrasi siswa, dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. (Maghfi & Suyadi, 2020; R. Putri & Kasriman, 2022; Reghe, 2021).

Dari kajian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka penggunaan papan pintar sebagai langkah alternatif guru untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun atau kelompok B2 di TK Labschool Unesa 1 dapat meningkatkan perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak. Dikarenakan pada saat bermain papan pintar selain anak diajak berpikir mengenai simbol-simbol huruf, anak juga akan memahami penyusunan huruf menjadi kata.

SIMPULAN DAN SARAN

Temuan studi mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan keaksaraan awal yang terjadi pada siklus pertama dan siklus kedua. Kemampuan mengenal keaksaraan awal anak melalui media papan pintar pada kelompok B2 di TK Labschool Unesa 1 telah berhasil dan sudah memenuhi target persentase keberhasilan sebesar 81.81% dimana hasil tersebut memiliki arti 9 dari 11 anak sudah berada di kriteria sudah muncul. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan media papan pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di kelompok B2 TK Labschool Unesa 1.

Kemampuan keaksaraan awal dengan menggunakan media papan pintar agar dilakukan secara berulang supaya kemampuan keaksaraan awal anak dapat meningkat. Selain itu, kepala lembaga dan guru kelas dapat menyusun kegiatan yang lebih asyik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

DAFTAR PUSTAKA

Afnida, M., Sari, E. R., & Syafnita, T. (2022). Pendekatan Whole Language: Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Anak

- Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Revisi, ce). PT. Bumi Aksara.
- Bacotang, J. (2013). *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak* Jilid 2 (2013) 1. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak*, 2, 1–21.
- Farini, I., & Rohita. (2023). Peran Guru Dalam Penumbuhan Minat Baca Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud an Nahl Pancoran Mas Depok. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(2), 52–60. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/1590>
- Fatimatuza'rah, S., Habibi, M., Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2022). Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Samara Lombok Tahun Ajaran 2020/2021. *JMP Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 8–13. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/view/3533>
- Handayani, S. (2019). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal melalui Media Big Book.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-007*, 1--7. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php>
- Hapsari, W., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*, 44(3), 177. <https://doi.org/10.22146/jpsi.16929>
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 112–124.
- Kusumawati, & Widayati, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Bunyi Huruf Melalui Media Papan Pintar Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah 65 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 07(2), 35–43. <https://core.ac.uk/download/pdf/230644082.pdf>
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2013). Peningkatan Kemampuan Baca-tulis Permulaan Melalui Penggunaan Media Wayang Abjad Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 201–220.

- Listriani, A., & Sumadi, T. (2021). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591–598.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>
- Maghfi, U. N., & Suyadi. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (Smart Board). *SELING-Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170.
- Novitasari, N., Permanasari, A. T., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Cibaliung. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 27.
<https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i1.4677>
- Nurkhasanah, N., & Utami, F. B. (2023). Article Info. *Jurnal Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 396–412.
<https://doi.org/10.1016/j.agrformet.2007.11.012>
- Purnamasari, B. N., Nirwana, N., & Asri, S. A. (2019). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara Penerapan Pembelajaran Literasi dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Putri, F. R., Maylani, I., Mafazi, N., & Huda, W. N. (2022). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalui Berbagai Media Pembelajaran Improving Early Childhood Literacy Through Various Learning STAI Syekh Jangkung , Pati , Indonesia , 4) SDN Triguno , Pati , Indonesia. *Absorbent Mind*, 2(1), 36–46.
- Putri, R., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Reghe, M. (2021). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di TK Aisyiyah Layang Selatan*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sari, I. (2016). *Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Materu Mengenal Huruf Di Kelas 1 SDN 25 Sabbamparu Kota Palopo*.
- Sumardi, E., & Haryanto, H. (2017). *Pengembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita budaya lokal*. Kemendikbud BPPAUD dan DIKMAS NTB.
- Sungkowati, E. R. (2013). Implementasi Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Di Paud Bina Bahagia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suryanti, C. U. T. M. (2021). *Pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Wahab, N. A. A., Monika, H. I., Idirani, C. E., & Ardini, P. P. (2023). Literasi Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Papan Kata Di TK Mekar Wangi Desa Botubarani. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 31–38.
- Widayati, S., Yuli, T., & Siswono, E. (2023). *Persepsi calon guru anak usia dini mengenai konsep bilangan 1-10*. 5(02), 70–81.
- Yusrina, S. H. (2022). Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi Untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(Vol. 1 No. 1 (1): Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta).
<http://repository.upi.edu/id/eprint/66800>