

**PENGUNAAN BERMAIN TEBAK-TEBAKAN BERNYANYI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AUD
KELOMPOK A SEMESTER GANJIL TAHUN 2018/2019
DI TK DHARMA WANITA TEMPEL**

Oleh

Tutik Ati

TK Dharma Wanita Tempel Kec. Jepon Kabupaten Blora

Email : tutikati65@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD dengan menggunakan bermain tebak-tebakan dan kreativitas bernyanyi. Dirumusan masalah apakah dengan menggunakan bermain tebak-tebakan dan kreativitas bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD pada Siswa Kelompok A Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 di TK Dharma Wanita Tempel?. Peneliti sekaligus guru mengajar di TK Dharma Wanita Tempel, untuk memudahkan dalam proses penelitian. Sebagai subjek penelitian siswa kelompok A sejumlah 30 orang, 13 laki-laki dan 17 perempuan. Teknik analisa data: untuk menganalisis, mengolah, menyajikan dan menarik kesimpulan data berupa informasi/data naratif dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD dengan menggunakan bermain, tebak-tebakan, dan bernyanyi. Pada pencapaian keberhasilan pembelajaran di TK. Ketuntasan belajar setiap indikator pencapaian B atau BSH (berkembang sesuai harapan) siswa memiliki keaktifan, ketrampilan proses, kreativitas, hasil belajar sebanyak 27(90), dan 3 (10%) pencapaian BS atau BSB (berkembang sangat baik).

Kata kunci : Keaksaraan, Bahasa, Siswa, Kelompok A

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan bahasa keaksaraan ada kaitannya dengan perkembangan motorik halus. Bahasa keaksaraan akan mempelajari pengenalan huruf dengan kegiatan membaca dan menulis. Sebelum anak dapat menulis anak siap mau menulis. Setiap individu mempunyai kemampuan belajar yang berlainan. Kemampuan awal siswa adalah kemampuan yang telah dipunyai oleh siswa sebelum mengikuti pembelajaran yang akan diberikan. Kemampuan awal juga menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kemampuan awal siswa penting untuk diketahui guru sebelum ia mulai dengan pembelajarannya, karena dapat diketahui: (a) apakah siswa telah mempunyai atau pengetahuan yang merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran; (b) sejauh mana siswa telah mengetahui materi apa yang akan disajikan. Senang pada permainan, pandai, kreatif, senang belajar dan bekerja secara mandiri, serba ingin tahu, senang mencoba, spontan dan cepat mengambil

kesimpulan. Cerita anak sering mendengar cerita yang baru di dengarnya, perlu mendapat perhatian khusus dari guru, dengan memberikan keteladanan yang baik, anak harus mengerti pentingnya kejujuran.

Dari hasil pengamatan yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran kurang memuaskan. Hasil dan aktifitas belajar kemampuan keaksaraan anak usia dini (AUD) masih rendah. Ditunjukkan dengan data dari 30 siswa, memeroh 15 anak (50%) pencapaian keberhasilan dibawah C atau dibawah berkembang sesuai harapan (BSH) atau 15 siswa (50%) hasil belajar belum tuntas. Analisis penyebab masalah, pada guru penjelasan guru abstrak, penggunaan alat peraga keaksaraan kurang; harapan pada guru dapat memberikan dorongan, memotivasi untuk berprestasi. masalah pada siswa belum ada tindakan perbaikan proses belajar penggunaan bermain, tebak-tebakan, dan kreativitas bernyanyi dalam upaya tindakan yang bersifat reflektif untuk meningkatkan kemampuan membaca jadi menyenangkan.

Untuk mewujudkan hasil belajar di atas penulis bermaksud untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD dengan menggunakan bermain, tebak-tebakan, dan bernyanyi. Pada pencapaian keberhasilan pembelajaran di TK, batas keberhasilan adalah nilai C atau berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang pencapaian keberhasilan dibawah C atau dibawah berkembang sesuai harapan (BSH), dikatan mengalami kesulitan belajar. Anak ini dapat di golongkan pada pencapain nilai K atau mulai berkembang (MB)/atau belum berkembang (BB). Setiap individu belajar menginginkan hasil yang sebaik mungkin. Setiap individu siswa adalah pembelajar supaya prestasi hasil belajar berkembang secara optimal. Harapan untuk siswa memiliki keterampilan, kemampuan belajar yang tinggi dan kompetensi tinggi. Penulis akan mengkaji keberhasilan penggunaan bermain, tebak-tebakan, bernyanyi dalam upaya tindakan yang bersifat reflektif dengan penelitian tindakan kelas, judul: “Penggunaan Bermain Tebak-Tebakan Bernyanyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan AUD Kelompok A Semester Ganjil Tahun 2018/2019 Di TK Dharma Wanita Tempel”.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah:apakah dengan menggunakan bermain tebak-tebakan dan kreativitas bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD pada siswa kelompok A semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 di TK Dharma Wanita Tempel ?.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untukmeningkatkan kemampuan keaksaraan AUD denganmenggunakan bermain tebak-tebakan dan kreativitas bernyanyi pada siswa kelompokA semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 di TK Dharma Wanita Tempel.

Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat penelitian adalah (1) manfaat bagi siswa dapat mengoptimalkan potensi belajar kemampuan berbahasa, (2) manfaat bagi guru

adalah memiliki pengalaman dalam mengelola pembelajaran,(3) manfaat bagi sekolah pembelajaran aktif, pada akhirnya meningkatkan mutu pendidikan,(4) bagi peneliti lain, hasil penelitian ini sebagai alat bantu dan sumber belajar, dan sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

KAJIAN PUSTAKA

Bermain dan Permainan

Keaksaraan awal untuk anak usia 4-5 tahun kelompok A: menghubungkan gambar/benda dengan kata, membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana, menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu, membuat coretan yang bermakna, dan menuliskan huruf-huruf abjad. Praktik penerapan strategi pembelajaran bahasa. Praktik pemilihan dan penerapan strategi melalui analisis kasus di lokasi pembelajaran. Pembelajaran membaca permulaan. Permainan tebak kata. Indikator: Menghubungkan gambar/benda dengan kata. Kegiatan : Lomba memasang gambar dengankata. Metode: Penugasan. Tujuan: (1) anak mampu menghubungkan benda dengan kata, (2) anak mampu membaca kata. Alat peraga/bahan:kartu gambar, kartu kata.Langkah–langkah : (1) guru menyiapkan alat peraga, (2) guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa, (3) guru memberi contoh kegiatan dengan mengambil gambar yang ada tulisannya, kemudian guru mengambil kartu kata yang sama untuk diletakkan pada gambar dengan berlari, (4) guru menyiapkan anak untuk lomba melalukan seperti contoh, (5) guru menyiapkan anak untuk lomba melalukan seperti contoh, (6) guru memberi penguatan bagi yang sudah cepat menjalankan. Penilaian : unjuk kerja. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.Langkah-langkah kegiatan:(1)Kegiatan Awal(±30menit);Kreativitas bernyanyi dengan lagu/syair: Pelangi. Pelangi-pelangi, alangkah indahmu, merah kuning hijau dilangit yang biru, Penciptamu agung, siapa gerangan, pelangi-pelangi, ciptaan Tuhan. Catatan: anak berani maju tampil bernyanyi, bersyair dan deklamasi.

Pada kegiatan beryanyi terkait kompetensi dan aspek perkembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi sikap: berani tampil, mandiri, mendengarkan dan mengapresiasi anak lain yang menyanyi (sosial emosional), menyayangi anggota tubuh sebagai ciptaan Allah (nilai, agama dan moral). Kompetensi pengetahuan: menambah kosakata (bahasa)dan mengenal macam-macam warna (kognitif). Kompetensi keterampilan: bergerak sesuai lagu (motorik), keterampilan bernyanyi (Seni).

B. *Joyce & Weil* (2009:7) mendefinisikan model pembelajaran adalah rancangan pembelajaran yang membantu peserta didik memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berpikir, dan tujuan mengkespresikan diri mereka sendiri, serta mengajari mereka untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang sifatnya konseptual sebagai pedoman untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berpikir, dan tujuan mengkespresikan diri mereka sendiri, serta mengajari mereka untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang sifatnya konseptual sebagai pedoman

untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam konteks bermain dan permainan, perkembangan sosial anak terjadi enam kategori (*Parten, dalam Novan Ardy Wiyani, 2014*). Keenam kategori tersebut sebagai berikut : (1) *Unoccupied play*, di mana anak dalam bermain, anak mungkin hanya berjalan berkeliling ruangan atau tetap diam dan duduk sambil memandangi ruangan. (2) *Solitary play*, anak sudah mulai asyik dengan permainannya sendiri, begitu pula dengan anak lainnya. Meskipun mereka berada dalam satu ruangan bermain, anak belum melakukan komunikasi satu sama lain. Mereka juga tidak mengakui keberadaan satu sama lain. (3) *Onlooker play*, anak melihat orang lain sedang terlibat dalam suatu kegiatan bermain tetapi tidak membuat pendekatan sosial. Anak hanya diam dan mengamati anak lainnya yang sedang bermain. (4) *Parallel play*, dalam konteks ini anak sudah mulai bermain secara berdampingan. Walaupun mereka bermain atau melakukan hal yang sama, tetapi belum ada kontak atau komunikasi dengan anak lainnya (5) *Assosiative play*, anak mulai bermain bersama, berbagi alat permainan dan berbicara sedikit. Mereka sudah mulai saling menukar alat permainannya dan kadang-kadang berkomentar terhadap apa yang sedang dilakukannya, dan (6) *Cooperative play*, anak secara aktif mengkoordinasikan kegiatan mereka, bertukar mainan, mengambil peran tertentu dan dapat memelihara interaksi yang sedang berlangsung.

Keaksaraan AUD

Perkembangan bahasa anak tampak dari bahasa sehari-hari yang digunakannya. Ia mulai mampu memberikan gambaran, situasi atau benda dengan menggunakan kata-kata. Tak hanya itu, ia pun mulai dapat bercakap-cakap dengan anak seusianya, dan dengan orang dewasa. Selain itu, ia tidak berhenti bertanya dan berbicara. Anak juga mendapatkan banyak perangsangan dari lingkungan pergaulannya. Hubungan yang dilakukan dengan teman sebaya merangsang kemampuannya berkomunikasi. Ibu-Bapak dapat mengatur pertemuan rutin antara anak dengan teman-temannya. Anak bisa mengikuti kegiatan bermain di kelompok bermain atau berkunjung ke rumah teman-temannya. Kemampuan berkhayalnya pun berkembang dengan baik. Anak menyenangi kegiatan bermain pura-pura, misalnya, berdandan menggunakan pakaian ibu atau bapaknya, memainkan peran profesi, seperti main polisi-polisian, dokter-dokteran, sekolah-sekolahan. Anak harus menguasai kemampuan mendengar. Cara melatihnya, anak diminta untuk memusatkan perhatian pada apa yang dikatakan orang lain. Sesuai dengan karakter anak usia ini, terkadang anak bersikap tidak sabar dalam mendengarkan perkataan orang lain. Ia sudah ingin bergerak atau bertindak sebelum paham apa yang dimaksud oleh orang yang sedang mengajaknya berbicara. Cara yang paling sederhana dalam mengajarkan kemampuan mendengar adalah dengan mengurangi gangguan. Contoh, anak tidak akan mendengarkan jika Bapak/ Ibu berbicara dari jarak yang jauh sementara televisi menyala dan suaranya keras. Sebaiknya yang dilakukan mematikan televisi terlebih dahulu dan mendekat ke anak sebelum berbicara. Kebanyakan anak tidak mendengarkan kata-kata di awal kalimat orangtuanya, karena belum sepenuhnya memusatkan perhatian. Untuk menghindari, sebut atau panggil dulu nama anak sebelum memulai pembicaraan. Kegiatan berbahasa juga erat kaitannya dengan buku. Pemahaman

akan buku merupakan dasar yang penting bagi aktivitas pra-membaca. Berikan berbagai macam buku meskipun anak belum bisa membacanya. Pada usia sekitar 3 tahun, anak sudah mulai dapat memahami bahwa judul buku berada di bagian depan. Ada cara tertentu untuk memegang buku agar dapat membacanya. Membaca dimulai dari depan berakhir di bagian belakang. Keterampilan berbicara anak juga berkembang pesat. Sekarang, ia tidak hanya berbicara untuk mengekspresikan dirinya, tetapi juga bertujuan untuk mendapatkan informasi. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, serta berbagai strategi pembelajaran.

Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok anak yang berada pada masa usia 0-8 tahun. Pada usia ini, mereka memiliki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sedang mengalami kecepatan yang luar biasa (masa emas) dibanding dengan tahap usia selanjutnya. Guru TK sangat memegang peranan penting untuk membimbing perkembangan peserta didik saat berada di lingkungan sekolah. Istilah pembelajaran berasal dari kata belajar, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian. Pengertian ini lebih diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Guru melakukan pemetaan kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan seni. Guru menciptakan suasana bermain yang menyenangkan sehingga anak antusias dalam belajar.

Penyusunan Tujuan Pembelajaran

Menurut Hamzah B. Uno (2008) mengemukakan tentang teknis penyusunan tujuan pembelajaran. Mengandung format ABCD, A; *audience* (anak didik/siswa). B; *behavior* (perilaku yang dapat diamati sebagai hasil belajar). C; *condition* (persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai). D; *degree* (tingkat penampilan yang dapat diterima). Rumus tujuan pembelajaran menggunakan KKO (kata kerja operasional): baik dari domain: kognitif, afektif dan psikomotor.

Sejalan dengan *Sergiovanni* dalam Kemendiknas (2011:909) menegaskan bahwa refleksi praktis penilaian kinerja guru dalam supervisi adalah melihat kondisi nyata kinerja guru untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, misalnya apa yang sebenarnya terjadi di dalam kelas, apa yang sebenarnya dilakukan guru dan peserta didik di dalam kelas, aktivitas di dalam kelas itu yang bermakna bagi guru dan peserta didik, apa yang telah dilakukan guru dalam mencapai tujuan akademik, apa kelebihan dan kekurangan guru, bagaimana cara mengembangkannya.

Guru memiliki perangkat pembelajaran yang lengkap. Guru ada disekolah meskipun tidak mengajar di kelas. Guru memulai pembelajaran tepat waktu. Guru tetap menunjukkan tanggungjawabnya jika tidak hadir dengan membuat persiapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH. Guru memberi informasi kepada sekolah jika berhalangan hadir untuk mengajar. Guru memperlakukan peserta didik

dengan penuh kasih sayang. Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.

Kegiatan yang dilaksanakan adalah melatih pembiasaan, misalnya menyanyi, memberi salam dan berdoa. Bercerita tentang pengalamam sehari-hari dan setiap anak bercerita, 3 atau 4 anak bertanya tentang cerita anak tersebut, membicarakan tema/sub tema, melakukan kegiatan fisik/motori yang dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas; (2) Kegiatan Inti (\pm 60 menit) secara individual di sudut-sudut kegiatan; Sebelum melakukan kegiatan inti, guru bersama anak membicarakan tugas-tugas di arena yang diprogramkan. Menurut Bloom perilaku individu diklasifikasikan ke dalam 3 (tiga) ranah, yaitu: Ranah afektif, ranah yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, di dalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*). Ranah kognitif, ranah yang berkaitan tentang aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar, di dalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Ranah psikomotor, ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Ranah ini terdiri dari : kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*), menciptakan (*origination*).

Guru dapat membantu siswa menyelesaikan tugas yang sedang diminatinya. Setelah itu siswa dibebaskan memilih areayang disukai. Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang diprogramkan. Areasetiap hari disesuaikan dengan indikator yang dikembangkan dan sarana/alat pembelajaran.

Kerangka berpikir

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas diduga dengan kegiatan bermain, tebak-tebakan, dan bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan Keaksaraan AUD STTPA Bahasa pada siswa KelompokA Semester Ganjil Tahun 2018/2019 Di TK Dharma Wanita Tempel Kecamatan Jepon Kabupaten Blora.

Hipotesis Tindakan

Sesuai dengan permasalahan, kajian teori, maka hipotesis dalam penelitian ini: diyakini dengan menggunakan kegiatan bermain, tebak-tebakan dan bernyanyi pada STTPA Bahasa hasil belajar kemampuan Keaksaraan AUD pada siswa KelompokA Semester Ganjil Tahun 2018/2019 di TK Dharma Wanita Tempel Kecamatan Jepon Kabupaten Blora akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian Tindakan

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. PTK yang dilaksanakan terdiri dari 3 siklus, dengan masing-masing siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/evaluasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas, adalah penelitian reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan oleh guru TK untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Prosedur penelitian pada gambar 1.

Gambar 1. Prosedur penelitian



Sumber: Dokumen PTK diolah(2018)

Pada gambar 1. Prosedur penelitian berlangsung dalam tiga siklus, tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil evaluasi awal atau nilai prasiklus dibandingkan dengan nilai siklus untuk mengetahui peningkatan hasil dan aktivitas belajar.

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Tempel, Desa Tempel Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. Dipilihnya TK tersebut sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti mengajar di sekolah tersebut sehingga memudahkan dalam proses penelitian. Waktu penelitian dilakukan pada Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019, bulan Agustus-Oktober 2018, karena masalah itu timbul pada waktu tersebut dan segera untuk di pecahkan agar tidak menimbulkan masalah baru di sekolah tersebut sehingga memudahkan dalam proses penelitian. Jadwal penelitian pada Siklus 1, 07 - 10 September 2018; Siklus 2, 13 - 15 September 2018; dan Siklus 3, 17 - 19 September 2018. Pada bulan Oktober adalah olah dan analisis, laporan dan seminar PTK.

Subjek dalam penelitian adalah siswa Kelompok A TK Dharma Wanita Tempel Kecamatan Jepon Kabupaten Blora tahun pelajaran 2018/2019. Jumlah siswa sebanyak 30 orang, terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dari siswa sebagai subjek penelitian. Sumber data lain dari guru atau teman sejawat. Teknik pengumpulan data: (1) Tes, (2) Observasi, wawancara, dll. Alat pengumpulan data : (1) Butir soal tes, (2) Lembar observasi, (3) Pedoman wawancara. Untuk pengumpulan data digunakan metode :

1. Observasi/pengamatan, metode pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas dan perilaku anak dalam pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran dikelas.
2. Pemberian tugas, metode pemberian tugas dilakukan dengan memberi tugas dengan menggunakan kegiatan bermain, tebak-tebakan, dan bernyanyi dari siswa kelompok A Semester 1 Tahun 2018/2019 TK Dharma Wanita Tempel.
3. Dokumen: Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa pemotretan hasil dan aktivitas belajar peserta didik.
4. Daftar nilai peserta didik kelompok A. Masukan, saran dari observer yang dilakukan sebelum, selama dan sesudah tindakan. Dokumen RPPH, hasil dan aktivitas belajar peserta didik.

Teknik Analisa Data

Untuk menganalisis, mengolah, menyajikan dan menarik kesimpulan data berupa informasi/data naratif dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data merupakan usaha (proses) memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Data utama yang dianalisis adalah hasil observasi hasil dan aktivitas belajar yang dilaksanakan peserta didik selama kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dianalisis secara deskriptif berdasarkan pada informasi yang disampaikan oleh guru. Data hasil observasi setiap butir selama tiga siklus dihitung menggunakan tabel distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi pengelompokan data beberapa kelompok, dihitung banyaknya data yang masuk kedalam tiap kelas.

Indikator Kinerja/ Indikator Keberhasilan

Indikator kinerja/ indikator keberhasilan pencapaian proses pembelajaran:

1. Guru terampil mengelola pembelajaranditandai aktifitas guru minimal baik dalam lembar observasi.
2. Terjadi perubahan sikap dan perilaku siswa ditandai dengan aktifitas anak minimal baik dalam lembar observasi.
3. Sekurang-kurangnya 75% pada STTPA Bahasa hasil belajar kemampuan Keaksaraan AUD, ditunjukkan dengan pencapaian 80% berkembang secara optimal dan meningkat.
4. Ketuntasan belajar setiap indikator pencapaian B atau BSH (berkembang sesuai harapan) siswa memiliki keaktifan, ketrampilan proses, kreativitas, hasil belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama tiga siklus. Pada tiap pembelajaran diupayakan dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dari hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa belajar dan bermain dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa TK kelompok A. Pembelajaran anak usia TK ialah pembelajaran yang menyenangkan dan dilakukan melalui bermain yang memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak sehingga

berkembang secara optimal. Berkaitan dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di TK pembelajaran yang dilakukan memperhatikan aspek perkembangan anak dan cara belajar anak yang menyenangkan dalam suasana bermain.

Penelitian Tindakan Kelas yang mengambil setting lokasi di TK Dharma Wanita Tempel. Desa Tempel Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. Waktu penelitian: Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. Jadwal penelitian pada Siklus 1, 07 sd. 10 September 2018; Siklus 2, 13 sd. 15 September 2018; dan Siklus 3, 17 sd. 19 September 2018. Peneliti adalah Guru Kelas Kelompok A di TK Dharma Wanita Tempel. Desa Tempel Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam 3 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tindakan. Setiap siklusnya adalah persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian pada siklus I, siklus II dan siklus III dijelaskan sebagai berikut:

Pra Siklus

Hasil tes prasiklus diperoleh berdasarkan pengamatan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD hasil belajar dan aktivitas KBM yang dilakukan penulis dan kondisi awal sebelum dilaksanakan PTK. Data diperoleh dari 30 orang peserta didik, terdiri 13 orang peserta didik laki-laki dan 17 orang peserta didik perempuan. Untuk jenjang TK, belajar dikemas dalam lingkup perkembangan kognitif, bahasa, seni, fisik motorik, dan sosial emosional. Dalam satu hari kegiatan proses belajar mengajar menggunakan sekurang-kurangnya 4 area kegiatan, dengan 2 kegiatan awal, 4 kegiatan inti, dan 2 kegiatan akhir.

Siklus I

Perencanaan Siklus I : Pada tahapan ini kegiatan sebagai berikut : (1) Menyusun RPP; (2) Menyiapkan lembar observasi dan wawancara; (3) Menyiapkan KBM ; (4) Pelaksanaan proses pembelajaran pengamatan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD dengan menggunakan bermain tebak-tebakan bernyanyi. (5) Membuat instrumen untuk mengukur kemampuan peserta didik. Pelaksanaan tindakan Siklus 1: Pada tahapan ini pelaksanaan tindakan terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir: Menjelaskan kegiatan dalam proses belajar mengajar secara umum: Pada materi : (a) Mengenal konsep angka dan menyusun huruf; (b) Meronce/klasifikasi dan Poladengan “tangram, dan meronce; (c) Mencocokkan huruf dan memasang gambar, tulisan, dan (d) kreativitas bernyanyi pelangi.

Pengamatan siklus I dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, pengamatan. Hasil pengamatan siklus I, dijelaskan melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Pengamatan Kondisi Siklus I

No	Indikator	Kondisi siklus 1
1	Keaktifan	50
2	Kreativitas bernyanyi	65
3	Bermain	65
4	Tebak-tebakan	65

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2018)

Dari tabel 1. diatas terlihat dari 30 orang peserta didik, 13 orang peserta didik laki-laki dan 17 orang peserta didik perempuan bahwa dengan tugas kelompok 1, 2, 3, dan 4 berpasangan dalam keaktifan masih rendah sebesar 50 % atau kurang aktif. Refleksi Siklus 1 : Peningkatan kualitas pembelajaran yang telah terjadi berdampak pada hasil dan aktivitas belajar peserta didik. Peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan pada siklus 2.

Siklus II

Perencanaan siklus II: Rancangan dan skenario pembelajaran. Pelaksanaan tindakan Siklus II : Tumbuhkan kesadaran, pemahaman, kemampuan dan kemauan belajar (*learn how to learn*). Selama pelaksanaan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi pembelajaran mengacu pada rancangan yang telah dibuat dan faktor yang memungkinkan untuk terjadinya perubahan. Hasil Pengamatan Siklus II: Hasil pengamatan pada siklus II dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Pengamatan Kondisi Siklus II

No	Indikator	Kondisi siklus 1I
1	Keaktifan	65
2	Kreativitas bernyanyi	70
3	Bermain	70
4	Tebak-tebakan	80

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2018)

Dari tabel 2 diatas terlihat bahwa dengan tugas kelompok 1, 2, 3, dan 4 dalam indikator keaktifan sebesar 65 % atau katagori aktif. Refleksi Siklus 2 : Peningkatan kualitas pembelajaran yang telah terjadi berdampak pada hasil dan aktivitas belajar peserta didik. Peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan pada siklus 3.

Tabel 3. Perbandingan pengamatan Kondisi siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Kondisi Siklus I	Kondisi Siklus II	Peningkatan
1	Keaktifan	50	65	15
2	Kreativitas bernyanyi	65	70	5
3	Bermain	65	70	5
4	Tebak-tebakan	65	80	15

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2018)

Dari tabel 3. diatas terlihat bahwa indikator keaktifan dari 50%, atau kurang aktif menjadi 65%, atau kategori aktif. Refleksi Siklus II : Perubahan pada peserta didik, suasana kelas, cara guru mengajar, interaksi peserta didik dengan materi, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, intensitas dan kualitas interaksi. Memperbaiki kelemahan untuk dilanjutkan pada siklus III. Peningkatan kualitas pembelajaran yang telah terjadi berdampak pada kualitas pembelajaran yang berkelanjutan.

Siklus III

Perencanaan siklus II: Rancangan dan skenario pembelajaran. Pelaksanaan tindakan Siklus III : Selama pelaksanaan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi pembelajaran mengacu pada rancangan yang telah dibuat. Observasi

dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, pengamatan individu dan kelompok. Hasil pengamatan pada Siklus III dapat dijelaskan melalui tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Kondisi Siklus III

No	Indikator	Kondisi Siklus III
1	Keaktifan	90
2	Kreativitas bernyanyi	80
3	Bermain	80
4	Tebak-tebakan	90

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2018)

Dari tabel 4. diatas terlihat bahwa dengan tugas individu dan kelompok 1-4 kelompok dan jumlah anggota @ 5 anak yaitu pada indikator keaktifan 90 % atau katagori sangat aktif. Refleksi Siklus III : Perubahan pada peserta didik, suasana kelas, cara guru mengajar, interaksi peserta didik dengan materi, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, intensitas dan kualitas interaksi. Peningkatan kualitas pembelajaran yang telah terjadi berdampak pada kualitas pembelajaran yang berkelanjutan.

Tabel 5. Perbandingan pengamatan Kondisi siklus II dan Siklus III

No	Indikator	Kondisi Siklus II	Kondisi Siklus III	Peningkatan
1	Keaktifan	65	90	25
2	Kreativitas bernyanyi	70	80	10
3	Bermain	70	80	10
4	Tebak-tebakan	80	90	10

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2018)

Dari tabel 5. diatas terlihat indikator kreativitas dan hasil belajar mengalami kenaikan masing-masing sebesar 10 persen. Sedangkan indikator keaktifan dari 65%, atau aktif menjadi 90%, atau kategori sangat aktif. Refleksi Siklus III : Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran pada aspek keaktifan dari siklus I 50% kurang aktif, siklus II 65 % aktif dan pada siklus III menjadi 90 % atau kategori sangat aktif.

Pembahasan

Pada bagian ini ringkaskan hasil penelitian dari seluruh siklus dan semua aspek yang menjadi konsentrasi penelitian. Hasil pengamatan antara kondisi siklus, siklus 2, siklus 3 dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 6. Perbandingan Pengamatan Kondisi Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan Siklus 1 ke Siklus 2 (%)	Siklus 3	Peningkatan Siklus 1 ke Siklus 3 (%)
1	Keaktifan	50	65	15	90	40
2	Kreativitas bernyanyi	65	70	5	80	15
3	Bermain	65	70	5	80	15
4	Tebak-tebakan	65	80	15	90	25

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2018)

Dari tabel 6. diatas terlihat indikator kreativitas dan hasil belajar mengalami kenaikan masing-masing. Sedangkan indikator keaktifan dari 65%,

atau aktif menjadi 90%, sangat aktif. Refleksi Siklus III : Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran pada aspek keaktifan dari siklus I 50% kurang aktif, siklus II 65 % aktif dan pada siklus III menjadi 90 % atau kategori sangat aktif. Guru sekaligus Peneliti melakukan pengamatan atau observasi proses pembelajaran, dalam penelitian ini yang dibantu oleh seorang kolaborator. Pembelajaran pada siklus I dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun bersama antara peneliti dan kolaborator. Dalam hal ini kolaborator memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih sub topik, (2) Kolaborator dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab mengenai gambar peraga, (3) Kolaborator membagi kelas menjadi beberapa kelompok, pembagian kelompok dilakukan berdasarkan keinginan anak sendiri dengan maksimal tiap-tiap kelompok adalah 5-6 orang anak, campuran antara laki-laki dan perempuan. Kolaborator tetap menjaga situasi agar kondisi kelas tetap terjaga dan tidak kacau, (4) Setelah kelompok terbentuk, kolaborator bercerita dengan memperlihatkan gambar peraga pada semua siswa secara klasikal, (5) Kolaborator membagikan gambar peraga pada masing-masing kelompok, dimana gambar yang diberikan untuk semua kelompok adalah sama dan menjelaskan tugas-tugas yang harus dilaksanakan untuk masing-masing kelompok, (6) Siswa melakukan kegiatan diskusi untuk menentukan gagasan/ide yang ada pada gambar peraga. Kondisi kelas disesuaikan kegiatan yang dilakukan, yaitu posisi kursi diputar untuk saling berhadapan pada masing-masing kelompok agar memudahkan diskusi dan kerjasama, (7) Kolaborator sebagai fasilitator dan motivator bagi kelompok yang mengalami kesulitan, (8) Kelompok yang telah siap bercerita diberikan kesempatan terlebih dahulu dan pada akhirnya setiap kelompok akan mendapat giliran untuk bercerita, (9) Kegiatan diarahkan pada kegiatan individu dari masing-masing anggota kelompok, yaitu bagi siswa yang berani bercerita didepan kelas dipersilakan dan diberi hadiah sebagai penghargaan, dan (10) Diakhir pembelajaran kolaborator bersama siswa menyimpulkan bahwa belajar dan bermain dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa TK kelompok A. Pada aspek mengungkapkan ide/gagasan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB), masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), siswa sebanyak 5 (16,67%), siswa sebanyak 25 (83,33%) masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I, (2) Kolaborator dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab mengenai gambar peraga, (3) Kolaborator bercerita, dan siswa semuanya mengikuti kegiatan bercerita dengan melihat gambar yang diperlihatkan oleh kolaborator dari halaman satu sampai halaman empat, (4) Kolaborator menyuruh anak-anak untuk berkelompok seperti kelompok pada siklus pertama, kemudian menjelaskan tata cara diskusi kelompok, (5) Kolaborator mempersilahkan siswa untuk memutar kursinya sehingga bisa saling berhadapan agar lebih mudah dalam melaksanakan diskusi dan kerja kelompok, (6) Kolaborator membagikan gambar peraga pada masing-masing kelompok, dimana gambar yang diberikan untuk semua kelompok adalah sama, (7) Siswa melakukan

kegiatan diskusi untuk menentukan gagasan/ide yang ada pada tiap-tiap halaman. Sedangkan kolaborator berkeliling untuk memotivasi kelompok dan anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan, (8) Kelompok yang telah siap bercerita diberikan kesempatan terlebih dahulu dan pada akhirnya setiap kelompok akan mendapat giliran untuk bercerita, (9) Kegiatan diarahkan pada kegiatan individu dari masing-masing anggota kelompok, yaitu bagi siswa yang berani bercerita didepan kelas dipersilakan dan diberi hadiah sebagai penghargaan, dan (10) Diakhiri dengan pembelajaran menyenangkan, belajar dan bermain, perbendaharaan bahasa dan kosakatanya lebih kreatif siswa kelompok A. Pada aspek mengungkapkan ide/gagasan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB), sudah tidak ada siswa yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), siswa sebanyak 20 (66,67%) masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), siswa sebanyak 10 (33,33%) kategori berkembang sangat baik (BSB).

Pembelajaran pada siklus III dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun berdasarkan hasil refleksi siklus II, (2) Kolaborator dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab mengenai gambar peraga, (3) Kolaborator bercerita, dansiswa semuanya mengikuti kegiatan bercerita dengan melihat gambar yang diperlihatkan oleh kolaborator dari halaman satu ke halaman yang lain dengan membacakan kalimat sederhana yang ada di bawah gambar peraga, (4) Kolaborator menyuruh anak-anak untuk berkelompok seperti kelompok pada siklus pertama dan kedua, kemudian menjelaskan tata cara diskusi kelompok, (5) Kolaborator mempersilahkan siswa untuk memutar kursinya sehingga bisa saling berhadapan agar lebih mudah dalam melaksanakan diskusi dan kerja kelompok, (6) Kolaborator membagikan gambar peraga pada masing-masing kelompok, dimana gambar yang diberikan untuk semua kelompok adalah sama, (7) Siswa mengamati dan membaca tulisan sederhana yang ada di bawah gambar dengan melakukan kerjasama dalam kelompok. Sedangkan kolaborator berkeliling untuk memotivasi kelompok dan anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan, (8) Kelompok yang telah siap bercerita diberikan kesempatan terlebih dahulu dan pada akhirnya setiap kelompok akan mendapat giliran untuk bercerita, (9) Kegiatan diarahkan pada kegiatan individu dari masing-masing anggota kelompok, yaitu bagi siswa yang berani bercerita didepan kelas dipersilakan dan diberi hadiah sebagai penghargaan, dan (10) Diakhir pembelajaran telah memiliki perbendaharaan bahasa dan kosakatanya meningkat melalui belajar dan bermain siswa TK kelompok A. Pada aspek bicara lancar tidak ada siswa yang masuk dalam kategori belum berkembang (BB), tidak ada siswa yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), sebanyak 14(46,67%) siswa masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sebanyak 16(53,33%) siswa yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB. Berdasarkan tujuan penelitian ini adalah untukmeningkatkan kemampuan keaksaraan AUD denganmenggunakan bermain tebak-tebakan dan kreativitas bernyanyi pada siswa KelompokA Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 di TK Dharma Wanita Tempel, dapat dibuktikan keberhasilan tindakan PTK.

1. Guru terampil mengelola pembelajaranditandai aktifitas guru minimal baik dalam lembar observasi pencapaian sebesar 100%.
2. Terjadi perubahan sikap dan perilaku siswa ditandai dengan aktifitas anak minimal baik dalam lembar observasi. pencapaian sebesar 100%.
3. Kegiatan bermain, tebak-tebakan, dan bernyanyi pencapaian 80% berkembang secara optimal dan meningkat.
4. Ketuntasan belajar setiap indikator pencapaian B atau BSH (berkembang sesuai harapan) siswa memiliki keaktifan, ketrampilan proses, kreativitas, hasil belajar sebanyak 27(90), dan 3 (10%) pencapaian BS atau BSB (berkembang sangat baik)

Sedangkan pencapaian ketuntasan belajar sebesar 75%. Terdapat perubahan tingkah laku setelah dilaksanakan pembelajaran siswa antusias dan terlibat aktif, suasana kelas menjadi kondusif yang berdampak pada hasil dan aktivitas belajarnya mengalami peningkatan baik rerata nilai maupun ketuntasannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan dengan 3 siklus, kegiatan bermain, tebak-tebakan, dan bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan Keaksaraan AUD STTPA Bahasa Ketuntasan belajar setiap indikator pencapaian B atau BSH (berkembang sesuai harapan) siswa memiliki keaktifan, ketrampilan proses, kreativitas, hasil belajar sebanyak 27(90), dan 3 (10%) pencapaian BS atau BSB (berkembang sangat baik) pada siswa KelompokA Semester Ganjil Tahun 2018/2019 Di TK Dharma Wanita Tempel Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. Secara khusus penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan bermain tebak-tebakan bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan AUD KelompokA Semester Ganjil Tahun 2018/2019 Di TK Dharma Wanita Tempel.
2. Pembelajaran kegiatan bermain, tebak-tebakan, dan kreativitas bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, hasil dan aktifitas belajar anak tuntas. Karena kegiatan bermain, tebak-tebakan, dan kreativitas bernyanyi, anak aktif, kreatif belajar tidak membosankan.
3. Di samping itu juga dengan penggunaan bermain, tebak-tebakan, dan kreativitas bernyanyi, sebagai metode/strategi penguasaan kelas.

Saran

Berdasarkan pada temuan-temuan hasil penelitian tindakan kelas (PTK), penulis memberikan saran: (1) Peneliti atau guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk inovasi pembelajaran dan praktek terbaik; (2) Guru sebaiknya menggunakan multi metode mengajar akan memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) Guru berlatih dengan variasi metode/strategi/pendekatan mengajar yang beragam; (3) Guru sebaiknya dapat berperan sebagai fasilitator dalam mengajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Joyce, B & Weil. 2009. *Model-model Pengajaran. Edisi 8*. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ardy Wiyani Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GAVA MEDIA

B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kemendiknas. 2011. *Panduan Pendidikan Karakter*. Jakarta.