



“SUSU KARA” MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA ANAK TK AISYIYAH 05 NGRINGO KECAMATAN JATEN KABUPATEN KARANGANYAR

Wiji

TK Aisyiyah 05 Ngringo, Jaten, Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 22-09-2022

Diperbaiki 26-09-2022

Diterima 30-09-2022

Kata Kunci:

Permainan

Susu Kara

Kemampuan Bahasa Anak

ABSTRAK

Karya tulis ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian perkembangan bahasa pada anak TK Aisyiyah 05 Ngringo Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar melalui permainan Susu Kara. Karya tulis ini dilaksanakan di TK Aisyiyah 05 Ngringo Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar. Dengan subyek penelitian adalah anak didik TK Aisyiyah 05 yang berjumlah 15 anak. Karya tulis ini menggunakan metode penelitian dengan tehnik pengumpulan data dengan cara observasi. Melalui lembar data pengamatan perkembangan bahasa anak, analisa data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dimana hasil kualitatif yang diperoleh akan direfleksikan kemudian dianalisa kemudian diambil tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pencapaian perkembangan Bahasa anak. Perkembangan Bahasa anak sebelum menggunakan permainan “Susu Kara” hanya 50% setelah tahun berikutnya menggunakan permainan Susu Kara menunjukkan perkembangan bahasa anak mencapai 70 % dan tahun berikutnya mencapai 80%. Ketuntasan guru dalam melaksanakan pembelajaran juga mengalami peningkatan dari 85% menjadi 90%. Dampak dari pelaksanaan permainan Panel Aksara ini bisa disimpulkan permainan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan pencapaian perkembangan bahasa pada anak TK AISYIYAH 05 Ngringo Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Penulis Koresponden:

Wiji

TK Aisyiyah 05 Ngringo, Jaten, Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia

Email: wijialfi@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Stimulasi bahasa di Taman Kanak – Kanak dimaksudkan untuk mempersiapkan agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dunia yang selalu berkembang melalui kehidupan bertindak atas dasar berbahasa berfikir secara logis, kritis, cermat, jujur dan taat pada aturan. Stimulasi untuk anak usia dini termasuk Taman Kanak–Kanak memiliki kekhususan tersendiri dimana pembelajarannya lebih mengutamakan masa belajar melalui bermain. Secara alamiah bermain merupakan motivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak akan melakukan mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Osborn (1981) Perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat kurun usia nol sampai dengan usia pra sekolah (4 – 6 tahun). Oleh sebab itu usia prasekolah sering disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan Benyamin S. Bloom yang mengatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun dan kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Tokoh konstruktivis, Piaget bahwa bermain merupakan alat utama untuk belajar. Melalui bermain mencapai tingkat perkembangan anak dapat berkembang lebih optimal. Termasuk tingkat pencapaian perkembangan bahasa pada anak. Mengembangkan pencapaian perkembangan bahasa melalui metode bermain akan lebih bermakna bagi anak. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak lebih tertarik, nyaman, tertantang, dan tidak merasa ditekan. Tanpa disadari anak akan menerima dan memahami konsep –konsep bahasa melalui kegiatan bermainnya.

Tetapi pada kenyataannya pencapaian perkembangan bahasa pada masa usia Taman Kanak-Kanak yang disampaikan melalui pembelajaran yang sudah berjalan selama ini yaitu pembelajaran melalui menulis dan membaca tidak menjadikan anak memahami angka atau lambang huruf secara konsep, mereka cenderung jenuh dan merasa bahwa pelajaran membilang dan membaca tidak menarik bagi mereka.

Sementara itu berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan, anak diharapkan dapat mengenal konsep – konsep bilangan sederhana. Hal ini tentunya memerlukan pemikiran bagi guru TK bagaimana bisa memberikan stimulasi kognitif menarik dan menyenangkan bagi anak. Yaitu dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, anak tidak terbebani malah menikmati suatu permainan yang menyenangkan, Dalam permainan anak menjadi obyek dalam kegiatan kognitif. Dalam menyusun huruf hijaiyah kedalam papan anak –anak sesuai tema. Permainan itu diberi nama “Susu Kara”. Yang merupakan akronim dari “Susun Kartu Aksara Arab”.

Melalui permainan “Susu Kara” konsep bahasa akan lebih mudah dipahami oleh anak. Antara lain mengenal huruf Hijaiyah, mengenal huruf latin sederhana, mengenal konsep kata, dan bunyi, mengenal konsep kalimat. Konsep – konsep tersebut akan lebih mudah diserap oleh anak karena dalam permainan “Panel Aksara “Anak belajar dan berbuat (Learning By Doing), dimana anak secara aktif terlibat stimulasi dengan bahasa, huruf – huruf yang ditempel anak, bahasa anak akan lebih bermakna.

Realitas dilapangan pada kenyataannya dan besarnya manfaat permainan “Susu Kara” bagi peningkatan pencapaian perkembangan bahasa pada anak TK maka penulis merasa bahwa sejak tahun 2015 perkembangan anak belum mendapat perhatian yang serius. Dampak yang dirasakan belum optimalnya perolehan prestasi peserta didik dalam bidang akademik dan non akademik peserta didik dalam lima tahun, selama penulis bertugas diTK Aisyiyah Ngringo 05 Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar. Tertera dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perolehan Kejuaraan Peserta didik

No	Tahun	Tingkat Kejuaraan		
		Kecamatan	Kabupaten	Provinsi
1	2016	2	1	-
2	2017	3	-	-
3	2018	3	-	-
4	2019	-	-	-
5	2020	-	-	-

Sumber dan profil TK Aisyiyah 05 Ngringo kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar. Minimnya prestasi peserta didik juga disebabkan kurangnya dukungan dan kegigihan guru

dalam mendesain proses pembelajaran yang multimakna sehingga pengembangan peserta didik belum optimal. Ketersediaan sarana prasarana yang kurang memadai menjadi persoalan tersendiri. Sekolah belum memiliki ruang permainan sendiri, jaringan internet dan Webse belum ada, sekolah hanya memiliki satu computer, perhatian dan dukungan pihak komite belum optimal, sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan belum optimal sehingga pembelajaran hanya berjalan dalam tataran minimal dan sederhana.

Berbagai upaya sudah pernah dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik diantaranya mengirimkan guru – guru untuk mengikuti pendidikan dan latihan, seminar workshop, namun demikian belum menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam konteks perkembangan potensi peserta didik.

Paper dalam bentuk Best Practice ini mengupas tentang “Penerapan Permainan Susu Kara Untuk Meningkatkan bahasa pada anak TK Aisyiyah 05 Ngringo Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar.

Uraian pada latar belakang masalah memperlihatkan bahwa TK Aisyiyah 05 Ngringo Kecamatan Jaten menghadapi permasalahan sehingga perlu di carikan solusinya. Untuk memberi panduan dalam pemecahan masalah, permasalahan dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah mengembangkan bahasa melalui penerapan permainan Susu Kara untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak TK Aisyiyah 05 Ngringo Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar? (2) Bagaimanakah hasil atau dampak dari pelaksanaan penerapan permainan Susu Kara untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa pada anak TK Aisyiyah 05 Ngringo Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar?.

2. METODE

Strategi pemecahan masalah yang terjadi di TK Aisyiyah 05 Ngringo Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar, dilakukan dengan menerapkan, permainan Susu Kara, yang fokus utamanya pada penerapan permainan di kelas maupun diluar kelas secara optimal baik oleh peserta didik, guru, orangtua murid, kepala sekolah, komite berperan untuk memberikan kontribusi positif untuk kemajuan perkembangan bahasa anak.

Ada beberapa langkah dan tahapan perencanaan bermain, guru harus merencanakan: (a) Menyiapkan Materi Pembelajaran, Membuat Rencana Kerja Harian (RKH). (b) Membuat Media Permainan, Guru Membuat Alat Pembelajaran Sendiri. (c) Menyiapkan Lembar Observasi, Guru Harus Membuat Lembar observasi

Tahap Pelaksanaan, guru harus melaksanakan:

Kegiatan Awal

- a. Guru harus membangun memotivasi mengawali dengan menyanyi atau yel–yel.
- b. Guru harus memberikan apersepsi kepada anak – anak.
- c. Guru harus, menjelaskan, mendemonstrasikan cara pembelajaran “Susu Kara”.

Kegiatan Inti:

Satu pertemuan mengembangkan dua indikator bahasa, antara lain:

- 1 : Dapat mengembangkan bahasa secara urut anak sebagai obyek.
- 2 : Dapat mengembangkan bahasa secara tepat dan sesuai, dengan anak sebagai obyek.
- 3 : Dapat menyebut huruf sama pada dua kumpulan benda.
- 4 : Dapat menyebut lebih banyak atau kata pada nama- nama benda.

Dalam kegiatan yang pertama: Guru memberikan aturan permainan tapi kurang jelas, ada sebagian anak kurang memahami. Gambar yang digunakan tidak sesuai dengan tema. Pemberian stimulasi dilaksanakan didalam kelas.

Dalam kegiatan yang kedua: Dalam memberikan penjelasan dan aturan dalam bermain lebih jelas dan terperinci. Gambar media yang digunakan sudah sesuai dengan tema. Pemberian stimulasi sudah dilaksanakan di halaman sekolah.

Kegiatan Akhir

Setelah permainan Susu Kara selesai, guru mengajak anak –anak untuk beristirahat sambil mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan pada kegiatan ini guru memberikan penghargaan pada anak –anak serta memberikan motivasi pada anak - anak yang mencapai perkembangan bahasa yang masih memerlukan bimbingan. Dari obsevasi ini hasil yang baik antara lain: Suasana pembelajaran sangat memuaskan, menyenangkan semua anak tampak tertarik dan sangat bersemangat, hal ini dapat dilihat keengganan anak untuk mengakiri permainan, Susu Kara bahkan beberapa anak yang biasanya belum mandiri mau mengikuti kegiatan dengan baik. Secara umum anak dapat memahami konsep – konsep yang terkandung dalam pembelajaran walaupun belum maksimal. Namun demikian ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran. Beberapa anak masih ada yang bingung dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan belum memahami tata cara permainan. Anak – anak berebut peran karena ingin mendapatkan kartu huruf yang warna warni. Beberapa anak ada yang sangat senang berlari – lari kesana kemari sehingga mengganggu pembelajaran.

Kegiatan Penutup:

Guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung, dan memberikan bimbingan pada anak yang belum memenuhi harapan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

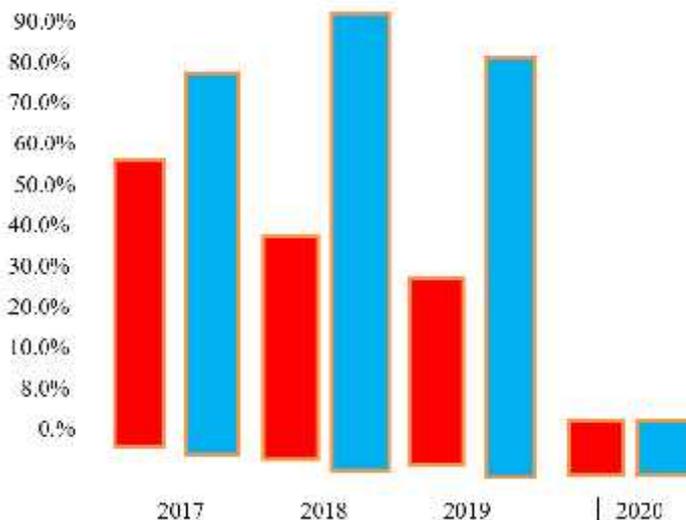
Alasan pemilihan Susu Kara sebagai alternative untuk memecahkan masalah dalam konteks stimulasi bahasa di TK Aisyiyah 05 Ngringo Jaten dilaksanakan dengan mengacu kurikulum yang tersebut dalam Premendikbud No.58 tahun 2009 dan dikembangkan sesuai dengan kondisi di sekolah. Stimulasinya sudah ada revisi namun masih minim sehingga lebih banyak dilakukan didalam kelas dengan menggunakan buku kegiatan yang sudah baku. Kegiatan anak hanya mendengarkan penjelasan guru dan selanjutnya mengerjakan tugas, permasalahan kegiatan bahasa yang sudah nyata pada anak ketika anak melakukan, mengucapkan, membaca gambar- gambar, yang ditunjuk tidak sesuai. Permasalahan yang lain anak untuk menghafal. Kondisi pembelajaran yang monoton akan membuat anak bosan, jenuh dan ,merasa bosan, kesulitan, sehingga permasalahan yang muncul sulit diatasi. Hal ini jelas akan berpengaruh untuk jenjang pendidikan yang lebih lanjut untuk mengatasi hal ini perlu adanya inovasi stimulasi bahasa yang membuat anak lebih mudah memahami konsep tanpa harus lepas dari dunianya.

3.2 Hasil Atau Dampak Yang Dicapai Dari Strategi Yang Dipilih

Strategi pelaksanaan dalam program sekolah melalui penerapan pembelajaran Susu Kara pada anak TK Aisyiyah 05 Ngringo Jaten Karanganyar memiliki dampak sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Yang Dicapai Dari Strategi Yang Dipilih

Penilaian	Belum Mencapai Harapan (BMH)	Sudah Mencapai Harapan (SMH)
Kegiatan 1.	48,0 %	52,0%
Kegiatan 2.	29,5%	70,5%
Kegiatan 3.	18,0%	82.0%



3.3 Kendala Yang Dihadapi

Secara umum kendala yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran Susu Kara untuk mengembangkan bahasa relative kecil karena para guru sudah memahami tugas pokok dan fungsinya masing – masing. Namun demikian masih ada beberapa kendala yang muncul diantaranya adalah: 1, dengan perubahan pola pikir dalam empat tahun. 2. Dengan adanya pengembangan diri para guru.

Dari hasil data sebelumnya adanya inovasi atau kondisi awal dapat diketahui bahwa hasil belajar belum maksimal. Dengan demikian perlu adanya perbaikan dalam pemberian stimulasi bahasa.

3.4 Faktor – Faktor Pendukung

Anak dan guru, orang tua murid dan kepala sekolah yang selalu memberikan spirit kepada anak – anak didik supaya lebih semangat bermain.





Gambar 1. Persiapan Pelaksanaan Permainan Susu Kara dan Pemberian Riword. Kegiatan dilaksanakan diluar kelas atau dihalaman sekolah.



Gambar 2. Anak –anak persiapan bermain menyusun huruf hija'iyah atau kartu arab. Anak senang dan berantusias , bersemangat, senang dan ingin diulangi lagi. Sebelum permainan menyusun aksara huruf hija'iyah berdoa dahulu.



Gambar 3. Anak – anak sedang menghafal doa – doa harian dan surat – surat pendek.



Gambar 4. Anak – anak sedang memperhatikan cara menyusun aksara hija'iyah



Gambar 5. Anak dapat menghitung dengan bahasa arab dan mengenal



Gambar 6. Anak dalam mengenal huruf hijai'yah sangat semangat dan antusias. Anak – anak sangat senang dan berhati – hati untuk menyusun aksara hijai'yah.



Gambar 7. Anak – anak mulai menyusun aksara arab,juga mengenal warna dan bentuknya



Gambar 8. Ketika selesai bermain menyusun aksara kita ulas kembali, supaya anak hafal.

3.5 Alternatif Pengembangan



Gambar 9. Pertemuan di KKG (Kelompok Kerja Guru). Sambung Rasa dengan guru lain. Kegiatan seminar sehari yang diselenggarakan di SMK II Muh Karanganyar.



Gambar 10. Sambung rasa dengan guru diluar Kecamatan Lain sehingga guru dapat menjadi semangat. Dan juga ketika Workshop atau seminar ditingkat provinsi Jawa Tengah di Semarang. Ketika Seminar, guru selalu mencari informasi untuk mengembangkan diri, sehingga dalam menerapkan pembelajaran bisa dikombinasikan dari teman.



Gambar 11. Guru selalu mencari inspirasi dalam mengembangkan permainan. Hasil prestasi anak dan guru ditingkat Kecamatan dan Kabupaten



4. KESIMPULAN

Uraian Pengalaman Penerapan Permainan Susu Kara sebagaimana diuraikan pada pembahasan terdahulu dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil pada prestasi anak pengembangan ternyata dapat dilihat adanya peningkatan pada pencapaian perkembangan bahasa anak apalagi dengan adanya motivasi berupa pemberian penghargaan membuat anak ingin menunjukkan kemampuannya. Permainan “Susu Kara” merupakan pembelajaran yang Variatif, Aktraktif, menyenangkan dan menantang sehingga dapat menumbuhkan antusias ketertarikan dan semangat belajar anak. Selain itu dapat mengembangkan Bahasa, Fisik motorik, kemandirian dan Sosial Emosional Anak. Permainan Panel Aksara dapat dilaksanakan di Taman Kanak – Kanak dengan kondisi apapun sederhana namun sangat bermanfaat. (2) Dampak atau hasil dari penerapan permainan Susu Kara pada anak TK Aisyiyah Ngringo 05 Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar adalah dalam memenuhi indikator pengembangan pada anak sangat berdampak kepada: Guru dalam kinerja untuk pengembangan anak diharapkan pencapaian perkembangan bahasa anak lebih maksimal sampai 80 %. Melihat keberhasilan ini maka penulis merekomendasikan untuk menggunakan permainan Susu Kara dalam meningkatkan pencapaian perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan pencapaian prestasi selama empat tahun ini maka penulis memberikan rekomendasi bahwa untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak untuk meningkatkan pencapaian perkembangan anak sangat efektif untuk menggunakan permainan “SUSU KARA”.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Permainan Berhitung di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan TK dan PLB.
- Djumali. (2011). *Kopetensi Propesional Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP – UMS.
- Gisoesilo, Abudi. (2012). [www,serbd.com](http://www.serbd.com)
- Nurkancana,Wayan. (2011). *Perkembangan Jiwani dan Kejiwaan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Nurani Yuliani. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Surtikanti, DKK. (2012). *Pedagogik Khusus Bidang PAUD*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP UMS.
- Zaman Badru DKK. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.<http://id.shyoong.com/writing.and speaking/presenting/2238234> – hakikat – pembelajaran. Bagi anak/ixzz.27iwgkpBk.