

IMPLEMENTASI LITERASI DINI MELALUI PERMAINAN ARISAN HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Aminah¹, Sri Nurhayati², Komala³

¹ IKIP Siliwangi Bandung, Jalan Terusan Jendral Sudirman Cimahi

² IKIP Siliwangi Bandung, Jalan Terusan Jendral Sudirman Cimahi

³ IKIP Siliwangi Bandung, Jalan Terusan Jendral Sudirman Cimahi

¹aminahsitinurhikmah@gmail.com, ²srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id,

³komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to discuss the process of implementing early literacy at the age of 5-6 years through letter arisan games. The letter arisan game is a game that can stimulate children's language development, especially in terms of recognizing letters and reading early or early literacy. In this game, the early literacy process is introduced gradually from recognizing the letters a-z, spelling out consonants and vowels, and combining two letters into a sound. This research method is descriptive qualitative. The data collection technique is done through participant observation and interviews. Data analysis used in this research is data reduction and data display. The results of this study indicate that letter arisan games can be applied to develop early literacy. The problem with this game is that it is a long and gradual process that requires patience and *istiqomah* in carrying it out. Several techniques must be used for this game to be lively and enjoyable. It is hoped that this research will be useful for parents and teachers in implementing fun early literacy for children.

Keywords: Early Literacy, Read The Beginning, letter Gathering

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membahas proses implementasi literasi dini pada usia 5-6 tahun melalui permainan arisan huruf. Permainan arisan huruf merupakan permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak terutama dalam hal mengenal huruf dan membaca permulaan atau literasi dini. Dalam permainan ini, proses literasi dini dikenalkan secara bertahap dari mengenal huruf a-z, mengeja huruf konsonan dan vokal serta menggabungkan dua huruf menjadi sebuah bunyi. Metode penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data dan display data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan arisan huruf bisa diterapkan guna mengembangkan literasi dini. Kendala dari permainan ini adalah prosesnya yang panjang dan bertahap sehingga membutuhkan kesabaran dan *istiqomah* dalam melaksanakannya. Beberapa teknik harus dilakukan agar permainan ini menjadi hidup dan menyenangkan. Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi para orangtua dan para guru dalam menerapkan literasi dini yang menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci: Literasi dini, Membaca permulaan, Arisan Huruf.

PENDAHULUAN

Literasi sudah tidak asing lagi di telinga bangsa Indonesia. Komponen literasi mulai merambah ke berbagai bidang kehidupan. Pada anak usia dini pun kom-

ponen literasi mulai menjalar ke berbagai aspek perkembangan anak. Dimulai dari literasi dini yang mencakup kecakapan membaca dan menulis, kemudian berlan-

jut pada literasi numerik, literasi sains, literasi finansial, bahkan literasi digital.

Perkembangan zaman semakin canggih. Keberadaan teknologi di Indonesia dapat menggerus budaya dan kebiasaan anak bangsa. Pembelajaran literasi dini terasa semakin sulit mengingat banyaknya anak-anak yang lebih memilih permainan dari *smart phone* tanpa pengawasan dan arahan dari orang tua. Padahal anak usia dini merupakan anak dalam masa emas, masa disaat perkembangan syaraf otaknya berkembang dengan baik.

Peranan guru dan orang tua sangat penting dalam membangun literasi dini pada anak usia dini. Guru dan orang tua harus dapat menciptakan permainan yang menarik bagi anak usia dini. Mengacu pada konsep belajar anak usia dini yaitu belajar melalui bermain, maka pembelajaran literasi juga harus dilakukan melalui beberapa permainan. Guru harus mengintegrasikan empat konsep literasi, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis kemudian dikemas melalui beberapa permainan.

Ada beberapa permainan yang dapat menunjang penerapan literasi dini, diantaranya: permainan kartu huruf, kartu bergambar, kantong huruf, *fuzle* huruf, dadu aksara, hujan huruf, dadu putar berisi huruf-huruf serta permainan arisan huruf. Dari beberapa permainan tersebut, maka yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah permainan arisan huruf.

Arisan huruf merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenal huruf, bahkan pada tahap selanjutnya, arisan huruf dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca tahap awal. Adapun tata caranya adalah guru menyiapkan huruf-huruf alfabet dari a-z pada kertas berbentuk kotak, lalu

gunting, kemudian huruf-huruf tersebut digulung kecil lalu dimasukkan kedalam *tumbler* atau gelas, tutup dengan plastik dan lubangi sesuai kebutuhan. Huruf yang dimasukkan tentunya harus bertahap, sesuai dengan yang akan dikenalkan oleh guru.

Menurut Badan Pengembangan Bahasa dan perbukuan, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), arisan adalah suatu kegiatan mengumpulkan uang atau barang yang bernilai sama oleh beberapa orang kemudian diundi diantara mereka untuk menentukan siapa yang memperolehnya, kegiatan ini dilakukan secara berkala sampai semua anggota memperolehnya. Sementara huruf merupakan tanda aksara dalam tata tulis/abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa arisan huruf adalah kegiatan mengumpulkan abjad secara berkala, kemudian dikocok atau diundi.. Dalam permainan ini yang dianggap pemenang adalah anak yang bisa menebak huruf yang keluar dari alat pengocok dengan benar.

Permainan arisan huruf tidak jauh berbeda dengan arisan pada umumnya. Setelah beberapa gulungan huruf dimasukkan kedalam *tumbler*/gelas, maka proses selanjutnya adalah proses mengocok hingga keluar 1 /1 huruf-huruf yang ada di dalam *tumbler*/gelas tersebut. Tugas anak menyebutkan huruf yang keluar dari *tumbler*/gelas tersebut. Proses pengenalan huruf akan berlanjut pada proses pengenalan suku kata tertutup dan terbuka. Tujuan dari permainan arisan huruf adalah mengenalkan huruf serta membaca permulaan kepada anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun sebagai

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

dasar untuk memahami literasi dini yang akan berpengaruh pada kemampuan literasi pada jenjang pendidikan selanjutnya. Proses pengenalan huruf akan berlanjut pada proses pengenalan suku kata tertutup dan terbuka. Menurut Gordon Lewis and Badson (Usman, 2015, hlm. 95), ada beberapa tipe permainan bahasa, diantaranya *Guessing Game* dan *Word Games*. *Guessing Games* merupakan permainan menebak, sementara *Word Games* berarti permainan ini melibatkan keterampilan membaca dan menulis. Berdasarkan keterangan tersebut permainan arisan huruf mengandung dua tipe permainan bahasa yaitu, menebak huruf dan membaca suku kata yang akan berpengaruh kepada keterampilan membaca dan menulis anak.

Dari keterangan diatas, maka anak usia dini bukan anak yang tidak boleh belajar membaca dan menulis. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No: 146 tahun 2014, dinyatakan bahwa anak usia 5-6 dapat memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca), memiliki kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), serta anak usia dini dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan dapat menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Dari keterangan itulah bahwa anak usia dini diperbolehkan belajar membaca dan menulis dengan syarat harus mengacu pada konsep belajar anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Melalui permainan yang mengedukasi dan menyenangkan, anak-anak dapat belajar apapun tanpa merenggut masa bermainnya bahkan hal tersebut akan mengesankan baginya sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Selain itu menurut Surat Edaran Departemen Pendidikan Nasional N0: 1839/C.C2/TU/2009, pengenalan membaca, menulis dan berhitung dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Megawati dan Komala, 2020, hlm. 127). Atas dasar keterangan tersebut, maka pembelajaran literasi dini khususnya dalam membaca permulaan harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: Bagaimana proses implementasi literasi dini melalui permainan arisan huruf pada anak usia 5-6 tahun?, Apa saja kendala yang dihadapi dalam proses implmentasi literasi dini melalui arisan huruf pada anak usia 5-6 tahun? Dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses implementasi literasi dini melalui permainan arisan huruf pada anak usia 5-6 tahun serta menjelaskan kendala yang dihadapi dalam proses penerapan literasi dini melalui permainan arisan huruf pada anak usia 5-6 tahun.

Anak usia dini khususnya anak dalam rentang usia 5-6 tahun sangat membutuhkan pendidikan guna merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Menyadari akan hal itu, maka pemerintah Indonesia dengan sigap memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya untuk membuka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) baik formal maupun non formal agar dapat memberikan pendidikan dan stimulasi sesuai dengan usia dan perkembangannya yang mengacu pada kurikulum yang sudah ditentukan.

Pendidikan Anak Usia Dini saat ini sudah mulai merambah pada dunia literasi. Beberapa komponen literasi sudah mulai direalisasikan di beberapa lembaga PAUD. Seperti literasi numerik, literasi sains, literasi finansial, literasi digital. Akan tetapi literasi dini tidak kalah penting dari beberapa komponen tersebut di atas. Literasi dini merupakan titik awal dimana anak mengenal bacaan.

Literasi dini merupakan pembentukan keterampilan membaca dan menulis pada masa pra sekolah. Keterampilan membaca dan menulis bisa lahir dari rasa keingintahuan anak-anak yang tinggi. Bahkan pergaulannya dengan teman dan saudaranya yang sudah mampu membaca dapat berpengaruh pada keinginannya untuk dapat membaca dan menulis. (Susanto, 2017, hlm. 151).

Keterampilan membaca yang dimaksudkan pada anak usia dini adalah membaca permulaan. Menurut Nurbiana membaca permulaan merupakan kegiatan mengenal huruf dan kata-kata kemudian menggabungkannya dengan bunyi, makna, serta kesimpulan dari maksud bacaan. Sedangkan menurut Enny Zubaidah membaca awal atau permulaan lebih menekankan pada pengenalan serta pengucapan lambang-lambang bunyi berupa huruf, kata dan kalimat dalam bentuk yang sederhana (Pertiwi, 2016, hlm. 760).

Literasi dini sangat diperlukan dalam membentuk generasi yang melek mata, tidak gagap dalam bidang apapun. Sehingga anak mampu dan kompeten dalam menghadapi tantangan zaman sekarang. Penguasaan literasi dini yang baik akan berpengaruh pada tahap literasi selanjutnya yakni pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Nilai akademik anak dapat ditentukan dari seberapa hebatnya literasi yang dia kuasai.

Tidak heran jika saat ini begitu banyak lembaga-lembaga pendidikan non formal yang menyediakan jasa bimbingan belajar membaca dan menulis bagi anak usia dini. adapun hal penting yang harus diperhatikan oleh siapapun dan pihak manapun adalah cara menerapkan atau proses penerapan literasi dini harus disesuaikan dengan konsep belajar PAUD. Dalam hal ini, tentunya penerapan literasi dini harus dilakukan melalui media, baik media pembelajaran maupun media permainan.

Ada beberapa permainan yang dapat menunjang penerapan literasi dini, diantaranya: permainan kartu huruf, kartu bergambar, kantong huruf, *fuzle* huruf, dadu aksara, hujan huruf, dadu putar berisi huruf-huruf serta permainan arisan huruf. Dari beberapa permainan tersebut, maka yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah permainan arisan huruf.

Arisan huruf merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenal huruf, bahkan pada tahap selanjutnya, arisan huruf dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca tahap awal. Adapun tata caranya adalah guru menyiapkan huruf-huruf alfabet dari a-z pada kertas berbentuk kotak, lalu gunting, kemudian huruf-huruf tersebut digulung kecil lalu dimasukkan kedalam tumbler atau gelas, tutup dengan plastik dan lubangi sesuai kebutuhan. Huruf yang dimasukkan tentunya harus bertahap, sesuai dengan yang akan dikenalkan oleh guru.

Permainan arisan huruf tidak jauh berbeda dengan arisan pada umumnya. Setelah beberapa gulungan huruf dimasukkan kedalam *tumbler*/gelas, maka proses selanjutnya adalah proses mencocok hingga keluar 1 /1 huruf-huruf yang

ada di dalam tumbler/gelas tersebut. Tugas anak menyebutkan huruf yang keluar dari tumbler/gelas tersebut. Tujuan dari permainan arisan huruf adalah mengenalkan huruf kepada anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun sebagai dasar untuk memahami literasi dini yang akan berpengaruh pada kemampuan literasi pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Pada akhirnya, semoga penelitian ini bermanfaat bagi para orang tua dan para pendidik anak usia dini dalam menerapkan literasi dini yang menyenangkan bagi anak-anak. Semoga permainan arisan huruf ini, mampu mengembangkan kemampuan literasi dini yang akan menjadi bekal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pada pendidikan Sekolah Dasar yang akan dihadapinya.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menerapkan langkah-langkah penelitian untuk mengungkapkan *facta (fact finding)* melalui kata-kata tertulis. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian naturalistik karena dilakukan dalam kondisi yang alamiah untuk mendapatkan data yang mendalam dan data yang mengandung makna atau data yang sebenar-benarnya (Sugiyono, 2015, hlm. 8-9)

Penelitian ini dilakukan di Lembaga TKIT Qurrata A'yun yang berada di Jl. Pondok Dustira, Padasuka, Cimahi Tengah. Dimulai sejak awal Januari 2020 sampai dengan akhir 2020 sebanyak 8 kali pertemuan. Subjek penelitian merupakan anak TK B yang berusia 5-6 tahun yang terdiri dari 15 anak. 10 anak meru-

pakkan anak laki-laki dan 5 anak merupakan anak perempuan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi merupakan tindakan pengamatan terhadap objek penelitian dalam hal ini anak-anak yang menjadi siswa di lembaga TKIT Qurrata A'yun berupa bentuk kegiatan pembelajaran. Observasi yang dilakukan merupakan observasi partisipatif, yaitu peneliti langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari yang sedang diamati guna memperoleh data yang lebih lengkap, tajam, dan mengetahui makna dari perilaku yang terlihat (Sugiyono, 2015, hlm. 227).

Wawancara merupakan proses komunikasi langsung untuk mengumpulkan data yang tidak diperoleh melalui observasi (Jakni, 2015, hlm. 161). Dalam hal ini penulis melakukan wawancara terhadap dua guru di lembaga TKIT Qurrata A'yun. Proses wawancara dilakukan untuk menambah informasi dalam penelitian ini.

Penyusunan kisi-kisi instrumen dilakukan sebagai acuan dalam pembuatan alat pengumpul data berupa pedoman wawancara dan observasi. Kisi-kisi instrumen penelitian ini berisi kolom-kolom yang memuat aspek yang diteliti, indikator, sumber, jenis, dan alat pengumpulan data. Ada beberapa indikator dalam pedoman instrumen yang digunakan yaitu, hlm. kemampuan menyebutkan huruf dari a-z, kemampuan mengeja suku kata terbuka (konsonan-vokal-konsonan-vokal), (vokal-konsonan-vokal-konsonan), dan kemampuan mengeja suku kata tertutup (konsonan-vokal-konsonan-vokal-konsonan).

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa reduksi data

yang berarti merangkum catatan hasil observasi untuk disusun kembali secara sistematis. Selanjutnya dilakukan display data yaitu menggambarkan secara umum hasil penelitian kemudian diinterpretasi apa adanya. Dalam penelitian ini reduksi data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, sesuai dengan keterangan bahwa penelitian kualitatif, penyajian data atau reduksi data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya (Sugiyono, 2015, hlm. 249).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil observasi yang dilakukan, maka didapatkan beberapa informasi yang berguna bagi penelitian ini. Dalam setiap hari guru minimal membuat tiga kelompok yaitu: kelompok kognitif, kelompok seni, dan kelompok bahasa. Karena penelitian ini memuat tentang literasi dini, untuk itu kami batasi penelitian ini pada kelompok bahasa. Menurut hasil wawancara, penerapan literasi dini melalui arisan huruf dimulai dari sejak awal semester pertama disetiap tahunnya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan apalagi bagi anak dengan mempunyai tipe belajar kinestetik.

Implementasi literasi dini melalui permainan arisan huruf pada usia 5-6 tahun, bisa dilakukan secara bertahap. Tahap awal, adalah pengenalan lambang-lambang huruf dari a-z secara sistematis dan berangsur-angsur. Pada tahap ini, pertama-tama guru menyanyikan huruf alfabet. Huruf alfabet dinyanyikan dalam empat tahap (a-g/a-m/a-u/v-z) secara berulang-ulang. Kegiatan ini adalah dasar sebelum melakukan permainan arisan huruf.

Tahap kedua, guru menyiapkan media berupa potongan-potongan kertas yang sudah ada hurufnya, selanjutnya huruf-huruf tersebut digulung dan dimasukkan ke dalam *tumbler*/gelas. (anak dilibatkan dalam penulisan huruf). Dalam setiap permainan, sebaiknya guru menyiapkan 2-3 huruf yang akan dikenalkan, misalnya a, b, dan c. Huruf-huruf yang dimasukkan ke dalam *tumbler* atau gelas, harus disesuaikan dengan jumlah anak, bahkan bisa 2-3 kali lipat jumlah anak, agar anak mendapatkan 2-3 kali kesempatan untuk menebak huruf. Setelah itu baru dilakukan pengocokkan. Anak yang pertama bisa menebak huruf yang keluar dari *tumbler*/gelas, maka dinyatakan pemenangnya. Permainan ini terus dilakukan sampai batas waktu yang ditentukan.

Pembelajaran melalui permainan di atas sangat baik dilakukan pada anak usia dini mengingat anak usia dini merupakan anak yang suka bermain dan mempunyai hak yang tinggi untuk bermain. Bermain dan permainan adalah salah satu alat atau sarana untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini atau anak-anak balita (Purnama, Hijriyani dan Heldaanita, 2019, hlm.1)

Tahap ketiga, adalah mengenalkan satu huruf konsonan dan satu huruf vokal (suku kata terbuka). Tahap ini akan lebih sulit jika dibandingkan dengan tahap awal. Pada tahap ini, anak dituntut dapat mengeja dan mengenal bunyi dua huruf sekaligus. Adapun hal yang dilakukan oleh guru adalah, guru menyiapkan tulisan secara bertahap, dari mulai ba-bi-bu-be-bo, ca-ci-cu-ce-co, da-di-du-de-do dan seterusnya (anak tetap dilibatkan dalam menuliskan huruf sebelum dimasukkan ke dalam alat pengocokkan. Pengenalan pertama fokus pada ba-bi-bu-be-

bo, itu dilakukan sampai anak-anak mampu menguasai konsepnya. Setelah itu baru maju ke ca-ci-cu-ce-co dan seterusnya hingga za-zi-zu-ze-zo. Cara yang dilakukan dalam mengenalkan suku kata terbuka sama dengan cara yang dilakukan pada tahap awal pengenalan huruf, yaitu anak menebak suku kata yang keluar dari *tumbler*/gelas yang dikocok. Guru memberikan *reward* berupa bintang yang dibuat dari kertas warna atau stiker bintang bagi anak yang mampu menebak suku kata dan sekaligus dianggap pemenang dalam arisan tersebut. Ini dilakukan agar anak merasa senang dan permainan ini mempunyai improfisasi agar permainan ini tidak membosankan.

Pada tahap ke empat, guru mulai mengenalkan suku kata tertutup (konsonan-vokal-konsonan). Dalam tahap ini, anak-anak lebih mudah membaca akhiran r dan s jika dibanding dengan huruf konsonan yang lain. Contohnya dalam suku kata bar-bir-bur-ber-bor dan bas-bis-bus-bes-bos, kata-kata ini lebih mudah dipelajari anak-anak. Adapun suku kata yang sulit dipelajari terletak pada suku kata bak-bik-buk-bek-bok atau ban-bin-bun-ben-bon atau bat-bit-but-bet-bot, cap-cip-cup-ce-cop, lah-lih-luh-leh-loh.

Tahap terakhir dari permainan arisan ini adalah menggabungkan suku kata terbuka dengan terbuka dan suku kata terbuka dengan tertutup serta suku kata tertutup dengan tertutup. Contoh suku kata terbuka dengan terbuka ka-ki, bo-la, ba-bi, dan lain-lain. Contoh suku kata terbuka dengan tertutup adalah tu-buh, lo-bak, ku-mis, dll. Sedangkan contoh suku kata tertutup dengan tertutup adalah tom-bak, ban-tal, pul-pen, pen-sil, as-bak dan lain-lain.

Permainan arisan ini ditutup dengan kegiatan menuliskan huruf pada kertas kotak kosong yang dilakukan oleh anak-anak sesuai dengan huruf-huruf yang dikenalkan pada setiap pertemuan atau pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan anak mampu membaca dan menuliskan kembali apa yang sudah dibacanya serta memperkuat daya ingat anak.

Beberapa kendala-kendala yang dihadapi para guru adalah metode pembelajaran ini membutuhkan proses yang cukup panjang, perlu kesabaran dan *istiqomah* dalam menjalankan prosesnya. Selain itu permainan arisan huruf lama-kelamaan akan menimbulkan kebosanan, untuk itu para guru harus mampu memberikan improfisasi dalam setiap pertemuan agar permainan ini tidak menimbulkan kebosanan dan dapat mencapai target yang diharapkan.

Pembahasan

Proses implementasi literasi dini melalui bermain atau permainan sudah sesuai dengan teori dari beberapa ahli di bidang pendidikan. Frobel, Plato, Aristoteles menyatakan bahwa bermain/permainan dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka, dalam hal ini anak usia dini (Usman, 2015, hlm. 70). Bermain dan permainan dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada proses penerapan literasi. Menurut Rahim (Widyastuti, 2018, hlm. 38), faktor-faktor tersebut diantaranya adalah: faktor fisiologis, faktor intelektual, faktor lingkungan, dan faktor psikologis. Beberapa faktor tersebut dap-

at mempengaruhi proses dan stimulasi literasi.

Adapun beberapa faktor fisiologis yang dapat mempengaruhi penerapan literasi adalah: jenis kelamin, kesehatan secara fisik, perkembangan neurologis/ perkembangan syaraf, dan kelelahan. Sedangkan yang dimaksud dengan faktor intelektual adalah bagaimana penerimaan anak dalam proses penerapan literasi. Faktor intelektual atau IQ menjadi indikasi adanya pengulangan atau tidaknya proses belajar membaca (Widyastuti, 2018, hlm. 38).

Lingkungan juga berpengaruh pada proses penerapan literasi. Latar belakang yang baik, keluarga yang hangat, pengalaman anak bersama saudara atau teman-temannya yang sudah memiliki kemampuan literasi yang baik, maka akan berpengaruh pada cepat atau lambat anak dalam menerapkan literasi. Bahkan faktor sosial dan ekonomi keluarga juga mampu mempengaruhi proses penerapan literasi.

Sedangkan yang dimaksud dengan faktor psikologis adalah, minat anak, kematangan sosial emosional, adaptasi, serta kesiapan mentalnya dalam melaksanakan proses literasi. Dalam hal ini, guru harus mampu melihat anak dari sudut pandang psikologis agar dapat memberikan stimulasi dengan cara dan waktu yang tepat.

Alat atau media yang digunakan dalam permainan arisan huruf tentunya mengarah pada prinsip-prinsip pengembangan APE. Menurut Purnama, Hijiyan dan Heldanita (2019, hlm. 84), bahan yang digunakan untuk permainan edukatif hendaknya tidak berbahaya, mudah, murah, tetapi berkualitas. Bentuknya harus sederhana, menarik dan mudah digunakan. Alat permainan yang dikem-

bangkan harus memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak terutama dalam aspek, fisik-motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional dan nilai keagamaan.

Dalam hal ini, permainan arisan huruf baru memenuhi dua prinsip dari pengembangan APE, yaitu dalam prinsip bahan dan bentuk. Bahan dan bentuk alat permainan arisan huruf ini sangat mudah, murah, tidak berbahaya, bentuknya sederhana, serta mudah untuk digunakan. Sayangnya permainan huruf ini tidak berpengaruh pada beberapa aspek perkembangan, melainkan fokus pada satu aspek perkembangan, yaitu bahasa.

Tidak heran jika dalam waktu yang lama, permainan ini akan menimbulkan kebosanan dari para pemainnya. Untuk itu, guru harus mampu mengembangkan permainan ini. Pemberian *reward*, penyediaan aneka macam *tumbler* atau alat pengocok juga bisa dilakukan guna mencegah kebosanan. Selain itu, anak harus dilibatkan dalam penulisan huruf (alat permainan). Anak juga dapat diberi kesempatan untuk melakukan pengocokkan secara bergiliran agar mereka merasa senang dan ajak anak menyanyi sambil mengocok *tumbler* agar permainan menjadi hidup dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Implementasi literasi dini melalui permainan arisan huruf pada anak usia 5-6 tahun merupakan cara yang tepat dalam menerapkan pembelajaran anak usia dini, mengingat konsep belajar anak usia dini adalah belajar seraya bermain atau belajar melalui bermain.

Ada 5 tahap yang harus dilalui dalam permainan ini. Pertama-tama permainan diawali dengan permainan pem-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

buka yakni mengenalkan huruf-huruf secara berangsur-angsur, dimulai dari a-g, a-m, a-u, hingga a-z. Pada tahap ke dua permainan ini fokus pada pengenalan simbol-simbol huruf dari a-z melalui permainan arisan. Setelah anak mengenal simbol-simbol huruf a-z, kemudian berlanjut pada tahap ke tiga yaitu pengenalan suku kata terbuka seperti ba-bi-bu-be-bo, ca-ci-cu-ce-co dan seterusnya sampai za-zi-zu-ze-zo. Tahap ke empat, guru mulai mengenalkan suku kata tertutup seperti kata bar-bir-bur-ber-bor, cas-cis-cus-ces-cos, bak-bik-buk-bek-bok dan seterusnya. Tahap terakhir adalah menggabungkan suku kata terbuka dan suku kata tertutup.

Dalam permainan ini anak dilibatkan dalam kegiatan menulis huruf pada awal permainan dan penutupan. Kegiatan ini bertujuan agar anak dapat menulis apa yang sudah dibacanya serta memberi penguatan terhadap daya ingatnya. Anak diperbolehkan meniru tulisan yang dibacanya sampai anak mengenal konsepnya dan dapat menulis sendiri terlepas dari contoh yang diberikan oleh guru.

Beberapa kendala-kendala yang dihadapi para guru adalah metode pembelajaran ini membutuhkan proses yang cukup panjang, perlu kesabaran dan *istiqomah* dalam menjalankan prosesnya. Selain itu permainan arisan huruf lama-kelamaan akan menimbulkan kebosanan, untuk itu para guru harus mampu memberikan imfrofisasi dalam setiap pertemuan agar permainan ini tidak menimbulkan kebosanan dan dapat mencapai target yang diharapkan. Pemberian *reward*, penyediaan aneka macam *tumbler* atau alat pengocok juga bisa dilakukan guna mencegah kebosanan. Selain itu anak harus dilibatkan dalam pengocokkan secara bergiliran agar mereka merasa senang dan ajak anak menyanyi sambil mengocok *tumbler* agar permainan menjadi hidup dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan Bahasa dan perbukuan, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. (2016). KBBI V 0.4.0 Beta (40). <https://github.com/yukuku/kbbi4>
- Jakni. (2016). Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Megawati, T., & Komala, K. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI OLAHRAGA LARI ESTAFET PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK AL-GHUROBA. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 126-136.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No: 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Purnama, S, Hijriyani, Y, S & Heldanita. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Departemen Pendidikan Nasional N0: 1839/C.C2/TU/2009. Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-kanak dan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.1 | Januari 2021

Penerimaan Siswa Baru Sekolah

Dasar.

Susanto. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. PT Bumi Aksara.

Usman. (2015). Perkembangan Bahasa Dalam Bermain dan Permainan. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.

Widyastuti, A. (2018). Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *PAEDAGOGIA*, 21(1), 31-46.