

# MEMPERKENALKAN HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK \*

Tadkiroatun Musfiroh  
(PBSI, FBS, UNY; PAUD, Lemlit, UNY)

## A. Pendahuluan

Memperkenalkan huruf dan angka pada anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menanamkan konsep bilangan dan lambang bahasa itu sendiri. Betapa pun rumit dan sederhananya sebuah lambang, ia tidak tidak begitu bermakna manakala konsep yang dikandung tidak tercerna anak.

Guru mungkin dapat mencecar hafalan anak (drill) hingga mereka menghafal huruf dan angka dari 1 hingga 20, dari A hingga Z. Meskipun demikian, hal itu tidak otomatis menunjukkan pemahaman mereka tentang konsepnya. Bagi anak, memahami sepenuhnya serta mengingat apa-apa yang telah mereka pelajari melalui membaca, matematika, atau yang lain, informasi itu haruslah bermakna bagi anak dalam konteks pengalaman dan perkembangan anak (Bredekamp, 1992:53).

Mempelajari informasi dalam konteks yang bermakna tidak hanya esensial bagi pemahaman dan perkembangan konsep anak, tetapi juga penting untuk menstimulasi (merangsang) motivasi pada diri anak. Jika pembelajaran relevan dengan dunia anak, mereka akan dengan senang hati bertahan dalam kegiatan itu dan termotivasi untuk mempelajarinya lebih jauh.

Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk melihat bagaimana membaca dan menulis itu bermanfaat sebelum mereka dibelajarkan bentuk dan nama huruf, angka, dan kata-kata. Hal itu seharusnya bermakna bagi anak. Artinya, huruf, dan angka tersebut harus dimanfaatkan oleh anak dalam kehidupan riil sehari-hari.

Sejumlah aktivitas dilakukan demi mengembangkan bahasa (*language*) dan keberaksaraan (*literacy*) termasuk baca-tulis melalui pengalaman-pengalaman yang bermakna, seperti menyimak/ membaca cerita, karyawisata, mendiktekan cerita, melihat

\* Disajikan di IGTKI Kabupaten Sleman  
di Tempel-Sleman, Selasa, 8 Juli 2003

bagian-bagian di kelas, melihat bahan-bahan cetak lain, berpartisipasi dalam bermain dramatik/ yang memerlukan komunikasi, berbicara/berkomunikasi secara informal dengan sesama mereka dan dengan orang dewasa, mencoba menulis dengan menggambar, meniru, dan menemukan ejaan mereka sendiri.

**Sebaliknya**, sangat tidak disarankan melaksanakan pembelajaran membaca dan menulis yang ditekankan pada pengembangan keterampilan yang terpisah-pisah seperti :

- mengenal huruf-huruf tunggal
- menghafal abjad
- menyanyikan nyanyian abjad
- mewarnai gambar yang sudah diberi garis sebelumnya diajari bentuk-bentuk huruf yang benar pada suatu garis yang sudah dicetak.

Tujuan program bahasa dan beraksara (*language and literacy program*) seharusnya digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berkomunikasi verbal melalui membaca dan menulis, dan untuk menikmati aktivitas itu sendiri. Keterampilan dan subketerampilan teknis diajarkan sebagai kebutuhan untuk mencapai tujuan yang lebih besar, dan bukannya menjadi tujuan itu sendiri. Guru menyediakan cukup waktu dan variasi kegiatan yang menarik bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa, menulis, mengeja, dan membaca melalui :

- membaca atau bacaan sastra dan nonfiksi anak yang berkualitas demi kesenangan dan informasi
- menggambar, dikte, dan menulis tentang aktivitas atau fantasi mereka;
- merencanakan dan mengimplementasikan proyek-proyek yang didasarkan pada riset yang memiliki tingkat kesulitan yang sesuai;
- mengkreasi karangan guru atau tulisan...
- mendiskusikan apa yang barusan dibaca;
- menginterview beberapa orang guna memperoleh informasi untuk proyek;
- membuat buku dari berbagai variasi (buku teka-teki, buku “apa itu”, buku

tentang binatang kesayangan)

Guru Taman Kanak-kanak dewasa ini berada dalam labirin simalakama. Tuntutan orang tua dan masyarakat serta budaya “test” masuk SD membuat para guru memacu anak didik mereka. Guru yang tidak cukup memiliki keyakinan kuat, akhirnya memilih pendekatan akademik. Anak dibelajarkan sedemikian rupa sehingga mereka cepat menunjukkan prestasi akademik yang dapat dibanggakan orang tua dan sekolah. Guru cenderung menekankan penguasaan pengetahuan dan keterampilan tertentu : baca, tulis, hitung, dan menghafal sejumlah fakta. Kurikulum terancang sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga teknik evaluasi. Masa-masa emas anak dimanfaatkan dengan memacu anak menguasai materi tertentu sesuai jadwal, termasuk menguasai tata cara menulis dan berhitung yang cepat.

Pendekatan akademik seperti di atas memang, sepintas, tampak menjanjikan. Meskipun demikian, disadari atau tidak, guru dan orang tua telah ‘mematikan’ kreativitas dan minat anak dalam berbagai hal. Peran anak sebagai subjek didik terabaikan, proses dan hasil belajar kurang bermakna, dan anak cenderung memiliki sikap negatif terhadap kegiatan belajar itu sendiri, merupakan efek negatif pendekatan pembelajaran ini. Penelitian di UI menunjukkan, anak yang dipacu dengan pendekatan ini menjadi pintar di kelas 1, 2, dan 3. Meskipun demikian, terjadi penurunan karena makin lama mereka makin tidak pintar (Semiawan, 2002:23).

Pertanyaan yang tersisa sekarang adalah : Bagaimanakah cara yang paling tepat untuk memperkenalkan lambang bahasa dan matematika (huruf dan angka) pada anak? Jawaban yang pertama adalah dengan menunggu **kemunculan** atau *emergenty* pada anak. Kedua, dengan menstimulasi melalui konteks yang dikenal dan disukai anak. Ketiga, dengan memberikan pajanan yang kontinyu dan integralistik. Keempat, dengan mengintegrasikan ke dalam kegiatan bermain. Ini berarti, tidak dibenarkan mengajarkan menulis huruf dan angka tanpa kebermaknaan pada anak, lepas-lepas, bertarget, dan tidak melibatkan peran serta anak.

#### **A. Pengenalan Huruf untuk Persiapan Baca Tulis**

Huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa. Anak-anak

perlu mengenal huruf karena mereka tertarik membaca nama toko, nama jalan, tulisan peringatan, merk, cerita singkat bergambar, judul film anak-anak, dan alamat surat. Anak-anak mungkin juga perlu mengenal huruf karena mereka tertarik untuk menulis identitas diri, menulis pesan singkat, atau mencatat hal-hal yang mereka sukai. Oleh karena itu, materi menulis dan membaca harus dimulai dari minat dan kebutuhan anak itu, dan bukan dari teks artifisial.

Huruf tidak dapat berdiri sendiri. Huruf hadir dalam rangkaian yang disebut kata. Kata hadir dalam untaian kalimat. Kalimat berhulu dari konteks. Pembelajaran haruslah bermuara kepada konteks itu sendiri. Dengan demikian, untuk memperkenalkan huruf A misalnya, guru harus berangkat dari kontekstualisasi atau pengkonteksan. Guru dapat mulai dari interaksi tentang binatang piaraan, ayam misalnya, dan menajam ke dalam bagian kata ayam, yakni “Kata ayam itu dimulai dengan huruf A” (lihat juga Amstrong, 2002). Dari sini, semua huruf dapat diperkenalkan kepada anak sebagai bahan identifikasi visual.

Kegiatan pengenalan huruf juga melibatkan proses penciptaan (menggambar huruf). Pembelajaran ‘menggambar’ ini harus pula dikaitkan dengan syarat kebermaknaan. Goresan-goresan yang melatih motorik halus anak perlu dikaitkan dengan tema tertentu yang dikuasai anak. Kegiatan menggambar pagar (untuk persiapan motorik halus menulis huruf) jauh lebih bermakna daripada membuat garis bobok dan garis berdiri (lebih lanjut lihat Tangyong, dkk, 1994). Demikian juga menggambar garis hujan tersapu angin lebih bermakna bagi anak daripada menulis garis miring.

Pengenalan huruf tidak dapat dipisahkan dari tingkat perkembangan membaca dan menulis anak. Adapun Tingkat perkembangan menulis anak menurut Temple dkk (via Brewer, 1995:220) adalah sebagai berikut.

(1) Scribble Stage (Mencoret/ membuat goresan)

Pada tahap ini anak membuat gambar yang belum terlihat jelas

(2) Linear Repetitive Stage (pengulangan linier)

Tulisan anak tersusun dari garis horisontal. Ada “ kata” yang panjang, ada kata yang pendek.

(3) Random Letter Stage (Huruf Acak)

Huruf dijejer belum membentuk kata (tapi bagi anak sudah dianggap kata)

(4) Letter-nama Writing / Phonetik Writing (Menulis Nama /Bunyi)

Tulisan seperti bunyinya, seperti apa yang didengarnya : Juwal (jual)

(5) Transitional Spelling

Anak mulai ‘mengenal’ sistem standar tapi kadang kembali ke sistem bunyi.

(6) Conventional Spelling

Anak dapat menulis ke bentuk standar

Pengenalan huruf juga harus memperhatikan tingkat perkembangan membaca anak. Ini berarti memperkenalkan huruf harus melihat pada tingkat apa anak dapat menunjukkan pemerolehan bacanya. Tingkat perkembangan membaca, menurut Cochrane (via Brewer, 1995:218) adalah sebagai berikut.

(1) Magical Stage

(anak berpikir bahwa buku penting)

(2) Self Concept Stage

(Pura-pura membaca)

(3) Bridging Reading Stage (membaca gambar)

(Tulisan diperlakukan seperti gambar; menemukan satu dua kata yg dihafal)

(4) Take-off Reader Stage (pengenalan bacaan)

(anak menggunakan grafonik, semantik, sintaktik ; mulai senang membaca label, nama, iklan, tulisan dalam kemasan)

(5) Independent Reader Stage (lancar)

(Anak dapat membaca dengan baik. Dapat menyerap informasi, dapat memperkirakan bahan bacaan)

(6) Skilled Stage (Terampil)

(7) Advances Skilled Stage

## **2. Deteksi Kemunculan Keberaksaraan Anak**

Untuk memulai “membelajarkan” anak membaca dan menulis, guru perlu mendeteksi ciri-ciri kemunculan keberaksaraan pada anak. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut.

- Anak mulai senang buku, membukanya
- Anak sering mencoret-coret
- Anak menulis huruf-huruf
- Anak menulis namanya sendiri
- Anak pura-pura membaca
- Anak minta dibacakan cerita/buku
- Anak senang bercerita (dg bhs sendiri)
- Anak meniru tulisan
- Anak membuat tulisan di bawah gambar
- Anak dpt menceritakan gambar sendiri
- Anak minta dituliskan apa yg dipikirkan
- Anak ikut serta aktivitas membaca ortu
- Anak membaca tulisan di jalan
- Anak mulai mengeja tulisan di majalah
- Anak mulai senang mengajak ortu ke pusat koran dan majalah
- Anak bertanya ttg maksud kalimat

(emergent literacy didukung oleh ketersediaan bahan bacaan, stimulasi lingkungan, dan aktivitas orang dewasa di sekitar anak)

### **3. Langkah Pengenalan**

Pengenalan Baca Tulis pada Anak didasarkan pada konsep tertentu, yakni :

1. Memulai dg kompetensi komunikasi
2. Mendeteksi kemampuan literacy anak
3. Merencanakan metode (bercakap-cakap, role play, story telling, dll)
4. Permainan membaca permulaan
  - A. Model sintesis (Montessori)
  - B. Metode global (Decroly)
  - C. Metode 'whole linguistic' (Vygostsky)

5. Melibatkan lingkungan & Sarana Bermain
6. Memaksimalkan peran perpustakaan
7. Memberi pajanan kata/ nama benda yang berfungsi juga sebagai hiasan
8. Menggunakan gambar yang berisi tulisan

### **CONTOH PERMAINAN MENULIS**

1. MEWARNAI HURUF
2. MENGARSIR HURUF
3. MENGGAMBAR UNTUK PERSIAPAN HURUF
  - PAGAR (VERTIKAL)
  - ARSIR (HORISONTAL)
  - GERIMIS KENA ANGIN (DIAGONAL)
  - KAWAT BERDURI (LENGKUNG)
  - GELOMBANG (SEARAH JARUM JAM)
  - RUMPUT KENA ANGIN (ATAS KE BAWAH)
4. MENCONTOH BENTUK (KOTAK, SEGITIGA, GARIS SILANG, PALANG MERAH)
5. MENCONTOH HURUF DALAM KATA
6. MENATA HURUF DARI BALOK
7. MENGISI HURUF DALAM KATA
8. MENULIS NAMA BERDASARKAN GAMBAR
9. MENEBAK HURUF
10. MENEBAKAN HURUF
11. MENGISI TEKA-TEKI SEDERHANA
12. MENULIS NAMA SENDIRI

### **CONTOH PERMAINAN MEMBACA**

1. MENEBAK KATA DARI GAMBAR
2. MENEBAK HURUF DALAM KATA
3. MENEBAK HURUF AWAL PADA NAMA
4. Mencari kata, suku kata yg sama dalam kotak arti kata
5. MELANJUTKAN SUKU KATA (KOTAK KARTU)
6. MENYUSUN KARTU SUKU KATA
7. MENYUSUN KARTU KATA

8. MENCOCOKKAN KARTU KATA DAN GAMBAR ATAU BENDA
9. MENEMPEL HURUF ATAU SUKU KATA
10. MEMBACA CERITA (IMITASI)

(Semua permainan harus diintegrasikan dengan aktivitas lain, kontekstual, dan berkaitan dengan kehidupan anak)

#### **4. Pengenalan Angka**

Pengenalan angka pada anak TK juga musti didasarkan pada perkembangan “menulis” anak (produktif), dan kebermaknaan angka bagi anak (reseptif). Pembelajaran angka secara produktif literal (menulis) tetap didasarkan pada tingkat perkembangan menulis anak (melalui ‘coretan’ yang dibuat) dan konsep anak tentang angka itu sendiri.

Pengenalan angka yang terbaik adalah melalui bermain. Melalui bermain anak akan mengembangkan konsep keberangkaan sesuai tingkat kognisinya. Anak akan memperoleh gambaran bahwa angka memiliki makna, karena ia berkaitan dengan semua fungsi penjumlahan di lingkungan sekitarnya. Anak akan memahami bahwa angka digunakan untuk menandai jumlah, ukuran, urutan, dan waktu seperti pada jam dan kalender. Hal ini akan mendorong anak mencintai angka dan siap belajar tentang angka.

Beberapa contoh permainan angka dapat dilihat pada contoh berikut ini.

#### **CONTOH PERMAINAN ANGKA**

1. Menebalkan angka
2. Mewarnai angka
3. Menyempurnakan gambar angka
4. Menghubungkan angka dengan gambar
5. Mengurutkan dan menyebut angka
6. Memilih angka sesuai hitungan
7. Mengisi urutan angka
8. Mengurutkan angka acak
9. Mengisi angka berdasarkan jumlah benda
10. Menambah benda & menghitung kembali
11. Menghitung benda dan menuliskan angka
12. Menyusun balok angka
13. Menghitung kembali benda yang tidak dihilangkan

(Permainan angka harus kontekstual, tidak sekedar menghafal angka)

## **MEMPERKENALKAN HURUF DAN ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK**

Tadkiroatun Musfiroh, M. Hum.  
(PBSI, FBS, UNY; PAUD, Lemlit, UNY)

Disampaikan di depan guru-guru Taman Kanak-kanak  
IGTKI Se-Kabupaten Sleman, 8 Juli 2003

### **PENDEKATAN PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK**

#### **@ AKADEMIK**

- + Sistematis
- + Anak cepat calistung hafal, banyak tahu
- Makin tdk berprestasi
- Peran anak terabai
- Kurang bermakna
- Menafikan kreativitas
- Sikap negatif thd belajar

#### **@INFORMAL**

- + anak mandiri
- + anak berkembang
- + anak kreatif
- + materi bermakna
- + anak eksploratif
- hasil tdk dpt langsung dilihat
- membutuhkan kreativitas dan kerja keras guru

Ciri-ciri

- \* Guru sbg sentral/penentu
- \* Menekankan penguasaan pengetahuan scr singkat
- \* Materi tdk integratif
- \* Mengutamakan hasil
- \* Ketat Terstruktur
- \* Pembelajaran formal

Ciri-ciri

- \* Siswa sbg subjek
  - \* menekankan proses
- \* integratif, emergent, kontekstual
- \* problem solving
- \* melibatkan minat, sikap, & Ket anak
- + Pembelajaran informal/permainan