

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL MELALUI PERMAINAN SYLLABLE BOARD**

**Annisa Qurota A'yuni, Iwan Sopwandin**

Universitas Terbuka, Indonesia

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Az Zahra Tasikmalaya, Indonesia

[annisaqurot@gmail.com](mailto:annisaqurot@gmail.com), [iwansopwandin8@gmail.com](mailto:iwansopwandin8@gmail.com)

---

### **Abstract**

*Early literacy abilities in this case include the ability to read letter symbols, read syllables, recognize vowels, recognize consonant letters, indicate letters according to their sounds and arrange syllables into words. This research aims to determine the increase in early literacy skills through the Syllable Board game. The Classroom Action Research (PTK) method was used in this research with a flow of planning, action, observation and reflection carried out in two cycles. The data collection techniques used are observation, documentation and interviews. The results of the research show that the early literacy abilities of TKIT Annida Sokaraja group B children increase in each cycle through the Syllable Board game. As for the increase in initial conditions or Pre-Cycle, the average percentage value was 58.89%, after implementing the Syllable Board game, the average value increased to 75.28% in Cycle I. After improvements were made in Cycle II, the average value the average increased to 87.5%.*

**Keywords:** Early literacy, syllable board games

---

### **Abstrak**

Kemampuan keaksaraan awal dalam hal ini meliputi kemampuan membaca simbol-simbol huruf, membaca suku kata, mengenal huruf vokal, mengenal huruf konsonan, menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan keaksaraan awal melalui permainan Syllable Board. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini dengan alur perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan keaksaraan awal pada anak kelompok B TKIT Annida Sokaraja meningkat pada tiap siklusnya melalui permainan Syllable Board. Adapun peningkatannya pada saat kondisi awal atau Pra Siklus persentase nilai rata-ratanya sebesar 58,89%, setelah dilakukan tindakan penerapan permainan Syllable Board nilai rata-rata meningkat menjadi 75,28% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 87,5%.

**Kata kunci:** Keaksaraan awal, permainan syllable board

---

## **PENDAHULUAN**

Salah satu standar PAUD adalah standar tingkat pencapaian perkembangan yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional (Tahir et al., 2019). Aspek-aspek yang dimiliki anak tersebut perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang baik. Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal keaksaraan awal pada anak usia dini. Kemampuan mengenal keaksaraan awal merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini (Sari, 2018).

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Pada masa kanak-kanak awal inilah anak mulai mengkombinasikan suku kata menjadi kata (Arnianti, 2019). Salah satu aspek bahasa yang perlu

dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal keaksaraan awal. Menurut Amini (2016), keaksaraan bisa diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan bahasa. Keaksaraan sendiri menurut kamus bahasa Indonesia berasal dari kata dasar aksara yang artinya huruf. Segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf bisa disebut keaksaraan baik berupa membaca ataupun menulis (Amini, 2017).

Perkembangan keaksaraan pada anak TK, antara lain; anak bisa menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama; memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf; serta membaca nama sendiri; menuliskan nama sendiri (Putri, 2020). Kemampuan keaksaraan sangat penting dibangun sedini mungkin sesuai dengan tahapan usia anak agar kemampuan bahasa anak berkembang yang kemudian berpengaruh pada pribadi anak di masyarakat. Keaksaraan awal merupakan kemampuan dasar membaca dan menulis, serta pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak usia dini (Listriani et al., 2020).

Tujuan mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini adalah melakukan suatu proses secara perlahan-lahan, dari yang sederhana kemudian bertahap ke yang lebih rumit, dimana anak terlebih dahulu dikenalkan simbol-simbol huruf sebelum belajar tentang suku kata dan kata. Setelah anak sudah mengenal huruf-huruf, maka anak dilatih dengan cara merubah huruf-huruf tersebut menjadi sebuah suku kata dan kata, dengan cara menyuarakan (Agustini, 2020).

Permasalahan di TKIT Annida Sokaraja pada anak Kelompok B sekarang ini masih banyak yang belum mengenal keaksaraan awal. Dalam aspek bahasa khususnya kemampuan keaksaraan awal anak Kelompok B TKIT Annida Sokaraja masih rendah. Rendahnya kemampuan keaksaraan awal anak TK tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi anak. Anak akan merasa kesulitan ketika nanti memasuki pendidikan sekolah dasar. Dalam pembelajaran keaksaraan awal pada anak TKIT Annida Sokaraja masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif dan dengan media yang masih kurang. Pembelajaran mengenal huruf seringkali hanya menggunakan Lembar Kerja Anak, pembelajaran belum menggunakan media yang lebih efektif untuk mengenalkan keaksaraan awal. Proses pembelajaran yang menyenangkan untuk pengembangan aspek bahasa khususnya keaksaraan awal masih kurang, monoton, dan belum dikemas dalam bentuk permainan. Stimulasi pada anak dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan awal belum dilakukan secara maksimal. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam menciptakan dan merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, serta kondusif bagi anak (Abidin, 2019).

Kemampuan anak Kelompok B TKIT Annida Sokaraja dalam keaksaraan awal belum berkembang, dari 15 anak dalam kelas baru 9 anak atau 60% yang mampu mengenal huruf dengan baik, selebihnya 6 anak atau 40% nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf dan suku kata. Anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, dan “p” dengan “q”. Anak masih kesulitan membaca simbol-simbol huruf dan sering kali kesulitan membedakan cara baca huruf dengan cara baca suku kata, seperti “b” dibaca “ba”. Anak masih kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak, yaitu melalui media permainan Syllable Board. Adanya media permainan Syllable Board sangat membantu dalam pembelajaran keaksaraan pada anak usia dini. Tampilan yang menarik mampu membuat anak merasa senang untuk belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Romiyati, 2021) menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan keaksaraan awal dapat dilakukan melalui permainan. Namun perbedaannya penelitian tersebut menggunakan permainan kartu suku kata sedangkan penelitian ini menggunakan permainan syllable board. Metode silabel diawali dengan pengenalan suku kata, kemudian suku kata dirangkai menjadi kata-kata bermakna. Metode silabel didefinisikan sebagai proses pembelajaran membaca yang diawali dengan suku kata, seperti a) ba, bi, bu, be, bo, b) ca, ci, cu, ce, co, c) da, di, du, de, do, d) ka, ki, ku, ke, ko, dan seterusnya. Suku-suku kata tersebut, kemudian dirangkai menjadi kata-kata bermakna (Harahap, 2020; Haryanti & Tejaningrum, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, teridentifikasi masalah yaitu: (1) anak-anak belum dapat mengenal keaksaraan awal dengan baik; (2) anak-anak kurang aktif saat mengikuti pembelajaran; serta (3) masih terfokusnya penggunaan Lembar Kerja Anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal keaksaraan awal. Oleh karenanya, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan Syllable Board dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal keaksaraan awal.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada proses penelitian terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan dua siklus (Arikunto et al., 2021). Untuk pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Penelitian ini bertempat di TKIT Annida Sokaraja Banyumas Jawa Tengah tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Waktu yang digunakan untuk melakukan identifikasi masalah sebelum dilakukan tindakan (pra siklus) adalah pada tanggal 2-6 Mei 2023. Sedangkan, siklus I dilakukan pada tanggal 8-12 Mei 2023. Siklus II dilakukan pada tanggal 15-19 Mei 2023. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelompok B TKIT Annida Sokaraja yang berjumlah 15 anak pada pokok bahasan kemampuan keaksaraan awal dengan menggunakan permainan Syllable Board.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kondisi Awal

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan keaksaraan awal pada Kelompok B TKIT Annida Sokaraja. Hal ini sebagai langkah awal sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui permainan *Syllable Board*. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan keaksaraan awal anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara observasi khususnya dalam aspek keaksaraan awal, kemudian peneliti membuktikan dengan mengamati anak melalui kegiatan membaca buku berjilid sesuai jilid yang telah dicapai oleh masing-masing anak dan membuat kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan. Hasil pengamatan dari kegiatan kemampuan keaksaraan awal pada anak Kelompok B TKIT Annida Sokaraja sebelum ada tindakan permainan Syllable Board, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Pra Siklus

Indikator	Persentase
Anak mampu membaca simbol-simbol huruf	60%
Anak mampu membaca suku kata	51,67%
Anak mampu mengenal huruf vokal	76,67%
Anak mampu mengenal huruf konsonan	58,33%
Anak mampu menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya	60%
Anak mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata	46,67%
Rata-rata	58,89%
Indikator Keberhasilan	85%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pra siklus dapat diketahui bahwa semua indikator kemampuan keaksaraan awal anak masih kurang optimal. Dikarenakan persentase kemampuan keaksaraan awal anak pra siklus masih dibawah indikator keberhasilan yaitu 85%. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal melalui permainan Syllable Board pada anak Kelompok B TKIT Annida Sokaraja.

### Siklus I

#### 1. Perencanaan

Menyediakan perangkat penelitian, meliputi:

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mencakup: tujuan pembelajaran, materi, kegiatan pembelajaran, alat dan bahan sumber belajar, serta rencana penilaian perkembangan anak.
- Syllable Board ini terdiri dari dua bagian, sebelah kanan huruf vokal dan sebelah kiri huruf konsonan yang dapat digeser maupun dilepas pasang seperti puzzle. Serta menyediakan media yang akan digunakan untuk pemahaman tentang materi yang akan diajarkan sesuai tema.
- Membuat lembar observasi siswa.
- Membuat lembar hasil belajar siswa.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Rencana pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan, dilaksanakan sepenuhnya pada tahap pelaksanaan ini. Secara garis besar kegiatannya mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Membuka pembelajaran meliputi: berbaris, salam, doa, absensi, menghafal surat pendek dan hadist, permainan Syllable Board, menyebutkan kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan, serta apersepsi. Guru menunjukkan benda-benda asli/nyata, seperti: berbagai macam buah.
- b. Kegiatan inti pembelajaran: mengamati perlengkapan yang akan digunakan, guru mendemonstrasikan cara menghitung stik es krim, membuat kolase gambar buah dari berbagai bahan, menyusun puzzle bergambar buah. Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya.
- c. Kegiatan penutup, meliputi: recalling, menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi, doa penutup dan salam.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembukaan untuk mengetahui aktivitas belajar anak selama proses pembelajaran melalui permainan dengan Syllable Board. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran telah diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan keaksaraan awal pada anak. Berikut hasil observasi Siklus I:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Siklus I

Indikator	Persentase
Anak mampu membaca simbol-simbol huruf	76,67%
Anak mampu membaca suku kata	75%
Anak mampu mengenal huruf vokal	100%
Anak mampu mengenal huruf konsonan	65%
Anak mampu menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya	73,33%
Anak mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata	61,67%
Rata-rata	75,28%
Indikator Keberhasilan	85%

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat kemampuan keaksaraan awal pada anak sudah baik namun masih belum optimal. Diketahui perolehan data pada anak mampu membaca simbol-simbol yaitu sebesar 76,67%, anak mampu membaca suku kata sebesar 75%, dan anak mampu mengenal huruf vokal yaitu sebesar 100%, sedangkan anak mampu mengenal huruf konsonan yaitu sebesar 65%. Kemudian, anak mampu menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya sebesar 73,33% dan anak mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata yaitu sebesar 61,67%. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai yaitu sebesar 75,28%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 85%.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti segera menganalisis pelaksanaan penelitian setelah kegiatan pembelajaran berakhir sebagai bahan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti pada akhir Siklus I, secara umum kemampuan keaksaraan awal anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai 85% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II. Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- a. Anak masih sering terbalik dalam penyebutan huruf.
- b. Anak masih suka mengganggu teman saat proses kegiatan bermain Syllable Board.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus I untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II yaitu guru memberikan Lembar kerja untuk memudahkan anak dalam menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

### Siklus II

#### 1. Perencanaan

Menyediakan perangkat penelitian, meliputi:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mencakup: tujuan pembelajaran, materi, kegiatan pembelajaran, alat dan bahan sumber belajar, serta rencana penilaian perkembangan anak.
- b. Pada kegiatan perbaikan pembelajaran Siklus II, peneliti menambah kegiatan menyusun suku kata menjadi sebuah kata dalam bentuk lembar kerja anak.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran berupa Syllable Board seperti pada Siklus I. Serta menyediakan media yang akan digunakan untuk pemahaman tentang materi yang akan diajarkan sesuai tema.

- d. Membuat lembar observasi siswa.
- e. Membuat lembar hasil belajar siswa.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pada Siklus II ini merupakan perbaikan bagi kegiatan pembelajaran di Siklus I. Rencana pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan, dilaksanakan sepenuhnya pada tahap pelaksanaan ini. Secara garis besar kegiatannya mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Membuka pembelajaran meliputi: berbaris, salam, doa, absensi, menghafal surat pendek dan hadist, kegiatan fisik motorik, permainan Syllable Board, serta apersepsi.
- b. Kegiatan inti pembelajaran: mengamati perlengkapan yang akan digunakan, guru mendemonstrasikan cara menyusun suku kata menjadi sebuah kata, menanam bibit sayur, bermain peran memasak sayur Anak melakukan kegiatan sesuai minat dan gagasannya.
- c. Kegiatan penutup, meliputi: recalling, menanyakan perasaan anak selama hari ini, berdiskusi, doa penutup dan salam.

## 3. Observasi

Observasi dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung sampai dengan selesai untuk mengetahui aktivitas belajar anak selama proses pembelajaran melalui permainan dengan Syllable Board dan menyusun suku kata. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran telah diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan keaksaraan awal pada anak. Berikut dibawah ini hasil observasi Siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Siklus II

Indikator	Persentase
Anak mampu membaca simbol-simbol huruf	81,67%
Anak mampu membaca suku kata	91,67%
Anak mampu mengenal huruf vokal	100%
Anak mampu mengenal huruf konsonan	85%
Anak mampu menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya	81,67%
Anak mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata	85%
Rata-rata	87,5%
Indikator Keberhasilan	85%

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat kemampuan keaksaraan awal pada anak sudah sangat baik. Diketahui perolehan data pada anak mampu membaca simbol-simbol yaitu sebesar 81,67%, anak mampu membaca suku kata sebesar 91,67%, dan anak mampu mengenal huruf vokal yaitu sebesar 100%, sedangkan anak mampu mengenal huruf konson yaitu sebesar 85%. Kemudian, anak mampu menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya sebesar 81,67% dan anak mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata yaitu sebesar 85%. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai yaitu sebesar 87,5%. Hasil tersebut sudah melebihi batas kriteria yang akan dicapai peneliti yaitu sebesar 85%.

## 4. Refleksi

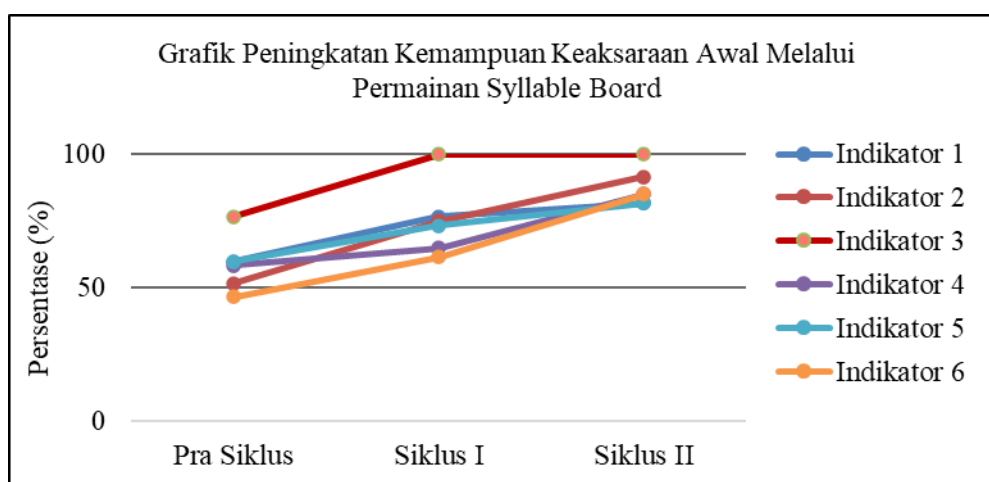
Pada tahap ini peneliti segera menganalisis pelaksanaan penelitian setelah kegiatan pembelajaran berakhir sebagai bahan refleksi. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran keaksaraan awal menggunakan permainan dengan Syllable Board telah mencapai keberhasilan yaitu 87,5% dari indikator keberhasilan sebesar 85%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, aspek kemampuan keaksaraan awal mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas Siklus II tahap akhir. Peningkatan kemampuan keaksaraan awal pada anak kelompok B TKIT Annida Sokaraja, jika dipersentase rata-rata dari kondisi awal 58,89% dan mencapai 87,5% setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal keaksaraan awal dapat ditingkatkan menggunakan media kartu suku kata dengan model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal keaksaraan awal dapat ditingkatkan melalui permainan Syllable Board.

Melalui permainan media Syllable Board, anak dapat membaca simbol-simbol huruf, mampu membaca suku kata, mengenal huruf vokal, mengenal huruf konsonan, mampu menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya, dan menyusun suku kata menjadi sebuah kata. Selain itu, permainan Syllable Board akan lebih efektif dan menyenangkan jika dibandingkan dengan pengenalan keaksaraan awal yang dilakukan guru dengan

membaca buku saja. Adapun hasil peningkatan kemampuan mengenal keaksaraan awal anak berdasarkan hasil observasi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini.

Tabel 4. Persentase Kenaikan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Setiap Siklus

No.	Indikator	Persentase (%)		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Anak mampu membaca simbol-simbol huruf	60	76,67	81,67
2.	Anak mampu membaca suku kata	51,67	75	91,67
3.	Anak mampu mengenal huruf vokal	76,67	100	100
4.	Anak mampu mengenal konsonan	58,33	65	85
5.	Anak mampu menunjukkan huruf sesuai dengan bunyinya	60	73,33	81,67
6.	Anak mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata	46,67	61,67	85
Rata-rata		58,89	75,28	87,5



Gambar 1. Grafik peningkatan kemampuan keaksaraan awal melalui permainan *Syllable Board*

Berdasarkan Gambar 1 diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan keaksaraan awal melalui permainan *Syllable Board* pada tiap siklusnya. Adapun peningkatannya berdasarkan Tabel 8, dapat dilihat pada saat kondisi awal atau Pra Siklus persentase nilai rata-ratanya sebesar 58,89%, setelah dilakukan tindakan penerapan permainan *Syllable Board* nilai rata-rata meningkat menjadi 75,28% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 87,5%.

Sejalan dengan pernyataan Wolf, Miller & Donnely dalam (Harahap, 2020) bahwa metode silabel dapat digunakan untuk membantu anak yang mengalami keterlambatan atau kesulitan membaca karena dengan silabel, anak dapat mempelajari hubungan antara gabungan huruf yang tertulis dengan bunyinya serta pengenalan kata secara cepat. Sedangkan menurut (Wardani, 2020), pembelajaran membaca dengan metode silabel atau suku kata dapat membantu siswa menyusun sebuah kata yang panjang, membantu memberikan pemahaman bagi siswa yang memiliki masalah dalam membaca, dan membantu kelancaran siswa dalam membaca. Keunggulan metode suku kata yaitu dengan menggunakan metode suku kata anak tidak mengeja huruf demi huruf sehingga dapat mempercepat penguasaan kemampuan membaca permulaan. Selain itu juga dapat belajar mengenal huruf dengan menguraikan suku kata yang dipergunakan dalam unsur-unsur hurufnya, penyajian tidak memakan waktu yang lama dan dapat secara mudah mengetahui berbagai macam kata.

## PENUTUP

Penerapan permainan Syllabel Board atau metode silabel dalam pembelajaran dinilai dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan siswa-siswi TK IT Annida Sokaraja Banyumas Jawa Tengah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukan telah terjadi peningkatan kemampuan keaksaraan awal melalui permainan Syllable Board pada anak kelompok B TKIT Annida Sokaraja di setiap siklusnya yaitu Siklus I (75,28%) dan Siklus II (87,5%), persentase tersebut meningkat dari yang sebelumnya atau prasiklus yang jumlahnya 58,89.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *DIDAKTIKA*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Agustini, D. R. (2020). *PENGARUH MEDIA DADU PUTAR TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK KELOMPOK B*. 9.
- Amini, -. (2017). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN RESEPTIF ANAK MELALUI PERMAINAN POLA SUKU KATA DI TAMAN KANAK- KANAK NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12362>
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Arnianti. (2019). TEORI PERKEMBANGAN BAHASA. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 139–152.
- Harahap, D. P. (2020). Penggunaan Metode Silabel dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN KESEHATAN (J-P3K)*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v1i1.14>
- Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>
- Putri, N. H. (2020). *Karakterisrik Budaya Organisasi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Payakumbuh* [IAIN Batusangkar]. <https://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/batusangkar/AmbilLampiran?d>
- Romiyati, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal melalui Permainan Kartu Suku Kata dengan Model Pembelajaran Kooperatif pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Bansari Temanggung Semester II Tahun 2018/2019. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(1), 50–61. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i1.8389>
- Sari, A. M. F. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK MELALUI BERBAGAI METODE DENGAN KEGIATAN YANG BERVARIASI PADA KELOMPOK B RA AL-FITYAH PEKANBARU. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i1.5490>
- Tahir, M. Y., Rismayani, R., Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (2019). DETEKSI DINI PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-5 TAHUN BERDASARKAN STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9225>
- Wardani, I. S. (2020). Hubungan Antara Metode Suku Kata Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Terhadap Siswa Kelas 1 SD. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3, 1584–1589.