

PETUNJUK PEMAKAIAN

ALAT MAIN KEAKSARAAN POLA SUKU KATA



Oleh: Tadjiroatun Musfiroh

Universitas Negeri Yogyakarta

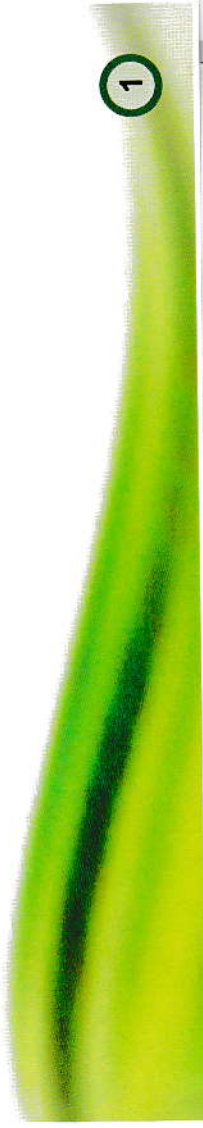


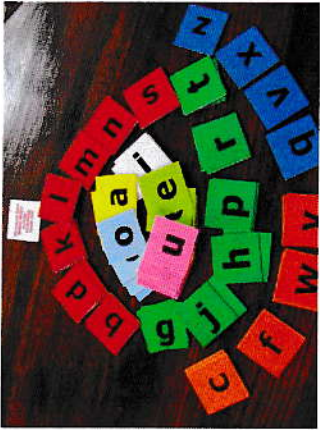
B 11

A. Pengkondisian

Sebelum alat main dimanfaatkan untuk kegiatan main keaksaraan yang inti, anak perlu diajak mengenal warna-warna pada kartu huruf, baik yang terbuat dari acrylic maupun dari papan MGF. Anak-anak yang berusia 4 tahun, akan lebih fokus pada warna. Huruf yang ada di tengah belum mereka perhatikan. Pengkondisian ini menyiapkan anak-anak untuk bermain dengan warna sambil sedikit demi sedikit melakukan diferensiasi bentuk simbol yang ada di tengah. Oleh karena itu, beri kesempatan anak bermain sendiri dengan semua kartu tanpa diberi instruksi.

Biarkan anak membuat formasi semau mereka sendiri. Perhatikan, semua formasi itu menunjukkan bahwa anak sudah mulai mengenal pola. Pola inilah yang akan distimulasi agar anak peka terhadap bentuk simbol.





Anak membuat formasi berdasarakan warna.
Anak mulai mengenali warna sebagai dasar pola.



Huruf vokal (terang) di sebelah kiri dan huruf konsonan
di sebelah kanan.

B. Kegiatan Bermain

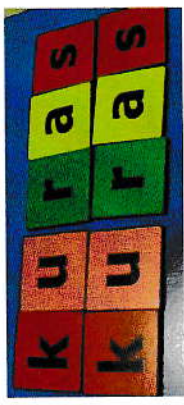
1. Kegiatan main dimulai membagi alat main menjadi dua kelompok, yakni kelompok terang dan kelompok gelap. Kelompok terang berisi huruf vokal, yakni a (kuning), I (putih, u (pink), e (hijau muda), dan o (biru

2. Guru meletakkan dua huruf kanan lalu kiri (misal hijau dan hijau muda), anak menirukan membuat pola yang sama sesuai kemampuan anak. Anak yang belum mengenali simbol akan membuat pola berdasarkan warna.



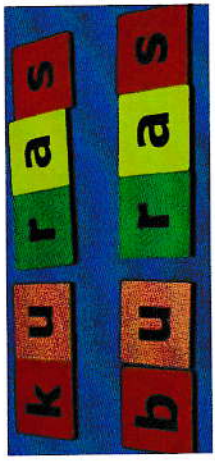
Anak melihat hanya pola warna. Simbol belum menjadi fokus bagi anak.

3. Giliran anak membuat pola (menggambil huruf dari kotak kanan lalu kotak kiri), guru menyuarakan simbol yang dipolakan anak lalu menirukan pola tersebut.



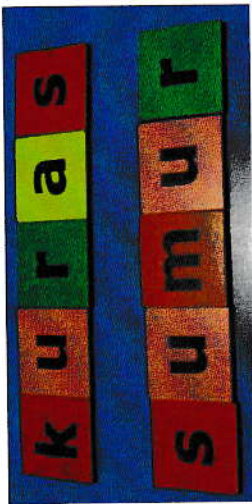
anak meletakkan pola merah-merah muda lalu hijau-kuning-merah. Guru menirukan pola persis seperti yang dibuat anak. Guru membacakan pola tersebut sehingga menarik perhatian anak.

4. Walaupun anak mengambil pola sembarang, yakni merah-hijau-merah, guru perlu konsisten pada tataran merah <b, d, k, l, m, n, s>, baru kemudian hijau, orange, dan biru.
5. Lakukan hingga anak menemukan fitur-fitur huruf dan pola suku kata. Apabila anak telah menemukan pola suku kata, anak akan dapat membuat kata yang berbeda dengan pola yang sama.



Anak dapat membuat kata dengan pola yang sama meski bacaannya berbeda. Anak menemukan pola akhir dari kata.

6. Apabila anak telah dapat membaca, orang tua atau guru dapat membuat ultimasi dari permainan ini yakni seling kata.



Anak mampu meneruskan kata kuras yang dibuat guru. Anak tidak lagi bergantung pada pola karena dia sudah dapat membaca dengan lancar. Anak melihat ke wilayah makna dan kaitan struktur, bahwa kuras terkait dengan sumur, yakni menguras sumur.

C. Evaluasi Bermain

- Evaluasi dilakukan dalam beberapa tahap.
1. Anak belum dapat mengidentifikasi warna, belum membentuk pola. Hal ini menunjukkan anak masih dalam tahap elaborasi.
 2. Anak sudah dapat membuat pola tetapi hanya didasarkan warna. Simbol sering terbalik dan tertukar. Ini menunjukkan anak masih berada pada tahap pola warna saja.
 3. Anak sudah dapat menyesuaikan pola orang dewasa, huruf sudah sama tetapi kadang memerlukan waktu relatif lama dan masih perlu dibantu. Ini menunjukkan bahwa anak mulai mencapai tahap semi acak.
 4. Anak sudah dapat menirukan pola dan mulai belajar menyuarakan simbol. Ini menunjukkan anak mencapai tahap fonetik.
 5. Anak dapat menirukan pola dengan cepat, dapat melafalkan simbol meskipun kadang keliru. Anak mencapai tahap lepas landas.
 6. Anak mampu membuat pola yang sama dengan kata yang berbeda sudah dapat melafalkan. Anak mencapai tahap transisi.
 7. Anak dapat membuat seling kata. Anak mencapai tahap independen.

D. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dilakukan berdasarkan hasil evaluasi.

1. Anak belum dapat membuat pola, masih menata atau membuat konfigurasi sebarang. Orang tua atau guru tidak perlu mendesak anak untuk mengikuti instruksi. Meskipun demikian, pancing anak untuk tetap menyukai permainan ini.
2. Anak masih pada dasar pola warna, orang tua tidak perlu mengoreksi. Hanya perlu membacakan apa hasil karya anak. Anggap ketidaksinkronan itu sebagai lelucon.
3. Anak masih mencapai tahap semi acak, orang tua dan guru perlu membantu anak melafalkan simbol dari pola suku kata yang dibentuk. Tidak mengapa anak keliru karena anak masih dalam proses mengakuisisi indikator grafonem.
4. Anak mencapai tahap fonetik, guru perlu memberikan simbol-simbol yang lebih beragam, lintas warna. Pastikan pada tahap ini, semua simbol telah dimainkan, termasuk simbol warna biru. Pola biru dan orange sering menimbulkan kesulitan baca, tetapi membawa kelucuan tersendiri bagi anak.

Bentuk xa misalnya membawa kesan lucu bagi anak sekaligus menimbulkan pertanyaan lebih lanjut. Layani semua pertanyaan anak.

5. Tahap lepas landas membutuhkan perhatian lebih besar karena mereka memiliki minat baca yang tinggi. Guru dan orang tua perlu menambah koleksi bacaan, membacakan cerita dengan fitur bahasa tulis yang benar, memerikaya dengan permainan berbasis teks. Permainan tahap ini terlihat lebih menarik bagi anak. Jaga jangan sampai anak kecewa karena kurang mendapatkan perhatian.
6. Tahap transisi memiliki keunggulan dalam penyerapan input. Alat main ini menjadi alat bagi anak untuk menunjukkan kekayaannya. Beri kesempatan anak untuk mulai ke tahap seling kata. Pastikan anak mampu membaca suku tertutup.
7. Tahap independen adalah saat yang tepat bermain seling kata. Anak juga sudah dapat dijadikan partner bagi anak-anak yang lebih muda. Kemampuan baca mereka akan semakin baik dan minat baca akan tumbuh kuat apabila anak dimanfaatkan sebagai tutor sebaya atau tutor anak-anak yang lebih muda.

Catatan : Apabila anak tidak dapat menikmati permainan, perlu dicurigai bahwa permainan terlampau sulit atau terlampau mudah. Hampir tidak ditemukan hambatan bermain dengan alat ini. Anak lebih menyukai bahan papan MGF daripada kertas atau acrylic.