

Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum

Teks Pelangi : Mencari Jejak

Permainan Keaksaraan Berbasis Teks



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2013

KATA PENGANTAR

“Mencari Jejak” merupakan permainan keaksaraan berbasis teks. Mencari Jejak merupakan bagian kedua dari permainan “Teks Pelangi. Permainan ini dapat dilakukan dengan baik oleh anak-anak yang telah berhasil dengan permainan tahap “Memburu Jejak”. Bentuk menjadi fokus dari permainan ini. Setelah berhasil dengan “Mencari jejak”, anak dipersilakan maju ke tahap berikutnya, yaitu “Detektif Huruf”.

“Mencari Jejak” sebagai bagian dari “Teks Pelangi” merupakan salah satu produk dari penelitian Hibah Kompetensi yang dilakukan selama 3 tahun, yakni tahun 2010 hingga tahun 2012. Produk yang lain adalah alat main geometri huruf, pola suku kata, dan tulis punggung. Buku ini melayani anak-anak yang cenderung menyukai teks.

“Mencari Jejak” ini sudah diuji-coba di beberapa TK dan telah diuji-produk dengan metode sentra lingkaran dan fonik A3 serta menunjukkan hasil baik. Teks ini juga sudah diuji efektivitasnya untuk anak usia 4-6 tahun. Meskipun demikian, penggunaan untuk anak di bawah usia 4 tahun belum diketahui tingkat efektivitasnya.

Teks ini terwujud karena bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Bapak Dirjen Dikti atas kesempatan yang diberikan, terutama bagian Ditlitabmas, (2) Rektor UNY, (3) Ketua LPPM, (4) Para pereview, (5) Ibu-bapak guru TK di DIY yang terlibat, (6) para mahasiswa, dan (7) para pembantu lapangan. Semoga Allah Swt membalas kebaikan Bapak, Ibu, dan anak-anakku semua.

Akhirnya, penulis berharap kepada pengguna buku ini, “Patuhilah semua rambu-rambu dan petunjuk”. Guru maupun orang tua boleh membuat sendiri teks yang lain selama itu untuk kepentingan pendidikan di rumah atau sekolah dan tidak diperdagangkan. Semoga, berguna.

Kesempurnaan hanya milih Tuhan. Oleh karena itu, segala kekurangan dalam buku ini akan diperbaiki. Tegur sapa dan masukan saya harapkan. Semoga buku ini mampu memantik keiterasian anak-anak dan menumbuhkan minat baca sekaligus. Amiin.

Yogyakarta, Januari 2013

Tadkiroatun Musfiroh

DAFTAR ISI

A. PENGANTAR	i
B. DAFTAR ISI	ii
C. CARA BERMAIN MENCARI JEJAK	1
D. MENCARI JEJAK.....	9
1. Jejak Kata.....	9
a. Rumah Binatang (“rumah”).....	9
b. Andi Lama Mandi (“lama” dan “sekali”)	10
c. Monyet (“Monyet”)	11
d. Botol Kosong (“botol” dan “kosong”).....	12
e. Gajah (“gajah”).....	13
f. “Radio (“lagu” dan “radio”).....	14
g. Jagung (“jagung”).....	15
h. Kelapa (“kelapa”, “dua”, “muda”)	16
i. Penggaris (“garis” dan “adik”).....	17
j. Palu (“palu” dan “Wahyu”).....	18
2. Jejak Silabel.....	19
a. Apel Merah (“ma”).....	19
b. Minum Susu (“su” dan “gi”)	20
c. Kue (“zi”, “va”, “xe”)	21
d. Krayon (“ri” dan “ta”).....	22
e. Nanas (“nas” dan “sar”)	23
f. Kuda (“ku” dan “da”).....	24
g. Baju Baru (“ku” dan “ba”)	25
h. Dasi Biru (“wa” dan “yan”)	26
i. Jam Dering (“lam”, “bu”, “ni”).....	27

j. Mobil-mobilan (“vi” dan “xe”).....	28
3. Jejak Huruf.....	29
a. Bermain Kartu Kata (“e” dan “u”).....	29
b. Belajar Naik Sepeda (“n”, “k”, “d”).....	30
c. Bunga (“g” dan “r”)	31
d. Boneka Panda (“b”, “l”, “s”).....	32
e. Ayam Goreng (“m”).....	33
f. Singkong (“a”, “i”, “o”).....	34
g. Cicak (“c” dan “y”).....	35
h. Memancing (“h”, “j”, “p”, “t”).....	36
i. Nenek Zeni (“z” dan “v”)	37
j. Durian (“x” dan “q”).....	38
k. Telur Ayam (“w” dan “f”)	39

BAB I PENGANTAR

“Mencari jejak” merupakan bagian dari permainan keaksaraan berbasis teks. Permainan ini ada dalam “Permainan Teks Pelangi”. Teks pelangi merupakan permainan “membaca” yang memberi peluang pada anak untuk memfokuskan pandangan mereka (visual-spasial) ke simbol, baik huruf, silabel, maupun kata, sehingga memiliki kebertahanan konsentrasi pada saat memperhatikan aspek bahasa tulis tersebut.

Selama kegiatan permainan ini, anak-anak sibuk mencari simbol-simbol yang sama dengan alat pembesar, lalu melingkarinya. Permainan ini menantang bagi anak-anak, menimbulkan rasa ingin tahu, dan sekaligus menguatkan memori anak melalui pengulangan yang mengasyikkan.

Disebut teks pelangi karena tulisan dalam teks ini dibuat berwarna-warni sehingga disebut pelangi. Dalam permainan ini, anak tidak langsung dituntut dapat membaca, tetapi terlebih dahulu dikenalkan pada kategori sederhana berdasarkan warna. Sejak anak mengenal warna, permainan ini dapat diberikan.

Teks pelangi dibuat bertingkat sesuai dengan kemampuan anak. Teks pelangi bukanlah teks baca, tetapi teks persiapan membaca. Pada tingkat ini, apabila telah terpapar kuat, anak akan dapat membaca dengan baik teks-teks membaca yang ada. Buku-buku cerita, latihan membaca di SD, dapat diberikan setelah teks pelangi ini ditamatkan. Landasan membaca yang tepat akan menghindarkan anak dari pobia membaca, sekaligus memantik minat bacanya.

Permainan teks pelangi dapat dilakukan dengan berbagai cara, yakni dengan teropong atau lokalisasi objek langsung dari mata ke objek, melalui kaca pembesar, dan melalui cahaya seperti senter. Semua cara tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Teks pelangi dengan lokalisasi objek langsung mata ke objek memerlukan cahaya yang terang dari samping, supaya anak dapat menemukan objek dengan tepat dan jelas. Alat bantu yang dibutuhkan dapat berupa kertas yang dilipat atau benda lain yang berfungsi sebagai teropong.

Permainan teks pelangi dengan kaca pembesar adalah permainan teks pelangi dengan alat bantu kaca pembesar ukuran kecil. Objeknya adalah huruf, silabel, atau kata yang tercetak dalam buku. Buku yang dimaksud berisi gambar baik gambar tunggal maupun gambar tematik. Di bawah atau di samping gambar terdapat teks. Teks pelangi dengan cahaya adalah permainan teks pelangi di ruang gelap dengan cahaya senter atau lampu yang menyoroti tulisan dalam buku atau media di dinding. LCD juga dapat dimanfaatkan sebagai ganti lampu. Meskipun demikian, LCD memerlukan

BAB II

CARA BERMAIN MENCARI JEJAK

A. Pengertian

"Mencari Jejak" merupakan permainan yang menitikberatkan pada kemampuan persepsi **bentuk**. Anak-anak diajak mencari huruf yang sama dengan huruf model, mirip suasana mencari jejak dalam kegiatan pramuka anak-anak. Karena sifatnya mencari, maka permainan ini membutuhkan ketelitian, karena ciri bentuk lebih rumit daripada ciri warna.

Permainan "Mencari Jejak" lebih menitikberatkan pada kemampuan mengenali bentuk, baik dalam kaitan bentuk mandiri maupun bentuk dalam komposisi. Bentuk mandiri berarti huruf, bentuk komposisi berarti suku kata dan kalimat.

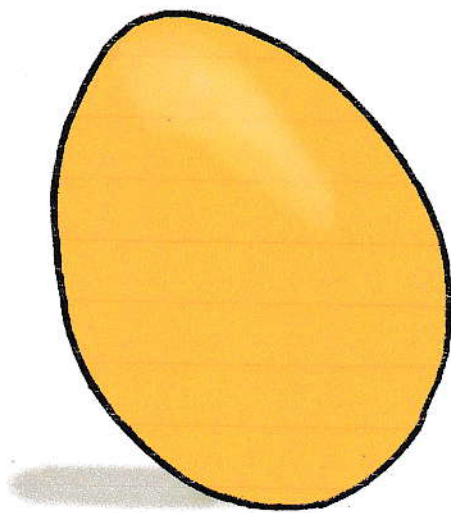
Pada tahap ini, sesuai dengan tahap perkembangannya, anak diberi tantangan menemukan benda yang bentuknya sama. Hanya saja, benda tersebut berupa huruf, suku kata, dan kata. Kegiatan ini tidak terlalu sulit karena anak telah terbekali fitur warna dalam "Mencari jejak". Dengan demikian, permainan ini menjadi lebih mudah dilakukan anak.

B. Tata Cara Bermain "Mencari Jejak"

Disebut **mencari** karena dalam permainan ini anak dapat menemukan sasaran dengan melakukan pencarian terlebih dahulu. Anak perlu memperhatikan detail bentuk dan komposisi, baik pada komponen huruf, suku kata, atau kata yang sama. Cara bermain yang dapat diterapkan guru adalah sebagai berikut.

- (a) Guru membentuk kelompok-kelompok besar. Kelompok ditata melingkar, boleh di bawah (karpas) maupun di meja.
- (b) Guru bertanya jawab dengan anak tentang gambar yang ada pada buku. Guru bertanya apakah anak-anak tahu gambar apa yang ada di buku tersebut. Guru menggali jawaban anak dan memberikan umpan balik hingga pengetahuan anak tentang sesuatu dalam gambar bertambah.

MENCARI JEJAK HURUF “F”, “f”, “W”, dan “w”



Telur Ayam

Telur ayam Fifi.

Fifi beli di warung Mbak Wiwik.

Setiap hari, Fifi makan telur ayam.

“Lama-lama kamu jadi ayam lho,

Fi,” kata Mbak Wiwik sambil

tertawa.

Petunjuk guru:

1. Guru membacakan cerita lalu anak bertanya jawab.
2. Anak, apabila ingin, dapat menceritakan kembali isi cerita.
3. Guru menjelaskan bahwa di dalam cerita ada jejak huruf “F”, “f”, “W”, dan “w”.
4. Guru mengajak anak memburu jejak huruf “F”, “f”, “W”, dan “w”.
5. Anak membulati huruf “F dan f” dengan spidol merah dan “W dan w” dengan spidol biru.
6. Guru memberikan kesempatan kepada anak yang ingin bermain teks pelangi lagi.



Teks Pelangi merupakan bagian dari seri pengembangan bahasa anak, 4 in 1 subbahasa tulis yang dikembangkan oleh penulis melalui serangkaian riset sejak tahun 2001. Teks pelangi sudah diuji-coba di lapangan, dan diuji produk. Meskipun tidak sempurna, teks ini dibuat dengan melibatkan guru. Guru-guru tersebut juga membuat penelitian sendiri dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas.

Teks ini dibuat melalui studi yang komprehensif tentang psikolinguistik perkembangan, pendidikan anak usia dini, dan bermain. Teks pelangi dibuat dalam beberapa tingkatan. Tingkatan yang pertama didasarkan pada warna. Tingkatan yang kedua adalah bentuk. Tingkatan ketiga pada bentuk dengan pengacauan warna. Komponen yang dikembangkan meliputi huruf, suku kata, dan kata.

Teks pelangi bukanlah buku latihan membaca, tetapi buku pengembangan bahasa tulis yang didasarkan pada teks dan visual spasial. Buku ini direkomendasikan untuk anak usia 4-6 tahun. Akan lebih baik lagi kalau orang tua atau guru mendampingi anak saat bermain teks pelangi ini dan mengayakannya dengan cerita atau penajaman bentuk. Dalam hal ini, pemaksaan membaca teks tidak diijinkan.

Teks pelangi dapat dipadukan dengan pemfokusan melalui kaca pembesar dan didesain kompetisi dalam kelompok kecil-kecil, maksimal 12 anak untuk 1 guru. Kegiatan dalam teks pelangi akan lebih berhasil apabila dikuatkan dengan kegiatan bermain pola suku kata, geometri huruf, dan permainan light table. Selengkapnya tentang pengembangan bahasa tulis 4 in 1 dapat dibaca pada buku karangan penulis.