

Tehnik Permainan Kartu Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Di TK Assajidin (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Anak Kelompok B TK Assajidin Usia 5-6 Tahun)

Anidah Inayah¹

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Siliwangi Garut ; anidahinayah@staisgarut.ac.id

EDU HAPPINESS :

Jurnal Ilmiah Perkembangan
Anak Usia Dini

Vol 01 No 02 July 2022

Hal : 99-121

<https://doi.org/10.62515/jos.v1i2.51>

Received: 01 May 2022

Accepted: 21 May 2022

Published: 30 July 2022

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors.
Submitted for possible open access
publication under the terms and conditions
of the Creative Commons Attribution (CC
BY) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Abstract :

The ability of children to recognize letters before learning letter card game techniques at TK Assajidin has not been well developed. This study aims to improve the ability of children to recognize letters through letter card game techniques in the B1 TK Assajidin group. This research is a classroom action research, which is carried out in 1 cycle consisting of (Pre Cycle, Cycle I, Cycle II, and Cycle III). Subjects in this study were Group B1 TK Assajidin aged 5-6 years with a total of 13 children. The object in this study is the ability to recognize letters. Data collection techniques in this study are observation and documentation. The research instrument used was an observation guide, and the data analysis technique used descriptive quantitative. The results of the study show that the ability to recognize letters can be improved through letter card games. Children are invited to play letter cards, mention the letters on the card, mention pictures of objects, then mention the letters before them. The ability to recognize letters in the Pre Cycle percentage averages only 32.69%, in Cycle I the average percentage is 41.35%, the average percentage in Cycle II is 59.62%, and in Cycle III the average percentage is 75% with sufficient criteria.

Keywords: letter card games, the ability to recognize letters, kindergarten.

Abstrak :

Kemampuan anak dalam mengenal huruf sebelum pembelajaran tehnik permainan kartu huruf di TK Assajidin belum berkembang dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui tehnik permainan kartu huruf di Kelompok B1 TK Assajidin. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 1 siklus yang terdiri dari (Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III). Subjek dalam penelitian ini Kelompok B1 TK Assajidin dengan usia 5-6 tahun dengan jumlah 13 anak. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi, dan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui

permainan kartu huruf. Anak-anak diajak bermain kartu huruf, menyebutkan huruf yang ada pada kartu, menyebutkan gambar benda, kemudian menyebutkan huruf depannya. Kemampuan mengenal huruf pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 32,69%, pada Siklus I persentase rata-rata 41,35%, persentase rata-rata pada Siklus II 59,62%, dan pada Siklus III persentase rata-ratanya sebesar 75% dengan kriteria cukup.

Kata kunci: permainan kartu huruf, kemampuan mengenal huruf, taman kanak-kanak

Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan Formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Menurut Muliawan, pendidikan anak usia dini atau yang sering disingkat paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga dengan pendidikan anak prasekolah, taman bermain, atau taman kanak-kanak(Terpadu & Free, 2023).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman, nyaman, menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian. proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik(Batubara, 2015).

Sedangkan menurut (Hartoyo, 2004) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir sampai enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik akal pikir, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan keunikan dan pertumbuhannya.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan

seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Masa usia Taman Kanak-kanak merupakan masa emas, dimana perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional anak berkembang dengan sangat cepat. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak lebih dikenal sebagai kegiatan bermain(Nawawi, 2017).

Pendidikan di TK dilaksanakan dengan prinsip “Bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain” sesuai dengan perkembangan anak didik. Pelaksanaan kegiatan tersebut harus terencana, terprogram dan tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak.

Dunia anak-anak adalah bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Menurut (Sudono, 1995) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan rangsangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui pembelajaran di Taman Kanak-kanak diharapkan mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2010 yaitu: 1). Nilai-nilai agama dan moral, 2). Fisik, 3). Kognitif, 4). Bahasa.

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu: Bahasa. Bahasa merupakan salah satu kemampuan anak yang sangat penting dalam proses belajar.

Kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk menyatakan buah pikirannya dalam bentuk ungkapan kata dan kalimat yang bermakna, logis, dan sistematis. Kemampuan berbahasa sangatlah perlu dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pramembaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan pengembangan bahasa pada anak diperlukan tenaga pendidik yang profesional yaitu guru. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki keterampilan, pengetahuan secara utuh, tidak saja melibatkan orang, tempat, benda-

benda di samping pengetahuan keguruan, tetapi juga ide-ide kreatif dalam menggunakan dan merancang alat permainan yang menantang bagi anak(Ahmad, 2014).

Peranan guru sangat penting dalam pengembangan bahasa anak, untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak Taman Kanak-kanak, dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Salah satu komponen berbahasa adalah membaca. Mengajarkan membaca di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan praskolatik atau pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai sebuah taman bermain(Verawati, L., Formen, A., & Utanto, 2020).

Adapun ayat yang berkenaan dengan kemampuan membaca sesuai dengan firman Allah Subhanahu' wa Ta'ala yang artinya;

"Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmu lah Yang Maha Mulia, Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya". (Q.S. Al-Alaq [96]: 1-5).

Untuk bisa membaca anak perlu mengenal beberapa kata dan beranjak memahami kalimat, dengan membaca anak juga semakin banyak menambah kosakata. Bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu, tampak dalam perkembangan bahasanya, yaitu kemampuan membentuk, pengertian menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan.

Hadits yang berkenaan dengan kemampuan membaca yaitu:

(رواه الثرمذی (من سلك طريقا يلتمس فيه علماسهل الله به طريقا إلى الجنة

Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari suatu ilmu, niscaya Allah SWT akan memudahkannya kejalan menuju syurga. (HR. Turmudzi)

Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak, guru harus mampu menciptakan media berupa

alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Belajar adalah: pengetahuan tidak diajarkan atau dipancarkan oleh guru melainkan dibangun dari dalam diri siswa melalui dialog dan saling berbagi informasi antara siswa dan guru, informasi tersebut diinternalisasikan dengan menggunakan seluruh peralatan mental secara efektif dan efisien, dan belajar yang efektif ketika anak terlibat aktif dalam pembelajaran (Zain, 2006).

Contoh kasus di TK Assajidin Kelompok B1 kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 13 anak dalam kelas baru 3 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya yang mirip, misalnya "d" dengan "b", "f" dengan "v", "m" dengan "n", "p" dengan "b", "m" dengan "w". Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis, lalu menyebutkan lafal huruf tersebut. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan. Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal huruf juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA), dan majalah dalam kegiatan pembelajarannya. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak.

Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Disisi lain penggunaan tehnik bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Namun pada kenyataannya yang peneliti amati di lapangan, guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek

perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada aspek membaca mengenal huruf, dimana cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja.

Kemampuan cara mengajar didepan kelas masih kurang dimiliki guru-guru, selama ini pembelajaran dikelas cenderung menunjukkan (1) guru lebih banyak ceramah (2) media belum banyak dimanfaatkan (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar rendah (5) tidak ada hasil pajangan hasil karya anak (6) guru dan buku sebagai sumber belajar (7) penilaian hanya berupa test (8) dan interaksi pembelajaran hanya searah.

(Amin, 2017) Sebagai seorang guru peneliti menyadari bahwa cara mengajar guru yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah dan cara pengucapannya juga kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Metode dan alat atau media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin memperbaiki proses pengenalan membaca dengan cara melakukan penelitian dengan judul: "Teknik permainan kartu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di Tk Assajidin".

Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan juga merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Sedangkan kartu huruf, menurut (Hasan, 2009) adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. (Arsyad, 2005) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang

dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar bendayang disertai tulisan dari makna gambar tersebut.

(Hariyanto, 2009)mengungkapkan bahwa tehnik permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf.

Jadi berdasarkan pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa tehnik permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

Sedangkan kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata. Menurut (Hariyanto, 2009)mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu: Bahasa. Kemampuan berbahasa sangatlah perlu di kembangkan karena dengan

berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pramembaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik wajah. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal.

Dunia anak adalah dunia bermain (playing is the world of children). Bermain merupakan aktifitas utama yang dilakukan dalam kehidupan anak. Anak melakukan kegiatan bermain dengan sungguh-sungguh. Karena bermain memberi kesenangan dan kebahagiaan dalam diri anak. Kegiatan bermain akan memberi manfaat positif untuk pengembangan potensi anak misalnya kecerdasan, bakat, kreativitas, keterampilan motorik (motoric skill), keterampilan bergaul (social skill), keterampilan komunikasi (communication skill) (Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, 2020).

Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu menerapkan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah masuknya rangsangan pada anak-anak. Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, yaitu dengan menerapkan tehnik permainan kartu huruf dalam pembelajaran.

Melalui tehnik permainan kartu huruf, anak akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak. Selain itu melalui tehnik permainan kartu huruf, anak akan mudah belajar mengenal huruf yang didukung dengan menggunakan kartu huruf (Handoko, D., & Gumantan, 2021).

Penerapan tehnik permainan kartu huruf dalam menstimulasi kemampuan anak-anak, merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan tehnik permainan kartu huruf, anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal huruf-huruf saat bermain kartu. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat simbol huruf dan gambar pada setiap kartu huruf yang dimainkan oleh anak.

Bahan dan Metode

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara kerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf sebelum pembelajaran tehnik permainan kartu huruf di TK Assajidin, gambaran penerapan tehnik permainan kartu huruf di TK Assajidin dan apakah terdapat peningkatan kemampuan anak mengenal huruf setelah diterapkan tehnik permainan kartu huruf di TK Assajidin? Subjek dalam penelitian ini Kelompok B1 TK Assajidin dengan usia 5-6 tahun dengan jumlah 13 anak. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi, dan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data adalah teknik yang digunakan untuk menganalisa data yang diperoleh dari hasil penelitian. Data yang sudah terkumpul kemudian diolah yaitu dianalisis, diinterpretasikan, dan disimpulkan.

Diskusi/Pembahasan

1.Data Tindakan Pra Siklus

Perencanaan. Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal mengenal huruf pada Kelompok B1 di TK Assajidin.

Tindakan. Tindakan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama dilanjutkan dengan guru memberikan pertanyaan rangsangan mengenai apa yang diketahui anak-anak mengenai simbol huruf, dan makna huruf.

Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah: Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet, guru menyiapkan 8 sampai 9 kartu huruf pada setiap pertemuannya, anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

Adapun hasil observasi pembelajaran awal kemampuan mengenal huruf adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Nilai yang Diperoleh} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Anak}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan mengenal huruf yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf belum berkembang baik, karena persentase yang dicapai baru 32,69%. Hasil tindakan pada Pra Siklus diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 5 seperti berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus

| No | Nama | Aspek Penilaian | | Total Skor |
|---------------------|----------|-------------------------|------------------------|------------|
| | | Mengetahui Simbol Huruf | Mengetahui Makna Huruf | |
| 1. | Afdhal | 1 | 1 | 2 |
| 2. | Aghna | 1 | 1 | 2 |
| 3. | Agita | 1 | 1 | 2 |
| 4. | Azhril | 1 | 1 | 2 |
| 5. | Daffa | 1 | 1 | 2 |
| 6. | Daris | 1 | 1 | 2 |
| 7. | Elda | 1 | 1 | 2 |
| 8. | Fahril | 2 | 2 | 4 |
| 9. | Firli | 4 | 4 | 8 |
| 10. | Hamdan | 1 | 1 | 2 |
| 11. | Hazwan | 1 | 1 | 2 |
| 12. | M. Ferdi | 1 | 1 | 2 |
| 13 | Ropi | 1 | 1 | 2 |
| Jumlah Anak | | | | 34 |
| Skor yang Diperoleh | | | | 425 |

| | |
|----------------------------|--------|
| Persentase Pencapaian Anak | 32,69% |
|----------------------------|--------|

2. Data Tindakan Siklus I

Tahap Perencanaan, menyusun rencana kegiatan harian, rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti, yang diuraikan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Anak-anak akan diajak bermain kartu huruf kemudian anak-anak akan diberi lembar kegiatan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf setelah bermain kartu huruf. Lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu alat komunikasi, sehingga lembar kegiatan yang dibuat harus menyesuaikan dengan tema yang sedang digunakan.

Menyiapkan Instrumen, Instrumen penilaian yang berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, kemampuan mengenal huruf akan dicatat sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

Tahap Pelaksanaan. Proses tindakan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2018. Kegiatan dilaksanakan selama 45 menit pada kegiatan awal pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu tahap pra permainan dan inti permainan.

Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

| No. | Nama | Aspek Penilaian | | Total Skor |
|-----|--------|-------------------------|------------------------|------------|
| | | Mengetahui Simbol Huruf | Mengetahui Makna Huruf | |
| 1. | Afdhal | 2 | 1 | 3 |

| | | | | |
|----------------------------|----------|---|---|--------|
| 2. | Aghna | 2 | 1 | 3 |
| 3. | Agita | 1 | 1 | 1 |
| 4. | Azhril | 2 | 2 | 2 |
| 5. | Daffa | 2 | 1 | 3 |
| 6. | Daris | 2 | 1 | 3 |
| 7. | Elda | 1 | 1 | 2 |
| 8. | Fahril | 2 | 1 | 3 |
| 9. | Firli | 4 | 4 | 8 |
| 10. | Hamdan | 2 | 1 | 3 |
| 11. | Hazwan | 2 | 2 | 4 |
| 12. | M. Ferdi | 2 | 1 | 3 |
| 13. | Rofi | 1 | 1 | 2 |
| Jumlah Anak | | | | 537.5 |
| Persentase Pencapaian Anak | | | | 41,35% |

Berdasarkan Tabel 6 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Hasil rata-rata persentase pencapaian Siklus I dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian pada Siklus I yaitu 41,35% dengan kriteria belum baik.

Pengamatan, Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak-anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada anak yang diam dan nampak bingung. Namun, ada pula anak yang kurang fokus dan asik berbicara sendiri.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya.

Refleksi, dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf Kelompok BI TK Assajidin pada Siklus I. Berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan dari Pra Siklus pada Siklus 1, hasil pencapaian persentase pada Pra Siklus yaitu 32,69% dan Siklus I yaitu sebesar 41,35% dengan kriteria belum baik.

3. Data Tindakan Siklus II

Tahap Perencanaan, Menyusun Rencana Kegiatan Harian. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti, yang diuraikan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan menguraikan kata berupa kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Anak-anak akan diajak bermain kartu huruf kemudian anak-anak akan diberi lembar kegiatan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf setelah bermain kartu huruf. Lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu alat komunikasi, sehingga lembar kegiatan yang dibuat harus menyesuaikan dengan tema yang sedang digunakan.

Menyiapkan Instrumen, Instrumen penilaian yang berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, kemampuan mengenal huruf akan dicatat sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

Tahap Pelaksanaan, Perlakuan. Proses tindakan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2018. Kegiatan dilaksanakan selama 45 menit pada kegiatan awal

pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu tahap pra permainan dan inti permainan.

Hasil tindakan pada Siklus II diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 7 seperti berikut ini:

Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

| No. | Nama | Aspek Penilaian | | Total Skor |
|-----|----------|-------------------------|------------------------|------------|
| | | Mengetahui Simbol Huruf | Mengetahui Makna Huruf | |
| 1. | Afdhal | 3 | 2 | 5 |
| 2. | Aghna | 3 | 2 | 5 |
| 3. | Agita | 2 | 2 | 4 |
| 4. | Azhril | 3 | 1 | 4 |
| 5. | Daffa | 3 | 3 | 6 |
| 6. | Daris | 2 | 2 | 4 |
| 7. | Elda | 2 | 1 | 3 |
| 8. | Fahril | 3 | 2 | 5 |
| 9. | Firli | 4 | 4 | 8 |
| 10. | Hamdan | 3 | 2 | 5 |
| 11. | Hazwan | 3 | 2 | 5 |
| 12. | M. Ferdi | 3 | 2 | 5 |

| | | | | |
|----------------------------|------|---|---|-------|
| 13 | Rofi | 2 | 1 | 3 |
| Jumlah Anak | | | | 775 |
| Persentase Pencapaian Anak | | | | 59,62 |

Berdasarkan Tabel 7 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian pada Siklus II yaitu 59,62% dengan kriteria kurang.

Pengamatan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak-anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada anak yang diam dan nampak bingung. Namun, ada pula anak yang kurang fokus dan asik berbicara sendiri.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya.

Refleksi. Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf Kelompok BI TK Assajidin pada Siklus II. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada Siklus III. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan penerapan permainan kartu huruf pada saat pembelajaran keaksaraan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Data Tindakan Siklus III

Tahap Perencanaan, Menyusun Rencana Kegiatan Harian. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti, yang diuraikan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan menguraikan kata berupa kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Anak-anak akan diajak bermain kartu huruf kemudian anak-anak akan diberi lembar kegiatan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf setelah bermain kartu huruf. Lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu alat komunikasi, sehingga lembar kegiatan yang dibuat harus menyesuaikan dengan tema yang sedang digunakan.

Menyiapkan Instrumen. Instrumen penilaian yang berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, kemampuan mengenal huruf akan dicatat sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

Tahap Pelaksanaan. Perlakuan. Langkah Proses Tindakan Siklus III. Proses tindakan Siklus III dilaksanakan pada hari Senin tanggal 30 Juli 2018. Kegiatan dilaksanakan selama 45 menit pada kegiatan awal pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu tahap pra permainan dan inti permainan.

Hasil tindakan pada Siklus II diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 8 seperti berikut ini:

Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus III

| No | Nama | Aspek Penilaian | | Total Skor |
|----|--------|-------------------------|------------------------|------------|
| | | Mengetahui Simbol Huruf | Mengetahui Makna Huruf | |
| 1. | Afdhal | 4 | 2 | 6 |
| 2. | Aghna | 3 | 3 | 6 |
| 3. | Agita | 3 | 2 | 5 |

| | | | | |
|----------------------------|----------|---|---|-----|
| 4. | Azhril | 3 | 2 | 5 |
| 5. | Daffa | 4 | 3 | 7 |
| 6. | Daris | 3 | 2 | 5 |
| 7. | Elda | 2 | 2 | 4 |
| 8. | Fahril | 3 | 3 | 6 |
| 9. | Firli | 4 | 4 | 8 |
| 10. | Hamdan | 3 | 3 | 6 |
| 11. | Hazwan | 4 | 4 | 8 |
| 12. | M. Ferdi | 4 | 4 | 8 |
| 13 | Rofi | 2 | 2 | 4 |
| Jumlah Anak | | | | 975 |
| Persentase Pencapaian Anak | | | | 75% |

Berdasarkan Tabel 8 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus III menunjukkan adanya peningkatan. Hasil rata-rata persentase pencapaian Siklus III dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian pada Siklus III yaitu 75% dengan kriteria cukup.

Pengamatan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak-anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Selain itu

ada anak yang diam dan nampakbingung. Namun, ada pula anak yang kurang fokus dan asik berbicara sendiri.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya.

Refleksi. Berdasarkan hasil yang di dapat pada Siklus III telah mencapai indikator yang ditentukan yaitu peningkatan kemampuan anak mengenal huruf mencapai presentasi rata-rata sebesar 75% dengan kriteria cukup. Berdasarkan data-data yang sudah diperoleh, peneliti dan rekan kolaborasi mengungkapkan bahwa adanya peningkatan mengenai 4 kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B1 TK Assajidin. Mengacu pada data-data tersebut, kemampuan anak dalam mencapai skor 4 meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan mengetahui simbol huruf, dan mengetahui makna huruf.

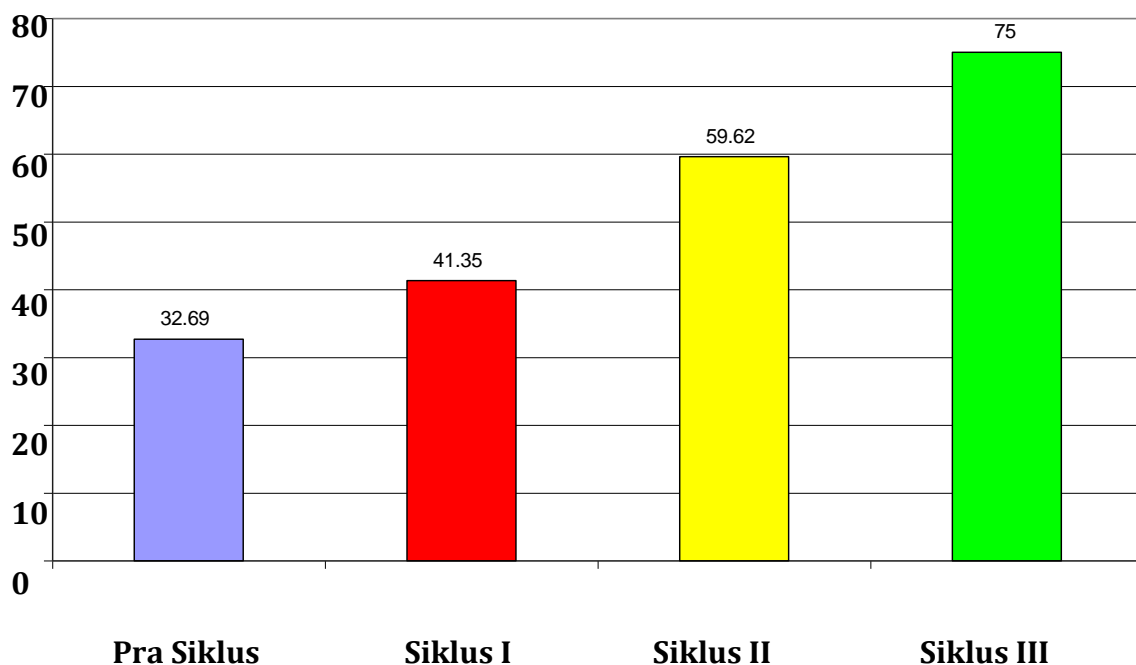
Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan penerapan permainan kartu huruf pada saat pembelajaran keaksaraan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan iklim belajar yang tepat untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan permainan kartu huruf, sehingga dengan tehnik bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Peningkatan yang dicapai pada Siklus III mengungkap bahwa kemampuan mengenal huruf meningkat.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan mengenal huruf, dengan menerapkan permainan kartu huruf pada saat pembelajaran. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf Kelompok BI TK Assajidin.

A. Analisis Data

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam 1 siklus terdiri dari 3 pertemuan (Siklus I, Siklus II, dan Siklus III) menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada Kelompok BI TK Assajidin. Peningkatan kemampuan mengenal huruf yang dicapai anak-anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung meningkat secara bertahap dari setiap siklus. Adapun peningkatan yang dicapai dapat dilihat dari kenaikan persentase pencapaian, peningkatan dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Tingkat Pencapaian Persentase Kemampuan Anak-anak dalam Mengenal Huruf

Berdasarkan Gambar 2 tersebut dapat diketahui tingkat pencapaian persentase kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Pada kondisi Pra Siklus diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 32,69% kriteria belum baik.

Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I, hasil pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf meningkat. Kemampuan

mengenal huruf pada setiap siklus diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat dari kondisi Pra Siklus secara bertahap.

Jadi dari uraian diatas dapat diketahui bahwa secara menyeluruh kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, menunjukkan peningkatan. Hasil persentase kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf berhasil mencapai indikator keberhasilan, dengan hasil persentase pencapaian meningkat hingga 75% dengan kriteria cukup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan anak dalam mengenal huruf sebelum pembelajaran tehnik permainan kartu huruf di TK Assajidin belum berkembang dengan baik. Hal tersebut terlihat dari masih banyak anak yang belum mengetahui simbol huruf dan belum mengetahui makna huruf, ada anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf, dan ada pula anak yang belum bisa menyebutkan huruf awal dari sebuah kata.
2. Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah: Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet, guru menyiapkan 8 sampai 9 kartu huruf pada setiap pertemuannya, anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.
3. Permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf Kelompok B1 TK Assajidin. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 32,69%, pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 41,35%, Siklus II pencapaian rata-rata sebesar 59,62%, dan pada Siklus III pencapaiannya rata-rata nya meningkat sebesar 75% dengan kriteria cukup. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu melalui permainan kartu

huruf. Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberikan rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf, dikarenakan melalui permainan anak-anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf

Referensi

- Ahmad. (2014). *Pengaruh Etika Profesi Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus di MTs. Binaan Yayasan Penyelenggara Pendidikan Islam Garut)*. Pogram Pascasarjana UNIGA.
- Amin, M. (2017). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Lembaga Pendidikan. *TADBIR: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/dx.doi.org/10.29240/jsmp.v1i1.222>
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Batubara, J. (2015). Pengembangan Karakter Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(1).
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1).
- Hariyanto, A. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. diva press.
- Hartoyo, B. (2004). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (Materi Tutor dan Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini)*. PPLSP Regional III.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press.
- Nawawi, I. (2017). Pengembangan Budaya Jujur Berbasis Kantin Kejujuran bagi Murid Sekolah Dasar di SD Sawojajar I Kota Malang. *Prosiding Himpunan*, 1(1).
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2).
- Sudono, A. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. TK Jakarta.
- Terpadu, P., & Free, F. (2023). Implementasi layanan pendidikan inklusif berkebutuhan adhd di paud terpadu fly free. 2(2), 200–209.

Verawati, L., Formen, A., & Utanto, Y. (2020). Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 3(1).

Zain, D. &. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rhineka Cipta.