

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Bergambar TK Kemala Bhayangkari Gowa

Multy¹, Herman² & Isnawati Zainuddin³

¹TK Kemala Bhayangkari Cab. Gowa, ^{2,3}Universitas Negeri Makassar

¹multyais213@gmail.com, ^{2,3}pinisiteacher@gmail.com

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah adanya data observasi yang menunjukkan kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok B TK Kemala Bhayangkari Gowa yang belum berkembang secara optimal. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari Gowa melalui permainan kartu huruf bergambar. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak didik kelompok B TK Kemala Bhayangkari Gowa pada semester II 2020/2021 yang berjumlah 6 anak. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Dari penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil kemampuan mengenal huruf anak berkembang sesuai harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari Gowa.

Kata Kunci : Kemampuan mengenal huruf, permainan kartu huruf bergambar.

1. PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat latar belakang dan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional I BAB VI pasal 28 ayat 3 berbunyi: "Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman Kanak-kanak, atau bentuk lain yang sederajat". 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 (2009: 15) "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. 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.

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya

adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak taman kanak-kanak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan bahwa “stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi”.

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 banyak unsur seperti huruf, kata, kalimat dan tata cara melafalkannya.

Keterampilan membaca merupakan landasan utama seseorang untuk mengenali tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan, dengan kemampuan dan keterampilan membaca seseorang mengetahui segala informasi yang ada disekitarnya dengan mudah. Dengan demikian keterampilan membaca merupakan hal penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dan perlu dikembangkan pada anak usia dini.

Mengajarkan membaca di taman kanak-kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra skolatik dan pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai taman bermain (Depdiknas, 2000: 2).

Pada kenyataannya yang peneliti amati dilapangan, guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam aspek bahasa yang mencakup pengenalan huruf sebagai langkah awal kemampuan membaca anak. Cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran

kerja. 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.

Guru perlu merancang pembelajaran untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang simbol huruf dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar harus diciptakan melalui kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain.

Permasalahan yang terjadi pada anak di kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf. Rendahnya kemampuan mengenal huruf mereka tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan mereka saat memasuki bangku sekolah dasar.

Pembelajaran mengenalkan huruf anak di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif, dan dengan metode yang belum berkembang. Kegiatan mengenal huruf di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa seringkali hanya menggunakan majalah (LKA). Proses pembelajaran mengenalkan huruf masih menggunakan metode yang monoton dan belum dikemas dalam bentuk permainan. Stimulasi pada anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf belum dilakukan secara maksimal.

Mengingat adanya kekurangan pada kondisi tersebut, perlu ada perubahan media yang lebih baik. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan permainan kartu huruf bergambar untuk mengenalkan huruf pada anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa Permainan kartu huruf bergambar dianggap efektif untuk

mengenalkan huruf dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat serta dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Kelebihan kartu huruf ini mampu untuk merangsang daya tarik dan keinginan anak untuk dapat mengenal huruf. Bentuk kartu yang warna warni yang mencolok akan merangsang minat anak untuk belajar dan memudahkan anak untuk mengenal huruf serta dapat menggabungkan menjadi kata.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2010:83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari Gowa pada bulan Juni-Juli Semester genap tahun pelajaran 2020-2021

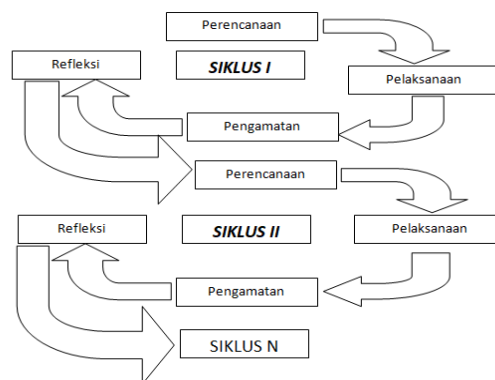
Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah Peserta didik Kelompok B TK Kemala Bhayangkari Gowa tahun pelajaran 2020-2021 sebanyak 6 orang peserta didik, 4 laki-laki dan 2 perempuan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Adapun langkah-langkah dalam siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi,

refleksi. Tahapan tindakan dapat di lihat pada bagan berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Oleh Arikunto dkk (2010:16)

Pelaksanaan penelitian dalam Siklus I yang akan dilaksanakan terdiri dari tahap :

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini akan dilaksanakan dengan cara-cara sebagai berikut ini, diantaranya :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema binatang.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan yaitu kartu huruf bergambar.
- 3) Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.

b. Pelaksanaan

1) Perlakuan

Peneliti melakukan tindakan pada Siklus 1 sebanyak 3 kali pertemuan yang dilakukan di dalam kelas pada saat kegiatan awal selama 30 menit. Permainan dilakukan dengan 2 tahapan, yaitu tahap pra permainan dan inti permainan. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan perlakuan permainan kartu huruf yang akan dilaksanakan yang meliputi :

- a) Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar di karpet.
- b) Guru memberitahukan pada anak mengenai kegiatan yang dilakukan yaitu permainan kartu huruf

- c) Guru memperlihatkan dan menerangkan kartu huruf yang digunakan dalam permainan.
- d) Guru menjelaskan bagian dari kartu huruf, baik huruf maupun gambar yang tertera pada kartu huruf.
- e) Guru mengenalkan 7 sampai 8 huruf pada kartu huruf secara bertahap pada setiap pertemuan.
- f) Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah dalam kegiatan permainan kartu huruf sebagai berikut ini:
 - (1) Guru mengambil sebuah kartu huruf kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - (2) Guru mengucapkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut.
 - (3) Guru membalik kartu huruf kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
 - (4) Guru menulis sebuah kata pada papan tulis dan anak di ajak berlomba menemukan huruf yang dituliskan guru kemudian anak kedepan berdiri sesuai urutan huruf pada papan tulis tersebut.
 - (5) Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.
- g) Guru memberi kesempatan pada anak untuk melakukan permainan kartu huruf bergambar.

2) Pengamatan

Tahap pengamatan merupakan kegiatan peneliti mengamati tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktifitas anak saat melakukan permainan kartu huruf bergambar. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan yaitu berupa

panduan lembar observasi yang memuat nama anak, indikator ketercapaian dan skor.

c. Observasi

Observer melakukan observasi atau pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Obyek yang diobservasi adalah kegiatan belajar anak dan proses pembelajaran yang disajikan oleh guru.

d. Refleksi

Tahap yang terakhir merupakan tahap refleksi yang meliputi kegiatan sebagai berikut :

- 1) Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan.
- 2) Melakukan diskusi antara peneliti dan kolaborator untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan kendala yang muncul.
- 3) Mencari solusi terhadap kendala-kendala yang mungkin muncul agar dapat dibuat perbaikan pada siklus selanjutnya.
- 4) Menganalisis hasil kemampuan mengenal huruf dan pengambilan keputusan apabila hasil pengamatan belum mencapai target maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai ada peningkatan yang telah diharapkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Arikunto (2006: 150-158) menyebutkan bahwa jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, observasi, skala bertingkat dan dokumentasi.

1. Observasi

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan menggunakan tehnik observasi yaitu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung

terhadap objek yang diteliti dalam suatu periode tertentu, dan dengan mengadakan pencatatan secara sistematis terhadap beberapa aspek yang diamati dengan menceklis atau memberi tanda pada lembar pengamatan atau pedoman observasi. Data yang sudah berhasil dikumpulkan dalam penelitian ini, selanjutnya diolah dan dideskripsikan secara kualitatif dalam bentuk paparan logis sesuai dengan keadaan apa adanya yang diperoleh dari hasil pengamatan di dalam kelas kemudian dilakukan interpretasi sebagai jawaban terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini. Selanjutnya atas dasar jawaban tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dalam bentuk pengambilan gambar berdasarkan kegiatan anak atau aktivitas anak dalam pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf bergambar. Dokumentasi juga diperoleh melalui data tertulis dalam lembaran observasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2005: 101). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf yaitu kemampuan anak dalam mengetahui simbol huruf menggunakan permainan kartu huruf bergambar, anak-anak bermain kartu huruf bergambar yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Kartu huruf yang dibuat berbentuk persegi panjang, terbuat dari kertas berwarna. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil lembar observasi dan dokumentasi mengenai hasil pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. Analisis dilakukan pada setiap siklus dengan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif kuantitatif (Purwanto, 2006: 102) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

- NP = Nilai persen yang dicari /diharapkan
- R = Skor mentah yang diperoleh
- SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada
- R = Konstanta

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor pada hasil observasi yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SR diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum setiap indikator, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan pada setiap indikator dan selanjutnya dihubungkan dengan persentase sebelum tindakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua siklus pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari Kab. Gowa tahun ajaran 2020-2021. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Data penelitian berupa nilai hasil belajar anak diperoleh dengan melakukan observasi berupa aktivitas belajar anak dan

aktivitas mengajar guru selama pembelajaran berlangsung diperoleh dengan menggunakan lembar observasi model *checklist*. Nilai yang diperoleh lalu dihitung nilai frekuensi dan persentasenya sebagai sumber acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I menyebutkan huruf pada kartu huruf bergambar yang diperlihatkan oleh guru dan berlomba menemukan huruf yang dituliskan oleh guru pada papan tulis yaitu kata “ayam“, pada pertemuan II menunjukkan huruf pada kartu huruf bergambar yang diletakkan secara acak oleh guru di atas meja dan berlomba menemukan huruf yang dituliskan oleh guru pada papan tulis yaitu kata “bebek”. Sedangkan pada siklus II pertemuan I, menyebutkan huruf pada kartu huruf bergambar yang diperlihatkan oleh guru dan berlomba menemukan huruf yang dituliskan oleh guru pada papan tulis yaitu kata “gajah“, pertemuan II menunjukkan huruf pada kartu huruf bergambar yang diletakkan secara acak oleh guru di atas meja dan berlomba menemukan huruf yang dituliskan oleh guru pada papan tulis yaitu kata “sapi”. Tindakan siklus I dan siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan I dan pertemuan II. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan (observasi) dan tahap refleksi.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan penulis terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan segala perangkat pembelajaran yang akan digunakan berupa:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema binatang.
- 2) Menyiapkan model pembelajaran yang digunakan yaitu permainan kartu huruf bergambar.

- 3) Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini:

1) Pembukaan (30 menit)

- a) Salam, berdoa
- b) Menyanyikan lagu “bebek dan ayam”
- c) Bercakap-cakap tentang macam-macam binatang berkaki dua

2) Inti (60 menit)

- a) Guru mengkocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak, kemudian menanyakan pada anak huruf apakah itu kemudian guru membalik kartu pada sisi yang bergambar dan menanyakan huruf depan dari gambar itu.
- b) Guru membagikan anak kartu huruf dan meminta anak menyebutkan huruf apa yang mereka pegang secara bergantian.
- c) Anak berlomba menemukan huruf berdasarkan kata “ayam” yang dituliskan guru di papan tulis pada kartu huruf bergambar yang diletakkan di atas meja oleh guru secara acak berdasarkan panduan guru dimulai dari huruf “a”, “y”, “a”, dan “m”.
- d) Kemudian maju ke depan berdiri sesuai dengan urutan huruf pada kata “ayam”.
- e) Permainan di ulang 4 sampai 5 kali pada masing-masing kelompok.

3) Istirahat (30 menit)

Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

4) Penutup (30 menit)

- a) Tanya jawab kegiatan hari ini
- b) menginformasikan kegiatan esok hari
- c) Berdoa, salam, pulang

Pertemuan II

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, pertemuan II. Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini:

1) Pembukaan (30 menit)

- a) Salam, berdoa
- b) Menyanyikan lagu “Binatang Ciptaan Tuhan”
- c) Bercakap-cakap tentang pentingnya binatang peliharaan

2) Inti (60 menit)

- a) Guru mengkocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak, kemudian menanyakan pada anak huruf apakah itu.
- b) Guru menyebarkan kartu huruf di atas meja dan meminta anak menunjuk huruf yang disebutkan oleh guru.
- c) Anak berlomba menemukan huruf berdasarkan kata “bebek” yang dituliskan guru di papan tulis pada kartu huruf bergambar yang diletakkan di atas meja oleh guru secara acak berdasarkan panduan guru dimulai dari huruf “b”, “e”, “b”, “e”, “k”.
- d) Kemudian maju ke depan berdiri sesuai dengan urutan huruf pada kata “bebek”.
- e) Permainan di ulang 4 sampai 5 kali pada masing-masing kelompok.

3) Istirahat (30 menit)

Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

4) Penutup (30 menit)

- a) Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan termasuk bebek
- b) Tanya jawab kegiatan hari ini
- c) Menginformasikan kegiatan esok hari
- d) Berdoa, salam, pulang

c. observasi

1) Hasil observasi aktivitas guru siklus I Pertemuan I

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek permainan kartu huruf bergambar. temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan

kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati:

Aspek yang berada pada kategori cukup terdapat 3 aspek yaitu:

- a) Guru mengkocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak.
- b) Setelah memilih kartu kemudian guru menanyakan huruf apa yang ada di tangan guru.
- c) Guru membagikan anak kartu huruf dan meminta anak menyebutkan huruf apa yang mereka pegang secara bergantian.

Aspek yang berkategori kurang terdapat 2 aspek yaitu:

- a) Guru menyebar kartu huruf secara acak di atas meja dan meminta anak mencari huruf yang sama dengan huruf dari kata “ayam” yang telah di tulis guru pada papan tulis dimulai dari huruf “a”, “y”, “a”, dan “m”.
- b) Guru meminta anak yang menemukan huruf yang benar untuk maju ke depan dan berdiri sesuai urutan kata “ayam” yang ada di papan tulis.

Pertemuan II

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek permainan kartu huruf bergambar. temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati:

Aspek yang berada pada kategori baik terdapat 1 aspek yaitu: Guru mengkocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak.

Aspek yang berkategori cukup terdapat 3 aspek yaitu:

- a) Setelah memilih kartu kemudian guru menanyakan huruf apa yang ada di tangan guru.
- b) Guru menyebarkan kartu huruf di atas meja dan meminta anak menunjuk huruf yang disebutkan oleh guru.

- c) Guru menyebar kartu huruf secara acak di atas meja dan meminta anak mencari huruf yang sama dengan huruf dari kata "bebek" yang telah di tulis guru pada papan tulis.

Aspek yang berkategori kurang terdapat 1 aspek yaitu: Guru meminta anak yang menemukan huruf yang benar untuk maju ke depan dan berdiri sesuai urutan kata "bebek" yang ada di papan tulis.

1) Hasil observasi aktivitas anak siklus I Pertemuan I

Untuk pertemuan I dengan indikator anak dapat mengetahui simbol huruf yang dipegang oleh guru, bahwa belum ada anak yang berkembang sesuai harapan

Pertemuan II

Untuk pertemuan II dengan indikator anak dapat mengenal lambang huruf yang disebutkan oleh guru, bahwa anak yang berkembang sesuai harapan ada 2 orang

d. Refleksi

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan symbol-symbol huruf. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan.

Dengan melihat hasil yang dicapai semua anak didik pada pembelajaran siklus I, maka refleksi yang ditemukan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan, umumnya sudah baik namun perlu dipersiapkan lebih baik lagi, seperti cara guru menjelaskan tentang bentuk kegiatan bermain kartu huruf bergambar.
- 2) Pelaksanaan, secara keseluruhan sudah mulai baik namun guru masih perlu menjelaskan dan memperkenalkan kepada anak terlebih dahulu symbol-symbol huruf tersebut sehingga dalam pembelajaran anak tidak hanya sekedar bermain kartu huruf dan kurang menyesuaikan dengan tetapi harus lebih mengenal huruf apa yang terdapat pada kartu huruf bergambar tersebut.

- 3) Observasi, masih terlihat anak kurang memahami bentuk kegiatan yang dilaksanakan dan guru masih berfokus menjalankan kegiatan pembelajaran tanpa memperhatikan kegiatan yang diberikan.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dapat mengacu kepada indikator keberhasilan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih belum berhasil. Oleh karena itu, pembelajaran ini perlu diulang pada tindakan siklus II dengan beberapa penyempurnaan sebagai berikut:

- a) Perencanaan, guru perlu memberikan penjelasan yang lebih kongkrit tentang bentuk kegiatan dan penjelasan yang lebih detail tentang symbol-symbol huruf .
- b) Pelaksanaan, Perkenalkan satu persatu huruf kepada anak dan bimbing satu persatu anak untuk ikut menyebut dan menunjukkan symbol-symbol huruf yang ada pada kartu huruf bergambar tersebut.
- c) Observasi, guru harus cermat dan teliti dalam mengamati setiap anak didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak pun memahami materi yang diberikan.

Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I, pelaksanaan siklus II juga terdiri atas 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan (observasi), dan tahap refleksi.

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai target Indikator Keberhasilan Penelitian yang ditentukan oleh peneliti, sehingga peneliti bersama guru merencanakan tindakan pada siklus II. Kelemahan dan kekurangan yang ada pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II, begitupun keberhasilan-keberhasilan pada siklus I akan dipertahankan dan ditingkatkan di siklus II, maka peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema binatang.
- 2) Menyiapkan model pembelajaran yang digunakan yaitu permainan kartu huruf bergambar.
- 3) Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.

b. Pelaksanaan

Pertemuan I

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, pertemuan I. Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini:

1) Pembukaan (30 menit)

- a) Salam, berdoa
- b) Menyebutkan nama-nama hewan berkaki empat
- c) Tanya jawab tentang binatang berkaki empat

2) Inti (60 menit)

- a) Guru mengkocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak, kemudian menanyakan pada anak huruf apakah itu kemudian guru membalik kartu pada sisi yang bergambar dan menanyakan huruf depan dari gambar itu.
- b) Guru membagikan anak kartu huruf dan meminta anak menyebutkan huruf apa yang mereka pegang secara bergantian.
- c) Anak berlomba menemukan huruf berdasarkan kata “gajah” yang dituliskan guru di papan tulis pada kartu huruf bergambar yang diletakkan di atas meja oleh guru secara acak berdasarkan panduan guru dimulai dari huruf “g”, “a”, “j”, “a”, dan “h”.
- d) Kemudian maju ke depan berdiri sesuai dengan urutan huruf pada kata “gajah”.
- e) Permainan di ulang 4 sampai 5 kali pada masing-masing kelompok.

3) Istirahat (30 menit)

Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

4) Penutup (30 menit)

- a) Tanya jawab kegiatan hari ini
- b) Menginformasikan kegiatan esok hari
- c) Berdoa, salam, pulang

Pertemuan II

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, pertemuan II. Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini:

1) Pembukaan (30 menit)

- a) Salam, berdoa
- b) Menyanyikan lagu “Binatang Ciptaan Tuhan”
- c) Bercakap-cakap tentang ciptaan Tuhan termasuk sapi

2) Inti (60 menit)

- a) Guru mengkocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak, kemudian menanyakan pada anak huruf apakah itu.
- b) Guru menyebarkan kartu huruf di atas meja dan meminta anak menunjuk huruf yang disebutkan oleh guru.
- c) Anak berlomba menemukan huruf berdasarkan kata “sapi” yang dituliskan guru di papan tulis pada kartu huruf bergambar yang diletakkan di atas meja oleh guru secara acak berdasarkan panduan guru dimulai dari huruf “s”, “a”, “p”, “i”.
- d) Kemudian maju ke depan berdiri sesuai dengan urutan huruf pada kata “sapi”.
- e) Permainan di ulang 4 sampai 5 kali pada masing-masing kelompok.

3) Istirahat (30 menit)

mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

4) Penutup (30 menit)

- a) Tanya jawab kegiatan hari ini
- b) Menginformasikan kegiatan esok hari
- c) Berdoa, salam, pulang

c. Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pertemuan I

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek permainan kartu huruf bergambar. temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati, maka Aspek yang berada pada kategori baik terdapat 2 aspek yaitu:

- a) Guru mengocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak.
- b) Setelah memilih kartu kemudian guru menanyakan huruf apa yang ada di tangan guru.

Aspek yang berkategori cukup terdapat 2 aspek yaitu:

- a) Guru menyebar kartu huruf secara acak di atas meja dan meminta anak mencari huruf yang sama dengan huruf dari kata "gajah" yang telah di tulis guru pada papan tulis.
- b) Guru membagikan anak kartu huruf dan meminta anak menyebutkan huruf apa yang mereka pegang secara bergantian.

Aspek yang berkategori kurang terdapat 1 aspek yaitu: Guru meminta anak yang menemukan huruf yang benar untuk maju ke depan dan berdiri sesuai urutan kata "gajah" yang ada di papan tulis.

Pertemuan II

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek permainan kartu huruf bergambar. temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari Kab. Gowa pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati:

Aspek yang berada pada kategori baik terdapat 3 aspek yaitu:

- a) Guru mengocok kartu kemudian mengambil satu buah kartu dan memperlihatkan pada anak.
- b) Setelah memilih kartu kemudian guru menanyakan huruf apa yang ada di tangan guru.
- c) Guru menyebar kartu huruf secara acak di atas meja dan meminta anak mencari huruf yang sama dengan huruf dari kata "sapi" yang telah di tulis guru pada papan tulis.

Aspek yang berkategori cukup terdapat 2 aspek yaitu:

- a) Guru menyebarkan kartu huruf di atas meja dan meminta anak menunjuk huruf yang disebutkan oleh guru.
- b) Guru meminta anak yang menemukan huruf yang benar untuk maju ke depan dan berdiri sesuai urutan kata "sapi" yang ada di papan tulis.

2) Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

Pertemuan I

Untuk pertemuan I dengan indikator anak dapat mengetahui simbol huruf yang dipegang oleh guru, bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 2 orang, berkembang sesuai harapan 3 orang dan masih ada 1 orang yang mulai berkembang

Pertemuan II

Untuk pertemuan II dengan indikator anak dapat mengenal simbol huruf yang disebutkan oleh guru, bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 3 orang, berkembang sesuai harapan 3 orang

d. Refleksi

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran siklus II ini, menunjukkan hasil yang maksimal dan sangat jelas terlihat perbedaan hasil yang dicapai dengan pembelajaran-pembelajaran sebelumnya. Di mana pada siklus I dan hasil pelaksanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Hal ini didasarkan pada refleksi yang ditemukan yaitu:

- 1) Perencanaan yang dilakukan oleh guru sudah sangat baik, di mana persiapan dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran sudah terkonsep dengan baik sehingga guru dapat mengaplikasikan perencanaan tersebut dalam kegiatan.
- 2) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat baik dan sesuai dengan konsep prosedur yang telah dibuat sebelumnya dan terkesan menyenangkan, sehingga dalam pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menambah semangat anak dalam mengenal huruf.

Pembahasan

Banyak cara yang digunakan untuk mengembangkan pengenalan huruf pada anak usia dini, salah satunya melalui permainan kartu huruf bergambar. Melalui permainan kartu huruf bergambar, anak dapat mengenal huruf dengan baik sebab dengan ukuran yang cukup besar, warna dan gambar yang menarik sehingga membuat anak tertarik mempelajarinya. Dengan demikian anak dapat belajar dengan nyaman dan tidak merasa dipaksa.

Pembelajaran terhadap pengembangan mengenal huruf diawali dengan memperkenalkan anak pada simbol-simbol huruf. Kegiatan ini dapat melatih indra penglihatan anak untuk membedakan bentuk huruf yang satu dengan yang lainnya. Melatih perbedaan penglihatan pada dasarnya merupakan langkah awal anak untuk melangkah ke perbendaharaan simbol-simbol huruf lainnya. Dalam melatih penglihatan, anak didik dikenalkan pada huruf-huruf awal dengan memperlihatkan sambil menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.

Setelah anak mampu membedakan bentuk-bentuk huruf dan penyebutannya, maka selanjutnya anak didik dilatih mengenal huruf dan penyebutannya, maka selanjutnya anak didik dilatih mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya. Pada kegiatan ini, anak didik

mulai diajak mengenalkan benda-benda yang ada disekitarnya sambil menjelaskan huruf awal dari nama benda-benda tersebut.

Ketika anak diperlihatkan huruf-huruf tersebut, mereka bisa dengan mudah mengenalinya karena telah terbiasa dengan huruf-huruf yang diberikan ditambah lagi dengan melihat gambar yang sesuai dengan huruf awal dari gambar tersebut, maka diperoleh bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf bergambar merupakan suatu keadaan di mana dengan adanya permainan kartu huruf bergambar tersebut dalam proses pembelajaran membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan anak menyebut dan menunjuk huruf yang ada pada kartu huruf. Ketika anak diperlihatkan huruf-huruf tersebut, mereka bisa dengan mudah mengenalinya karena telah terbiasa dengan huruf-huruf yang diberikan di tambah lagi dengan melihat gambar yang huruf awalnya sesuai dengan huruf yang ada pada kartu huruf tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Haryanto (2009) yang menyatakan bahwa “Dengan kartu huruf yang diberikan dan diperlihatkan berulang kali dapat membantu anak untuk mengasah kemampuan otak kanannya, melatih kemampuan anak untuk berkonsentrasi dengan berusaha untuk mengaitkan gambar dengan huruf awal dari gambar tersebut”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, diperoleh data bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf bergambar berada pada kategori berkembang sesuai harapan, ini karena masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan dan menunjuk huruf. Sehingga dapat dikatakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I ini belum mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kartu huruf bergambar, karena masih banyaknya anak yang kurang mampu melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan konsep dan prosedur dalam kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, perlunya bimbingan, arahan, serta motivasi dan latihan terus menerus yang intensif dari guru masih sangat diperlukan dan ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh data bahwa yang telah dicapai oleh anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Pada umumnya anak sudah mampu untuk menyebut dan menunjuk huruf yang ada pada kartu huruf bergambar. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II masih sama dengan siklus sebelumnya atau siklus I.

Hasil yang telah diperoleh dari siklus II tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf bergambar merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sangat menarik dan disenangi oleh anak. Pada setiap siklus atau pertemuan nampak peningkatan yang signifikan antara proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, hal tersebut dapat dilihat hasil observasi pada setiap pertemuan, dan ini semua berkat keuletan dan semangat yang dimiliki oleh guru yang tidak henti-hentinya dalam memberikan penjelasan dan membimbing anak-anak dalam setiap kegiatan pembelajaran berlangsung, serta adanya kemauan dan dorongan pada pribadi anak itu sendiri untuk mau berusaha belajar dan tidak bosan-bosannya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga kesemuanya dapat menentukan keberhasilan anak sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran ternyata dapat memberikan dampak yang positif dan efektif terhadap peningkatan dan perkembangan hasil belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan kartu huruf bergambar kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat sangat baik serta sangat efektif dan memberikan hasil yang maksimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa, kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari Cabang Gowa mengalami peningkatan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang diperoleh, setelah permainan kartu huruf bergambar dilalukan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf anak yang terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II hingga kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan..

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat dan izin-Nya sehingga Artikel ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Baginda Nabiullah Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat.

Artikel ini dapat terselesaikan atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada: Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP selaku rektor Universitas Negeri Makassar, Dr. H. Darmawang, M. Kes, selaku ketua Prodi PPG Universitas Negeri Makassar, suami tercinta Aiptu Musrudi, Ibunda St. Normah, serta seluruh keluarga besar, Bapak dan Ibu dosen, guru pamong, serta panitia PPG Dalam Jabatan Angkatan 1 UNM, Kepala Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari Kab. Gowa Hasnawiah, S.Pd AUD, rekan-rekan mahasiswa khususnya kelompok B kelas 01 PAUD 2021, semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan artikel ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini, Insya Allah

mendapat balasan yang berlipat ganda dan menjadi amal sholih di hadapan Allah SWT.

REFERENSI

- Anderson, 1976. *Jenis Media Pembelajaran-Pendidikan Untuk Semua (P.U.S)*-
<https://sites.google.com>
- Dhieni dkk, Nurbiana, 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang selatan. Universitas Terbuka
- Gagne, 1970. *Media Pembelajaran pada Paud-Scribd*.
<https://www.scribd.com>
- Kemp & Dayton, 1985. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini-PPG UPI*.
www.academia.edu
- Levie and Lentz, 1982. *Pengertian, Tujuan, Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran*.
kurniaoktafrima.blogspot.com
- Mislahusnika, 2016. *Upaya peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Permainan Pohon Huruf pada Anak Usia Dini di Paud Teratai*. Skripsi. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Situmorang , 2009. <https://sites.google.com>
- Tarigan, Henry Guntur 1985: 7.
Eprints.uny.ac.id

