

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI
MEDIA KARTU HURUF BERGAMBAR DI KELOMPOK A TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL II PONTANG BARAT TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Vinidia Retno Ariyanti
1410271002

Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardani, M. Pd. Angraeny Unedia Rachman, SH. M.Pd.
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jember

vinvindi13@gmail.com

Abstrak

Ariyanti, Vinidia Retno, 2020. *Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf Melalui Media Kartu Huruf Bergambar di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing : (1) Dr. Wahdju Dyah Laksmi Wardani, M. Pd: (2) Angraeny Unedia Rachman, S. H, M.Pd

Kata Kunci : mengenal huruf, kartu huruf bergambar

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Serta mengalami proses perkembangan yang berbeda pula. Mereka telah dibekali dengan segala kemampuan yang berbeda-beda. Stimulasi yang diberikan harus tepat dan cepat karena masa ini tidak akan terulang kembali. Salah satu kemampuan yang dimiliki anak yaitu kemampuan mengenal huruf (menyebutkan lambang huruf, menunjuk lambang huruf dan meniru (menuliskan dan menyebutkan) lambang huruf. Dengan media kartu huruf bergambar anak akan dapat belajar mengenal huruf dengan menyenangkan.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf bergambar di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan observasi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan dengan media kartu huruf bergambar secara klasikal dari 20 anak terdapat 15 anak yang tuntas belajarnya, dan ada 5 anak yang belum tuntas belajarnya. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui kemampuan mengenal huruf secara klasikal yang diperoleh 75% yang berarti sudah tercapai kriteria kesuksesannya. Hal ini berarti kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan dengan media kartu huruf bergambar.

ABSTRACT

Ariyanti, Vinidia Retno, Improve the ability of knowing the letter by illustrated letter of flash card in Group A Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten II West Pontang in the Academic Year 2019/2020. Thesis, Early Childhood Education study program, Muhammadiyah University of Jember. Lecture : (1) Dr. Wahdju Dyah Laksmi Wardani, M.Pd, : (2) Angraeny Unedia Rachman, S. H, M.Pd

Key words : letter knowing ability, illustrated letter by flash card

Childhood are a child who have growth and development process, any of them have different growing process. They have been given different ability. The stimulate that given must be right and fast because this periode will never come again. One of the childhood's ability are knowing the alphabet (mention, show, and imitate (write and mention) alphabet symbol). Playing games can growth the abilites of the children, by illustrated letter of flash card they will enjoy learning with fun.

The goal of this research are to know how the way to increase the ability of the childhood to understand the letter by illustrated letter of flash card in Group A in 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten II West Pontang in the Academic Year 2019/2020. Kinds of this research is Classroom Action Research. The data collecting method are used obeservation and documentation method.

The result of the observasion is the ability of the children to knowing letter can increase by illustrated letter of flash card with classical method from 15 of 20 childhood are complete, and the others are not complete. From that result, we can calculate that 75% childhood can understood the letter by classical method, it means the reseach are success. So, the ability of the childhood to knowing letter by illustrated letter of flash card can increase in Group A at 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten II West Pontang in the Academic Year 2019/2020.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun (undang-undang sisdiknas tahun 2003), sedangkan WHO menetapkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Selain itu anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan dalam setiap aspek perkembangannya. Aspek perkembangan yang dimaksud adalah aspek kognitif, aspek fisik motorik (halus dan kasar), aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek seni dan aspek agama moral. Setiap anak memiliki keunikan tersendiri dalam proses perkembangan tersebut. Keunikan inilah yang menjadi ciri khas dari anak usia dini. Pada usia ini anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, dan terjadi sekali seumur hidup. Istilah lain adalah *golden age*. Yaitu usia keemasan anak.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Piaget (dalam Nurmawati, 2014:2) menyatakan bahwa anak pada usia 4-6 tahun berada pada tahapan masa pra-operasional konkret yang diperlihatkan kemampuan untuk mengorganisasi dan mengkoordinasikan gerakan dan tindakan fisik. Serta mampu menyimpulkan eksistensi sebuah benda yang berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauannya, dan telah mampu berfikir intuitif. Dengan demikian proses belajar mengajar di TK

harus mulai menyajikan kemampuan kognitif dengan tetap memperhatikan pencapaian tingkat perkembangan serta prinsip-prinsip dalam pembelajaran yaitu bermain seraya belajar.

Dalam kehidupan sehari-hari anak tidak lepas dengan berbagai lambang huruf. Misal saat anak berkegiatan disekolah, banyak hal yang melibatkan kata. Kumpulan beberapa huruf yang tersusun sehingga mempunyai arti atau makna tertentu. Namun, anak tidak menyadari dan belum memahami huruf-huruf yang ada pada kata. Anak mengenal lambang-lambang huruf dan dapat menyebutkannya secara acak. Akan tetapi anak belum mampu membedakan lambang huruf, misalnya huruf b dan huruf d.

Temuan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II khususnya kelompok A mengalami kesulitan dalam menyebut lambang huruf, menunjukkan lambang huruf, menirukan (menulis dan mengucapkan) lambang huruf dengan gambar dan/atau benda sekitar belum optimal. Hal ini karena metode dan media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak, guru masih menggunakan metode klasikal dan majalah dalam proses pembelajaran. Sehingga pada saat proses pembelajaran anak kurang memperhatikan, bermain sendiri dan saling bercerita dengan teman lainnya.

Selain itu, terdapat media kartu huruf bergambar yang disediakan lembaga hanya terbatas sebagai pegangan guru dalam menyampaikan materi. Namun kurang dijangkau oleh anak karena jumlah kartu huruf bergambar terbatas satu bandel. Problem yang dialami lembaga media tidak dapat dijangkau karena harganya yang mahal. Sehingga keterbatasan tersebut yang membuat media kartu huruf bergambar yang dimiliki lembaga kurang memenuhi kebutuhan murid.

Dengan demikian media kartu huruf bergambar ini dapat memberikan kesempatan dan ruang untuk anak mengasah pemikiran dan cara berfikir

anak tentang mengenal huruf, melalui lambang-lambang yang tertera dalam kartu huruf bergambar dan kartu huruf. Anak lebih maksimal jika kartu huruf bergambar dan kartu huruf yang digunakan lebih banyak dan gambar lebih disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung dalam pembelajaran.

Guru dapat membuat kartu huruf bergambar dan kartu huruf sendiri menggunakan kertas karton, karena bahan kartu huruf yang terbuat dari kertas sehingga ringan dan mudah dimainkan oleh anak. Guru dapat menggandakan kartu huruf yang dibutuhkan guna memenuhi kebutuhan murid. Selain kelebihan tersebut, terdapat kelemahan dari kartu huruf bergambar. Diantaranya karena terbuat dari bahan kertas maka akan mudah robek. Untuk meminimalisir hal tersebut dapat dilakukan laminasi atau dengan dilapisi isolasi pada kartu huruf bergambar. Dengan demikian penggunaan kartu huruf bergambar dapat digunakan lebih maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat belum maksimal, sehingga perlu untuk ditingkatkan dengan media kartu huruf bergambar dan kartu huruf. Hal inilah yang menjadi latar belakang penulisan skripsi dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Bergambar Di Kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2019/2020"

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf bergambar di kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf bergambar pada kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang salah terhadap permasalahan yang terkandung dalam penelitian ini, maka penulis memberikan batasan yang dianggap penting. Antara lain :

1.4.1 Kemampuan Mengenal Huruf

Dalam penelitian ini yang dimaksud kemampuan mengenal huruf yaitu kemampuan anak usia 4-5 tahun yang meliputi menyebutkan lambang huruf, menunjukkan lambang huruf, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z.

1.4.2 Media Kartu Huruf Bergambar

Dalam penelitian ini yang dimaksud media kartu huruf bergambar yaitu sebuah media yang terbuat dari kertas karton, berbentuk kotak besar dan kotak kecil, terdapat gambar berisi lambang huruf a-z dan bergambar benda, buah serta hewan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, manfaat praktis dan manfaat teoritis. Dari hasil penelitian penulis berharap dapat memberikan manfaat secara umum.

1.5.1 Manfaat Praktis

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan media kartu huruf bergambar di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. Manfaat untuk guru, sebagai sumbangan pemikiran dan memahami wawasan serta meningkatkan mutu pendidikan sehingga guru dapat berinovasi untuk menciptakan permainan yang sesuai untuk anak.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan secara ilmiah sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya yang

berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf dan media kartu huruf bergambar.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal II pontang barat dengan populasi sejumlah 20 anak yaitu 9 perempuan dan 11 laki-laki. Adapun kemampuan mengenal huruf meliputi menyebutkan lambang huruf, menunjukkan lambang huruf, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kartu Huruf Bergambar yang terbuat dari bahan kertas karton tebal yang dilapisi isolasi, berbentuk persegi dan terdapat gambar lambang huruf yang mewakili huruf dan gambar pendukung yaitu buah, hewan serta benda yang dapat disesuaikan dengan tema.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Mulyasa, 2012: 34) Penelitian tindakan kelas merupakan upaya yang ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dapat membantu guru dalam mengatasi masalah yang dialami dalam proses pembelajaran baik itu metode penyampaian materi ataupun alat yang digunakan. Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai guru pengajar dan dibantu oleh guru sebagai observer. Sehingga penelitian ini dilaksanakan dengan kerjasama. Adapun kerjasama yang dimaksud adalah suatu bentuk pengamatan dalam proses penelitian yang akan memberikan pandangan dan kesepakatan terhadap suatu permasalahan serta pengambilan keputusan yang pada akhirnya memberikan tindakan terhadap permasalahan didalam kelas.

Dengan penelitian tindakan kelas, guru dapat menginvestasi kegiatan pembelajaran dan menyesuaikan dengan kondisi kelasnya sehingga diperoleh sebuah perbaikan sistem pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan, baik latar belakang, proses, bukti, maupun hasil- hasilnya (Mulyasa, 2012:39).

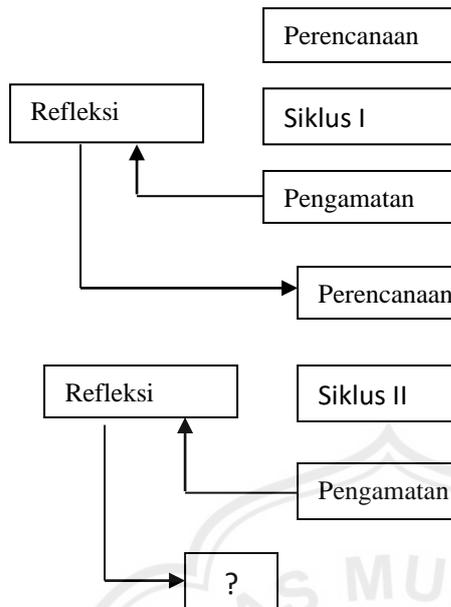
Untuk itu tujuan dari penelitian tindakan kelas yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru/ pengajar/ peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak lagi ada permasalahan yang mengganjal di kelas (Takari, 2008:6).

3.2 Desain Penelitian

Desain (rancangan) penelitian ini menggunakan siklus-siklus. Model skema yang digunakan penelitian ini terdapat empat tahapan penting, yaitu :

- 1) Perencanaan, merupakan penjelasan dari penelitian mengenai apa, mengapa, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
- 2) Pelaksanaan, mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan.
- 3) Pengamatan, mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan.
- 4) Refleksi, mengurai tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan.

Berikut adalah alur penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2015:42)



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Penelitian akan dilakukan dalam siklus-siklus. Jika pada siklus I telah terjadi peningkatan pada kemampuan berhitung yang sesuai dengan kriteria kesuksesan maka tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Namun apabila pada siklus I tidak terjadi peningkatan maka dilanjutkan pada siklus II.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan digunakan yaitu anak kelompok A yang terdiri dari 20 anak diantaranya 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan di TK Aisyiyah Busthanul Atfal II Pontang Barat Ambulu Jember pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Busthanul Atfal II Pontang Barat Ambulu Jember yang berlokasi di jalan KH. Agus Salim gg 03 Pontang Barat yang merupakan sekolah swasta dibawah naungan organisasi Aisyiyah ranting Pontang Barat.

3.5 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas

meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

3.5.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dimaksud dengan studi awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian yang sebenarnya. Hal ini untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak kelompok A sebelum diberi pembelajaran oleh peneliti yang bersangkutan. Tujuan dari studi pendahuluan adalah untuk mengetahui kemampuan anak dan tanya jawab dengan guru mengenai kemampuan mengenal huruf anak yang meliputi, menyebut lambang huruf a-z secara acak, menunjuk lambang huruf a-z secara acak, menirukan (menuliskan dan mengucapkan) lambang huruf a-z secara acak, pada saat studi pendahuluan dalam persen.

Tabel 3.1 hasil studi pendahuluan

N O	Indikator kemampuan berhitung	Jumlah anak dengan	Dalam %
1.	Menyebut lambang huruf a-z secara acak	11	45%
2.	Menunjuk lambang huruf a-z secara acak	10	50%
3.	Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) lambang huruf a-z secara acak	9	55%
	Rata- rata	10	50%

(Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak – kanak, 2010:40-41)

Pemahaman anak terhadap materi pembelajaran masih jauh dari harapan, terbukti ketika mengadakan studi pendahuluan, hasil yang diperoleh belum optimal. Yaitu, 50% atau 10 anak dari jumlah 20 anak yang masih mengalami kesulitan. Dari 10 anak yang mengalami ketuntasan 5 diantaranya lulusan Kelompok Bermain yang masih satu lembaga dengan TK. Dan 5 lainnya murid baru yang belum pernah sekolah serta lulusan dari PAUD sekitar.

Sebagai upaya efektifitas penetapan rancangan, peneliti mengadakan studi pendahuluan di lokasi yaitu TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang barat Ambulu. Dari pemantauan di kelas, dapat dilihat bagaimana sikap anak dalam menerima pelajaran mengenal huruf. Peneliti juga melakukan tanya jawab dengan anak di luar proses pembelajaran untuk mengetahui model pembelajaran apa yang disukai anak.

Dari studi pendahuluan peneliti memperoleh informasi yang lebih jelas mengenai masalah yang di hadapi oleh guru dan anak sebagai berikut:

1. Pola mengajar guru masih berpusat pada guru
2. Metode yang kurang tepat dalam penyampaian materi
3. Media yang dimiliki lembaga kurang menarik, dengan latar putih dan warna huruf hijau dari keseluruhan huruf
4. Anak kurang maksimal saat bermain kartu huruf yang sudah ada pada lembaga
5. Media kartu huruf terbatas pada pegangan guru

3.5.2 Perencanaan

Setelah melakukan studi pendahuluan, tahap selanjutnya yaitu perencanaan tindakan. Tahapan perencanaan pada masing- masing siklus. Perencanaan pada siklus I dilaksanakan untuk menyusun rencana tindakan setelah mengetahui permasalahan yang ditemukan, sedangkan untuk siklus berikutnya merupakan hasil refleksi dari siklus I.

Tahap ini merupakan tahap merencanakan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam penelitian. Kegiatan yang akan dilakukan pada perencanaan adalah:

- 1) Mempersiapkan perangkat mengajar yang terdiri dari silabus dan RPPH dengan kegiatan bermain media kartu huruf bergambar ukuran 10 cmX 10 CM dan kartu huruf ukuran 5 cm X 5 cm.
- 2) Membuat media pembelajaran yaitu kartu huruf bergambar ukuran 10 cmX 10 cm dan kartu huruf ukuran 5 cm X 5 cm.
- 3) Membuat instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian.
- 4) Waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap- tiap pertemuan yaitu 150 menit, dengan perincian sebagai berikut:

3.5.3 Pelaksanaan Tindakan

Hal- hal yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan tindakan adalah peneliti berperan sebagai guru yang mengamati kegiatan belajar mengajar dengan mempersiapkan kondisi belajar sehingga anak benar- benar siap untuk menerima materi yang akan disampaikan. Langkah awal dalam proses belajar mengajar guru menyampaikan materi secara garis besar dengan singkat dan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran inti tentang mengenal huruf dengan media kartu huruf bergambar. Diantara langkah- langkah yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Permainan pengenalan huruf :
 - a) Guru mengenalkan huruf a- z melalui media kartu huruf bergambar.
 - b) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok.
 - c) Guru mengambil salah satu kartu huruf bergambar.
 - d) Anak- anak diajak berlomba mengambil kartu huruf

- sesuai dengan yang dipegang guru.
- e) Untuk anak yang mendapatkan kartu huruf yang banyak diberikan reward. Untuk anak yang belum bisa diberikan motivasi.
2. Bermain kartu huruf bergambar
 - a) Guru menyediakan kartu huruf dan kartu huruf bergambar.
 - b) Letakkan semua potongan kartu huruf diatas meja secara acak. Ajak anak untuk mengambil kartu huruf yang dipegang guru, kemudian anak mulai menunjukkan dan menyebutkan kartu huruf.
 - c) Anak mencocokkan kartu huruf bergambar dengan kartu huruf.
 - d) Untuk anak yang mampu mencocokkan kartu huruf bergambar dengan kartu huruf diberikan reward. Untuk anak yang belum mampu mencocokkan kartu huruf bergambar dengan kartu huruf diberi bantuan dan motivasi.
 - e) Permainan ini berlanjut, sampai anak mencoba permainannya.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti dibantu oleh guru, selanjutnya melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak melalui bermain kartu huruf bergambar dan kartu huruf.

3.5.4 Pengamatan/ Observasi

Kegiatan pengamatan ini dilaksanakan bersama saat pelaksanaan tindakan kelas berlangsung yang dibantu oleh guru kelompok A. Maksud diadakan pengamatan yaitu untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan mengenal lambang huruf anak. Guru kelompok A mengamati proses bermain kartu huruf bergambar

yang dilakukan oleh peneliti. Apakah bermain kartu huruf bergambar dan kartu huruf dapat memperbaiki pemahaman terhadap materi mengenal lambang huruf anak, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar anak.

3.5.5 Refleksi

Tahap refleksi digunakan untuk mengkaji segala sesuatu yang telah dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan dan pengamatan berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi yaitu menganalisis, menjelaskan, dan mengetahui berhasil tidaknya kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan dengan bermain kartu huruf bergambar pada tiap siklus. Untuk tolak ukur yang digunakan pada penelitian tindakan kelas yaitu :

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

E = Presentase ketuntasan belajar secara maksimal

n = Jumlah anak yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak

(Depdiknas dalam Nurmawati, 2004:26)

3.6 Kriteria Kesuksesan

Kriteria kesuksesan pada penelitian ini adalah 75% dari 20 anak yaitu 15 anak dapat meningkat dalam kemampuan mengenal lambang huruf dengan mendapatkan skor bintang 3. Jika pada siklus I belum memenuhi kriteria kesuksesan maka dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Namun apabila pada siklus I telah memenuhi kriteria kesuksesan maka tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen penelitian dalam pengumpulan data, yaitu pedoman observasi dan dokumentasi.

3.7.1 Pedoman Observasi

Penelitian ini menggunakan pedoman observasi secara langsung, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung pada objek mengenai

kemampuan mengenal huruf meliputi, menyebut lambang huruf a-z secara acak, menunjuk lambang huruf a-z secara acak, dan menirukan (menulis dan mengucapkan) lambang huruf a-z secara acak yang dimasukkan pada lembar observasi berupa ceklist, digunakan untuk memperoleh data kemampuan anak. Berikut daftar ceklist mengenai kemampuan berhitung:

Tabel 3.2 Pedoman Observasi

No.	Indikator yang diamati	Kriteria Penilaian		
		☆	☆☆	☆☆☆
1.	Menyebut lambang huruf a-z secara acak			
2.	Menunjuk lambang huruf a-z secara acak			
3.	Menirukan (menulis dan mengucapkan) lambang huruf a-z secara acak			

Penjelasan kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

1. Menyebut 10 huruf a-z secara acak
 - a. ☆ = untuk anak yang mampu menyebut 1-5 lambang huruf a-z secara acak
 - b. ☆☆ = untuk anak yang mampu menyebut 1-8 lambang huruf a-z secara acak
 - c. ☆☆☆ = untuk anak yang mampu menyebut 1-10 lambang huruf a-z secara acak
2. Menunjuk lambang huruf a-z secara acak
 - a. ☆ = untuk anak yang mampu menunjuk 1-5

lambang huruf a-z secara acak

b. ☆ ☆ = untuk anak yang mampu menunjuk 1-8 lambang huruf a-z secara acak

c. ☆ ☆ ☆ = untuk anak yang mampu menunjuk 1-10 lambang huruf a-z secara acak

3. Menirukan (menulis dan menyebutkan) lambang huruf a-z secara acak

a. ☆ = untuk anak yang mampu Menirukan (menulis dan menyebutkan) 1-5 lambang huruf a-z secara acak

b. ☆ ☆ = untuk anak yang mampu Menirukan (menulis dan menyebutkan) 1-8 lambang huruf a-z secara acak

c. ☆ ☆ ☆ = untuk anak yang mampu Menirukan (menulis dan menyebutkan) 1-10 lambang huruf a-z secara acak.

(Penggunaan tanda bintang merupakan simbol untuk menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan anak dan hanya menjadi catatan guru (Wahyudin, uyu dan Mubiar Agustin dalam Astuti, Rini Tri 2016:30)

3.7.2 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu foto kegiatan anak saat proses pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan, dengan menggunakan kamera HP.

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Ambulu Jember tahun ajaran 2019/2020 di semester II. Beralamatkan di jalan KH. Agus Salim Gg 03 Desa Pontang. Pendidik di TK ABA II Pontang terdapat 5 orang, terdiri dari 4 orang berpendidikan SI dan 1 orang berpendidikan Ama. Pd. Jumlah keseluruhan anak di TK ABA II sejumlah 47 anak. Dalam proses pembelajaran di TK ABA II menggunakan model klasikal. Lokasi TK terletak didaerah pedesaan, jauh dari kebisingan kendaraan. Sehingga memudahkan proses pembelajaran.

Penyajian data dari penelitian ini merupakan hasil dari observasi secara langsung saat proses pembelajaran melalui media kartu huruf bergambar. Upaya yang diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Dengan jumlah anak yang diteliti yaitu 20 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Siklus I

4.2.1.1 Perencanaan

Kegiatan perencanaan merupakan kegiatan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan oleh peneliti. Kegiatan ini dilaksanakan bersama dengan guru kelompok A. Diantara kegiatan yang dilakukan pada perencanaan yaitu diskusi dengan guru kelompok A untuk menentukan RPPH yang akan digunakan pada penelitian yaitu menentukan kegiatan dengan indikator yang telah disepakati, menyebut lambang huruf, menunjuk lambang huruf, dan menirukan (menulis dan menyebutkan) lambang huruf. Menentukan tujuan dari pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Dan menetapkan metode yang akan digunakan (tanya jawab, demonstrasi, dan bermain). Serta membuat media pembelajaran berupa

kartu huruf bergambar berbentuk kotak bertuliskan huruf a-z bergambar benda, buah dan hewan. Serta kartu huruf dengan huruf bolak balik. Kartu huruf bergambar terdiri dari kartu kotak besar ukuran 10 cm X 10 cm, kartu kotak kecil berukuran 5 cm X 5 cm dan kartu huruf bergambar ukuran 10 cm X 10 cm. Selain itu membuat lembar observasi dan kriteria penilaian sebagai acuan untuk memberi nilai pada observasi.

4.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan desain pembelajaran yang dilaksanakan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan merupakan tindakan yang diberikan oleh peneliti terhadap anak melalui bermain kartu huruf bergambar dan kartu huruf. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan melalui dua kali pertemuan.

4.2.1.3 Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan peneliti terhadap proses belajar yang diterapkan dengan bermain kartu huruf bergambar dan kartu huruf. Dalam proses pelaksanaan belajar mengajar melalui bermain kartu huruf bergambar, peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan dilengkapi dengan tabel penilaian. Selain itu guru juga dibantu oleh guru kelompok A. Pada observasi yang dilakukan peneliti mengamati perubahan yang terjadi pada indikator-indikator yang diamati.

4.2.1.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengkaji segala sesuatu yang telah dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan dan pengamatan berlangsung serta pengambilan tindakan selanjutnya terhadap penerapan permainan. Pada siklus I terdapat kekurangan dalam kemampuan mengenal huruf melalui kartu huruf bergambar dan kartu huruf. Anak belum dapat menyebut lambang huruf, anak

belum mampu menunjuk lambang huruf, serta anak belum dapat meniru (menuliskan dan menyebutkan) lambang huruf. Sehingga hasil pada siklus I belum memenuhi tingkat pencapaian. Berikut data hasil rata-rata pada siklus I:

Tabel 4.3 Hasil rata-rata siklus I

No.	Pertemuan	☆	☆☆	☆☆☆
1.	Hari pertama	4 anak 20%	6 anak 30%	10 anak 50%
2.	Hari kedua	4 anak 20%	4 anak 20%	12 anak 60%
	Rata-rata	4 anak 20%	5 anak 25%	11 anak 55%

Berdasarkan hasil yang ada dilapangan bahwa kemampuan mengenal huruf masih jauh dari kriteria ketuntasan yakni 11 anak atau 55% yang mendapatkan rata-rata skor bintang 3. Hal ini karena terdapat hambatan-hambatan yang dialami pada siklus I.

Hambatan-hambatan tersebut, guru kurang ekspresif (pembawaan, gestur tubuh, mimik wajah) saat menyampaikan media kartu huruf bergambar, sehingga anak kurang tertarik untuk memperhatikan pembelajaran dengan guru. Stimulasi sebelum kegiatan inti kurang menarik untuk anak, sehingga anak lebih banyak mengobrol dengan teman, bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru.

Media kartu huruf bergambar yang disediakan dengan jumlah kurang banyak dan ukuran terlalu kecil, sehingga anak tidak dapat menjangkau kartu huruf dengan maksimal. Warna huruf kurang terang dan kurang variatif, anak lebih senang bermain sendiri karena tidak menarik untuk anak. Selain media kartu huruf bergambar, papan untuk memasukkan media kartu huruf tidak dilapisi mika dan terlalu menempel pada papan. Sehingga anak kesulitan

saat memasukkan kartu huruf pada papan.

4.2.2 Siklus II

Siklus II merupakan kegiatan pelaksanaan tindakan kelas berdasarkan hasil refleksi siklus I yang menunjukkan belum tercapai sesuai dengan kriteria ketuntasan, hal ini karena terdapat hambatan-hambatan yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf anak. Pada siklus II peneliti mengadakan perbaikan-perbaikan dari siklus I. Mengulang kembali indikator-indikator yang dirasa kurang difahami, guru lebih ekspresif saat menyampaikan materi, serta memperbaiki media kartu huruf bergambar dengan mengganti warna pada kartu dengan warna yang lebih berwarna-warni.

4.2.2.1 Perencanaan

Berdasarkan analisis pada siklus I, maka perlu adanya perbaikan untuk hasil belajar yang diharapkan dapat meningkat dan menjadi lebih baik sesuai dengan kriteria ketuntasan. Tahap perencanaan ini dilaksanakan setelah adanya refleksi dari siklus I, serta akan adanya perbaikan pada siklus II.

Diantara perbaikan-perbaikan tersebut, guru kelompok A membantu menambah media kartu huruf lebih banyak, lebih berwarna dan lebih besar. Sehingga semua anak dapat menjangkau media kartu huruf dengan maksimal. Anak lebih senang bermain dengan media kartu huruf yang lebih berwarna dan lebih bervariasi. Anak bermain dan saling membantu untuk menemukan kartu huruf yang ditunjukkan oleh guru. Papan kartu huruf diperbaiki dengan melapisi bagian dalam dengan sedotan dan mika transparan, sehingga anak lebih mudah saat memasukkan media kartu huruf pada papan.

Selain media kartu huruf yang diperbaiki, guru lebih ekspresif saat bermain kartu huruf bergambar, dengan gestur, mimik wajah dan pembawaan lebih menarik dan dekat dengan anak. Serta melakukan pendekatan dan mengajak anak yang kurang aktif untuk

bermain media kartu huruf. Mengulang-ulang mengenal huruf dengan lambang yang sama. Menstimulasi anak dengan media kartu huruf sebelum kegiatan inti.

Selanjutnya guru menyiapkan lembar observasi untuk menunjang kelancaran pelaksanaan. Dengan adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus II diharapkan proses belajar mengajar melalui bermain kartu huruf dapat meningkat dan berhasil dengan optimal dan mencapai kriteria kesuksesan.

4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada proses pelaksanaan pembelajaran guru lebih banyak melakukan pendekatan terhadap anak yang kurang aktif, serta lebih banyak mengulang kembali materi dan memberikan contoh yang disampaikan tentang lambang huruf a-z secara acak dengan gambar pada awalan benda tersebut untuk pemahaman terhadap anak.

4.2.2.3 Observasi

Observasi pada siklus II ini merupakan kegiatan untuk menganalisis tingkat keberhasilan dari bermain kartu huruf bergambar terhadap kemampuan mengenal huruf. Karena pada siklus I telah terjadi peningkatan namun belum sesuai dengan kriteria ketuntasan yaitu 75%. Maka observasi pada siklus II diharapkan terjadi peningkatan serta keberhasilan pada proses pembelajaran mengenal huruf melalui bermain kartu huruf bergambar. Pada siklus II dilaksanakan dengan perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengoptimalkan hasil yang diharapkan. Pada siklus II telah terlihat perubahan yang terjadi pada hasil proses belajar mengajar dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Perbaikan-perbaikan tersebut yaitu, guru kelompok A membantu menambah media kartu huruf lebih banyak, lebih berwarna dan lebih besar. Sehingga semua anak dapat menjangkau media kartu huruf dengan maksimal. Anak lebih senang bermain dengan

media kartu huruf yang lebih berwarna dan lebih bervariasi. Anak bermain dan saling membantu untuk menemukan kartu huruf yang ditunjukkan oleh guru. Papan kartu huruf diperbaiki dengan melapisi bagian dalam dengan sedotan dan mika transparan, sehingga anak lebih mudah saat memasukkan media kartu huruf pada papan.

Selain media kartu huruf yang diperbaiki, guru lebih ekspresif saat bermain kartu huruf bergambar, dengan gestur, mimik wajah dan pembawaan lebih menarik dan dekat dengan anak. Serta melakukan pendekatan dan mengajak anak yang kurang aktif untuk bermain media kartu huruf. Mengulang-ulang mengenal huruf dengan lambang yang sama. Menstimulasi anak dengan media kartu huruf sebelum kegiatan inti.

4.2.2.4 Refleksi

Hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan yang optimal pada kemampuan mengenal huruf, meliputi menyebutkan lambang huruf a-z secara acak, menunjuk lambang huruf a-z secara acak, serta meniru (menuliskan dan menyebutkan) lambang huruf a-z secara acak. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel hasil siklus II, yaitu:

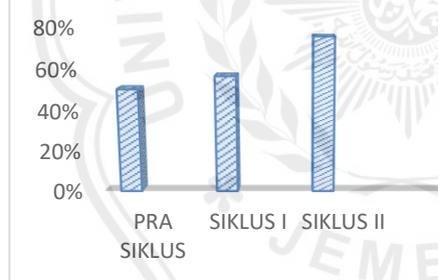
Tabel 4.6 Hasil rata-rata siklus II

No.	Pertemuan	☆	☆☆	☆☆☆
1.	Hari pertama	3 anak 15%	3 anak 15%	14 anak 70%
2.	Hari kedua	1 anak 5%	3 anak 15%	16 anak 80%
Rata-rata		2 anak 10%	3 anak 15%	15 anak 75%

Berdasarkan tabel 4.2 telah diketahui bahwa pada siklus II menunjukkan rata-rata anak yang mendapatkan skor bintang 3 yaitu 75% atau 15 anak telah menunjukkan peningkatan yang optimal, sehingga

pada penelitian ini telah mencapai atau sesuai dengan kriteria kesuksesan. Maka dengan demikian peneliti tidak melanjutkan pada siklus selanjutnya.

Pada bagian hasil penelitian ini akan dijelaskan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Dari studi pendahuluan diketahui pada proses pembelajaran yang membosankan dan media yang kurang menarik, sedangkan pada siklus I menggunakan media yang menarik, anak-anak mulai antusias dan tertarik untuk bermain kartu huruf bergambar. Namun pada siklus I terdapat kelemahan-kelemahan yang mengakibatkan siklus I belum optimal. Sehingga mengadakan siklus II dengan perbaikan-perbaikan. Pada siklus II anak terlihat antusias dan memahami materi serta cara bermain kartu huruf bergambar, sehingga pada siklus II telah terjadi peningkatan yang sesuai dengan kriteria ketuntasan. Data tersebut disajikan dalam bentuk perbandingan antara pra siklus atau studi pendahuluan, siklus I dan siklus II. Data tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik ketuntasan pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Pada grafik diatas telah terlihat bahwa anak yang memperoleh bintang 3 telah meningkat dengan optimal dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan masalah dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui bermain kartu huruf bergambar di kelompok A TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat Tahun Ajaran 2019/2020. Dengan bermain kartu huruf bergambar anak mudah untuk memahami penyebutan lambang huruf, menunjukkan lambang huruf, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z dengan baik dan tepat. Hal ini terlihat anak dapat mengikuti kegiatan bermain kartu huruf bergambar dengan antusias. Selain itu terlihat anak aktif mengikuti permainan saat proses berlangsung.

6.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan yaitu bagi guru, lembaga dan bagi peneliti yang lain diantaranya:

1. Guru, setiap proses pembelajaran hendaknya distimulasi dengan bermain yang menarik bagi anak serta menggunakan media yang tepat pada setiap kemampuan yang akan dikembangkan.
2. Bagi lembaga, untuk dapat menyediakan alat bermain (kartu huruf bergambar) dalam menunjang

keberhasilan proses belajar mengajar.

3. Bagi peneliti lain, untuk dapat membuat media kartu huruf bergambar yang menarik (berwarna) dan variatif. Karena dengan media yang lebih baik akan dapat memudahkan anak dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi susilo, Taufik. (2011). *Belajar calistung itu asyik, cara cerdas mengajari si kecil pandai membaca, menulis, dan berhitung*. Jogjakarta: Javalitera.
- Astuti, Rini Tri. (2016) *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Kartu Angka Di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Pontang Barat*. Disertasi tidak diterbitkan. Jember: Program Sarjana FKIP Universitas Muhammadiyah Jember
- Depdikbud. (2000). *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Depdikbud.
- Elizabeth. B. Hurlock. (1991). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Mitra Pustaka.
- Hadiriono, Mariyani. (2015). *Peran Pendidik Dalam Proses Belajar Mengajar*. Unindra Jakarta. ([http://www.kompasiana.com/bahasaindo/5518474ca33311af07b66481/peran-pendidik- dalam-proses-belajar-mengajar](http://www.kompasiana.com/bahasaindo/5518474ca33311af07b66481/peran-pendidik-dalam-proses-belajar-mengajar) diakses pada desember 2018)
- Hariyanto, Agus. (2009). *Membuat anak anda cepat pintar membaca, panduan dan metode penerapannya*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hasan, Maimunah. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kementerian Agama RI. (2012). *Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemahan Perkata, Terjemah Inggris*. Bekasi: Cipta Bagus Segara.
- Moeslihatoen. tt. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana PRENADA MEDIA Group.
- Nurmawati, 2014. *Implementasi Permainan Bola Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Kelompok A Di TK ABA II*. Skripsi. Jember: Program Sarjana FKIP Universitas Muhammadiyah Jember
- Nutrition, Wyeth. (2015). Mempelajari Huruf Abjad, (<https://www.parentingclub.co.id/smart-stories/mempelajari-huruf-abjad>, diakses pada desember 2018)
- Paud Jateng. (2015). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan STPPA PAUD*. (<http://www.paud.id/2015/05/standar-tingkat-pencapaian-perkembangan-stpp-paud-html>, diakses pada desember 2018)
- Stephanie, Mueller. (2006). *Panduan Belajar Membaca*. Jakarta: Pustaka Inti
- Subasir. tt. *Pengembangan Alat Media Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jember: IKIP Jember

Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. (2013).
Metode Pengembangan Kognitif.
Modul. Tangerang Selatan:
Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan
anak usia dini, pengantar berbagai
aspeknya.* Jakarta: Prenadamedia.

Tampubalon. (1991). *Mengembangkan
Minat dan Kebiasaan Membaca
Pada Anak.* Bandung: Angkasa.

Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan
dan Permainan Untuk Pendidikan
Anak Usia Dini.* Jakarta:
Grasindo.

