

MEDIA KARTU HURUF DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI

Veryawan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Langsa
veryawan@iainlangsa.ac.id

Abstract

In general, the objectives of improving learning to be achieved from this activity are: improving early childhood learning outcomes, improving early childhood language skills, improving children's abilities in language activities, training children's thinking skills logically and systematically and developing children's abilities in utilizing various media learning. This learning improvement is a type of classroom action research that includes planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 15 students of RA As Salam in group B-I consisting of 5 boys and 10 girls with the theme developed was the plant theme. The object of this research is children's activities to find out how enthusiastic students are in recognizing letters through letter cards media. The results obtained in the ability to recognize letters have increased. Before the action was taken, the level of the ability to recognize letters was still very low, after the first cycle class research was carried out it gained 44% and in the second cycle it increased to 80%. After conducting research starting from pre-cycle, cycle I and cycle II, it was concluded that the ability to recognize letters of the B-I RA As Salam group children had increased through the use of letter cards media.

Keywords: *Letter Cards, Recognizing Letters, Early Childhood*

Abstrak

Secara umum tujuan perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai dari kegiatan ini yaitu : meningkatkan hasil belajar anak usia dini, meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, memperbaiki kemampuan anak dalam kegiatan bahasa, melatih kemampuan berfikir anak secara logis dan sistematis dan mengembangkan kemampuan anak dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Perbaikan pembelajaran ini berjenis penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan

refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak didik RA As Salam pada kelompok B-I berjumlah 15 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 10 orang perempuan dengan tema yang dikembangkan adalah tema tanaman. Objek dari penelitian ini adalah kegiatan anak untuk mengetahui sejauhmana antusias peserta didik dalam mengenal huruf melalui media kartu huruf. Hasil penelitian yang diperoleh dalam kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan tindakan, tingkat kemampuan mengenal huruf masih sangat rendah, setelah dilakukan penelitian kelas siklus I memperoleh 44% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Setelah dilakukan penelitian mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-I RA As Salam mengalami peningkatan melalui penggunaan media kartu huruf.

Kata Kunci : *Kartu Huruf, Mengenal Huruf, Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Program ini bertujuan membantu mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai moral, agama, disiplin, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik, motorik dan seni agar anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Anak pada jenjang usia 0-6 tahun merupakan masa pendidikan yang fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulus yang diberikan sejak usia dini. Dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, dinyatakan bahwa anak dapat berkembang secara optimal perlu diperhatikan aspek-aspek seperti agama-moral, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan seni. Dalam mengembangkan aspek ini harus sesuai dengan kurikulum untuk anak usia dini yaitu dalam konteks bermain.

Terkait perkembangan anak dalam sisi bahasa menurut Otto, (2015:17) perkembangan bahasa anak ada dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa lisan merupakan penyampaian informasi secara lisan atau langsung sedangkan tulis merupakan cara penyampaian informasi secara tertulis. Menurut Cochrane Efal dalam Mislahusnika, (2016:15) tahap perkembangan membaca seorang anak antara lain tahap fantasi (magic stage), tahap pembentukan konsep diri (self concept stage), tahap membaca gambar (bridging reading stage), tahap pengenalan bacaan (take-off reader stage), dan tahap membaca lancar (independen reader stage).

Berdasarkan tahapan tersebut anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah bisa membaca gambar karena pada Permendikbud No. 146 Tahun 2014 yaitu anak mampu menunjukkan keaksaraan awal dengan menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis) dan dapat membuat berbagai bentuk karya seperti membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata.

Masa perkembangan bicara dan bahasa yang paling intensif pada manusia terletak pada tiga tahun pertama dari hidupnya, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan. Kematangan bicara dan berbahasa pada manusia ini akan berkembang dengan baik dalam suasana yang dipenuhi suara dan gambar, serta secara terus menerus berhubungan dengan bahasa dan pembicaraan dari manusia lainnya.

Penelitian membuktikan bahwa terdapat “masa kritis” dalam perkembangan bicara dan bahasa pada bayi dan anak. Sebagian ahli menyatakan bahwa masa kritis ini terjadi sejak lahir hingga usia 5 tahun. Dalam masa ini perkembangan otak bayi dan anak sedang mengalami kemampuan maksimal dalam menyerap bahasa. Kemampuan seorang anak dalam mempelajari bahasa akan lebih sulit, dan mungkin kurang efisien dan efektif, jika masa kritis ini dibiarkan lewat begitu saja tanpa memperkenalkannya pada bahasa.

Anak bervariasi dalam perkembangan bahasa dan kemampuan bicaranya. Akan tetapi dalam rentang perkembangan yang begitu panjang, terdapat perubahan-perubahan penting dalam waktu-waktu tertentu yang terjadi pada anak. Perubahan-perubahan penting tersebut dapat diidentifikasi dan dapat dijadikan petunjuk bagi suatu perkembangan yang normal. Pada umumnya, anak mencapai keterampilan yang sederhana sebelum mempelajari kemampuan yang lebih rumit. Dalam melewati periode ini, ada usia dan waktu tertentu yang dapat dijadikan patokan secara umum. Perubahan-perubahan penting dalam perkembangan ini juga membantu dokter dan para medis lainnya menentukan perlu tidaknya anak diberi pertolongan khusus dalam belajar bicara atau menggunakan bahasa. Bagi para pendidik anak usia dini, perubahan-perubahan penting ini dapat dijadikan petunjuk sebagai dasar pengembangan anak. Perkembangan bahasa pada anak tersebut meliputi bicara, mendengar, membaca, dan menulis. Semua kemampuan ini sering disebut sebagai perkembangan literasi.

Berdasarkan hasil diskusi dan observasi yang dilakukan pada kelas B-I ditemukan masalah yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 15 orang anak dalam kelas baru 4 orang anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “b” dengan “d”, “p” dengan “q”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”.

Adapun hal-hal yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf anak antara lain: pembelajaran terkesan monoton, tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap pembelajaran. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Setelah melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di RA As Salam khususnya pada anak kelompok B-I, ditemukan adanya masalah sebagai berikut : rendahnya kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf, media yang digunakan kurang menarik minat anak didik dan metode yang digunakan kurang kreatif. Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran, ditemukan adanya anak yang belum mengenal beberapa huruf, anak sulit membedakan beberapa huruf (baik dalam penulisan dan pengucapannya), dan sedikitnya jumlah anak yang mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Secara umum tujuan perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai dari kegiatan ini yaitu : meningkatkan hasil belajar anak usia dini, meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, memperbaiki kemampuan anak dalam kegiatan bahasa, melatih kemampuan berfikir anak secara logis dan sistematis dan mengembangkan kemampuan anak dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

Penelitian perbaikan pembelajaran ini diharapkan bermanfaat dapat berkembang secara profesional dan berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan/keterampilan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan anak dapat meningkatkan proses dan hasil belajar dalam mengenal huruf melalui media kartu huruf.

Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf, menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik dalam Trisnawati, (2014:13) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pendapat Ehri dan Mc. Cormack belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di lingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak

memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf (Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008: 331).

Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf Latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. (Harun Rasyid dkk, 2009: 241). Bromley dalam Sari, (2014:29) mengungkapkan bahwa bahasa sebagai simbol yang teratur untuk memberikan ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Sedangkan menurut Papalia dalam Sari, (2014:30) fungsi simbolis (symbolic function) adalah kemampuan menggunakan simbol, atau representasi mental-kata, angka, atau gambar tempat seseorang melekatkan makna. Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Hasan, 2009:66).

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto (2005: 165) bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.

Dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 anak usia 5-6 tahun sudah dapat menguasai indikator mengenal keaksaraan awal:

- a. menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis),
- b. membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata,
- c. menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.

Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial emosional serta kejiwaan peserta didik (Kusumawati, 2017:17).

Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008:375) mengatakan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah huruf cetak. Mereka mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Sedangkan metode bermain menurut Suyadi & Maulidya dalam Zaini, (2015:122) metode bermain merupakan bentuk pendidikan untuk anak usia dini yang menggunakan strategi atau bahan media yang menarik dan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2006:329), membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang

huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses recording, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses decoding, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan knowledge of the world dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan (Imam Syafi'ie, 1999:7).

Menurut Glenn Doman (Maimunah Hasan, 2009:311) bahwa anak balita perlu diajari membaca karena :

- a. anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak,
- b. anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa,
- c. semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa,
- d. anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Pengenalan huruf sejak usia dini yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Maimunah Hasan, 2009:314). Dari pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dinidn perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

Pengertian Media Kartu Huruf

Menurut Gagne (2009), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Briggs (2009) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. Namun bagi kita sebagai guru, media adalah sebuah saluran komunikasi. *Media* berasal dari bahasa Latin yang artinya "*antara*". Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dalam konteks sekolah, sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak.

Dari berbagai definisi dari media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.

Media berdasarkan cara penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga klasifikasi besar, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

1. Media Audio, digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mendengarkan serta menggunakan buku dalam bercerita.
2. Media Visual, digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam berbicara (mendeskripsikan/menjelaskan), sajak dan irama, menggunakan buku, serta mengenal huruf dan kata.
3. Media Audio Visual, digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam berbicara, menggunakan buku, serta mengenal huruf dan kata.

Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Namun dalam memilih media pembelajaran, tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Memilih media yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran bukan merupakan pekerjaan yang mudah. Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah tugas-tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran jangan terlalu dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas guru sebagai pengajar, tapi harus sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini memilih media berupa kartu huruf dengan gambar dan ukuran panjang dan lebar yang sama dan dengan simbol/huruf yang melambangkannya.

Kartu huruf merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE) yang menggunakan media kartu. Menurut Suharso dan Ana Retnoningsih (2009: 226), Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis dan lain-lain. Media kartu adalah adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu tersebut biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi (Azhar Arsyad, 2006:

119). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu huruf berupa kartu kecil yang berisi gambar, tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Materi/tema yang dipelajari dalam penelitian ini disesuaikan dengan tema pembelajaran. Media kartu huruf ini terbuat dari kertas yang masing-masing kartu yang berisi huruf dan gambar yang ditulis dengan warna yang menarik. Pemberian gambar pada kartu ini sangat penting, karena pada taraf usia ini, anak mulai belajar bahasa simbolis, sehingga belajar kata harus diberikan makna agar anak mulai mengenal kata. Makna ini diberikan dengan memberikan label pada huruf dimaksud, dengan gambar dan tulisan yang menarik dan mudah dikenal oleh anak. Pemberian label dapat dilakukan dengan gambar binatang, buah-buahan, dan benda-benda sederhana lainnya yang dikenal oleh anak. Permainan kartu huruf pada prinsipnya termasuk dalam kategori mastery play, yaitu bermain untuk menguasai keterampilan tertentu, (Andang Ismail , 2006: 43). Keterampilan yang dimaksud disini adalah keterampilan membaca awal untuk mengenal huruf sejak dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA As Salam yang beralamat pada Jl. Pendidikan No. 142 Mabar Hilir Medan Deli Kota Medan pada kelompok B-I yang berjumlah 15 orang. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, siklus I dimulai dari tanggal 21 Oktober s/d 25 Oktober 2019, siklus II dimulai tanggal 28 Oktober s/d 01 November 2019. Subjek penelitian ini adalah anak didik RA As Salam pada kelompok B-I berjumlah 15 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 10 orang perempuan dengan tema yang dikembangkan adalah tema tanaman. Objek dari penelitian ini adalah kegiatan anak untuk mengetahui sejauhmana antusias peserta didik dalam mengenal huruf melalui media kartu huruf.

Perbaikan pembelajaran ini direncanakan selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam menentukan perbaikan pada siklus II. Sedangkan hasil refleksi siklus II akan digunakan sebagai acuan untuk rencana tindak lanjut kegiatan selanjutnya Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kamera untuk mengambil kegiatan anak dalam bermain kartu huruf untuk mengenal huruf. Penelitian ini dianggap berhasil jika hasil yang dicapai anak telah mencapai 80% dalam mengenal huruf melalui bermain kartu huruf.

Data Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian sesuai dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan tema tanaman dan sub

tema tanaman sayur, kemudian peneliti mempersiapkan instrumen lembar observasi kemampuan mengenal huruf anak dan mengembangkan kegiatan dengan menggunakan media kartu huruf.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini yang melaksanakan tindakan adalah peneliti. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain kartu huruf. Pelaksanaan pada siklus I dilakukan selama lima kali pertemuan, dengan langkah-langkah berikut : menyampaikan tentang kegiatan yang akan dilakukan, menyampaikan tujuan kegiatan bermain kartu huruf, menyampaikan langkah-langkah kegiatan bermain kartu huruf, guru meminta anak untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan, guru memotivasi anak agar mau memberikan pendapat, guru beserta anak menyimpulkan kegiatan secara bersama-sama.

c. Pengamatan

Selama proses kegiatan berlangsung, guru kelas yang bertindak sebagai observer mengamati dan mengisi lembar observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf saat kegiatan berlangsung.

Tabel IV.2. Hasil Persentase Penilaian Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mampu bermain kartu huruf	7	4	2	2
	Persentase	47%	27%	13%	13%
2.	Mengurutkan huruf menjadi kata	7	4	2	2
	Persentase	47%	27%	13%	13%
3.	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	7	4	2	2
	Persentase	47%	27%	13%	13%

Keterangan : BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

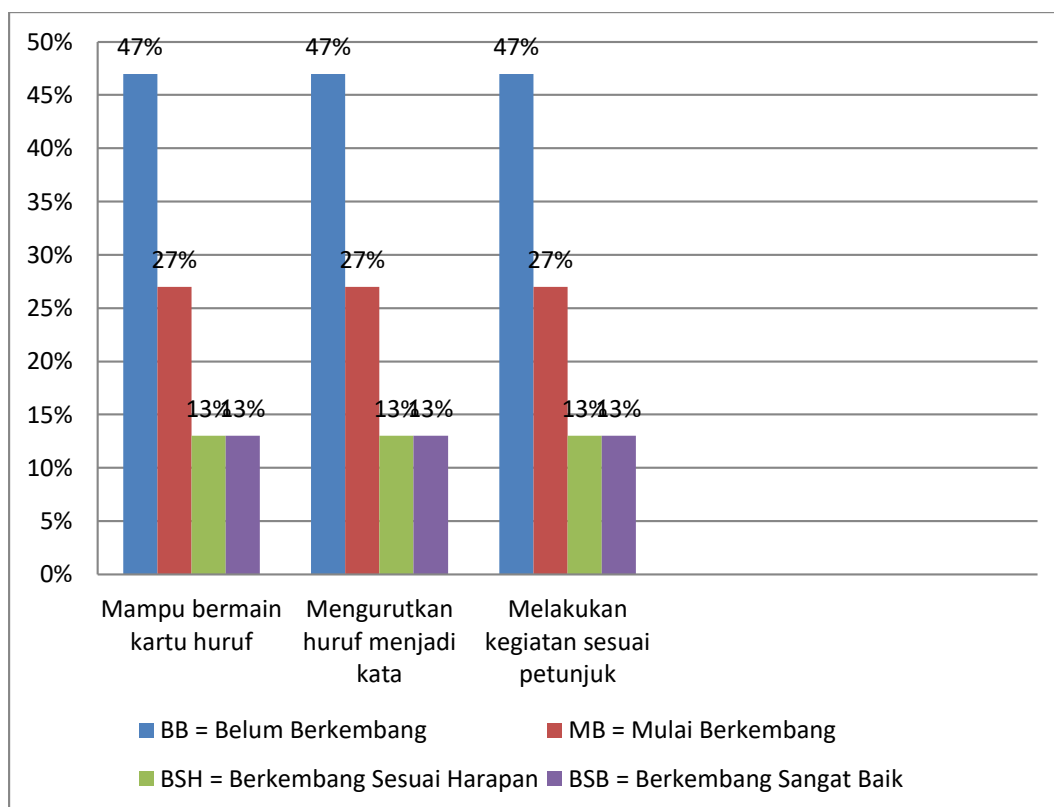
BSB (Berkembang Sangat Baik)

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu huruf belum dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara optimal dan belum ada anak yang berkembang sangat baik. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kelas melakukan evaluasi sebagai berikut : peneliti kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, peneliti juga tampak kurang memberikan motivasi kepada anak yang mau memberikan pendapat, peneliti mempersiapkan media yang belum menarik minat anak.

Berdasarkan observasi dan evaluasi di atas, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah : peneliti memberikan kesempatan kepada semua

anak yang ingin mengajukan pertanyaan dan memberikan motivasi serta reward kepada setiap anak yang sudah mau bekerja sama dan peneliti mempersiapkan media yang dapat menarik minat anak.



Gambar IV.1. Diagram Hasil Penilaian Siklus I

Dari tabel hasil persentase penilaian siklus I, ada 3 orang anak yang belum berkembang (BB) dengan persentase 20%, 4 orang anak yang mulai berkembang (MB) dengan persentase 27%, 6 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 40%, dan 2 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 13%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian pada siklus I belum mencapai keberhasilan sehingga perlu dilakukan perbaikan penelitian pada siklus II.

Data Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian sesuai dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan tema tanaman dan sub tema tanaman Buah, kemudian peneliti mempersiapkan instrumen lembar observasi kemampuan mengenal huruf anak dan mengembangkan kegiatan dengan menggunakan media kartu huruf.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini yang melaksanakan tindakan adalah peneliti. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain kartu huruf. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan selama lima kali pertemuan, dengan langkah-langkah berikut : menyampaikan tentang kegiatan yang akan dilakukan, menyampaikan tujuan kegiatan bermain kartu huruf, menyampaikan langkah-langkah kegiatan bermain kartu huruf, guru meminta anak untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan, guru memotivasi anak agar mau memberikan pendapat, guru beserta anak menyimpulkan kegiatan secara bersama-sama.

c. Pengamatan

Selama proses kegiatan berlangsung, guru kelas yang bertindak sebagai observer mengamati dan mengisi lembar observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf saat kegiatan berlangsung. Hasil yang diperoleh dari lembar observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf pada siklus II dapat dilihat pada tabel.

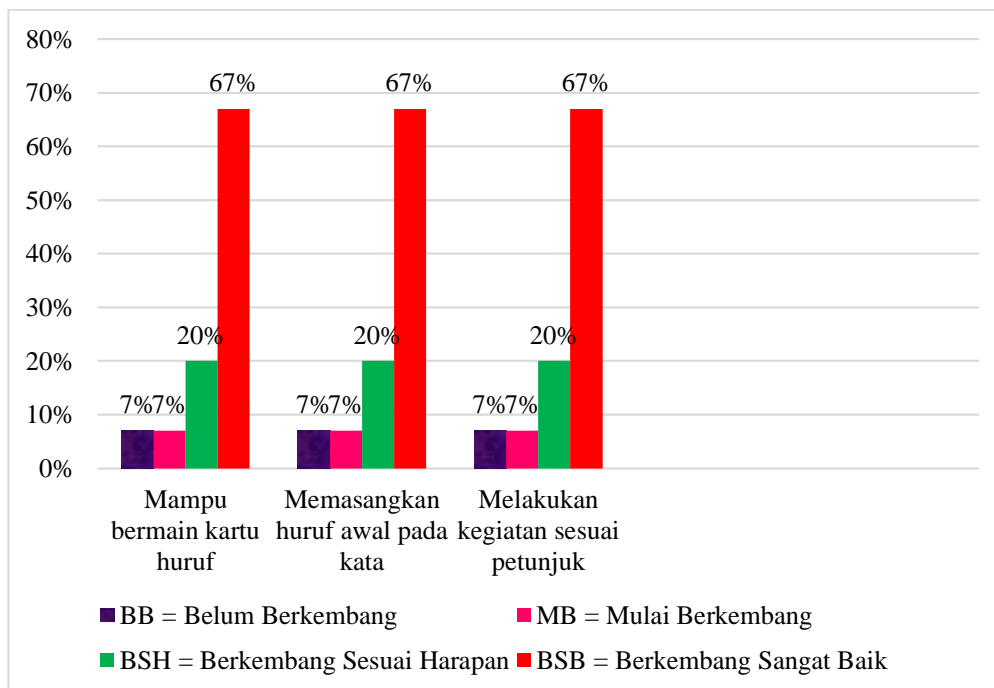
Tabel IV.4. Hasil Persentase Penilaian Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mampu bermain kartu huruf	1	1	3	10
	Persentase	7%	7%	20%	67%
2.	Memasangkan huruf awal pada kata	1	1	3	10
	Persentase	7%	7%	20%	67%
3.	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	1	1	3	10
	Persentase	7%	7%	20%	67%

Keterangan : BB (Belum Berkembang)
 MB (Mulai Berkembang)
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 BSB (Berkembang Sangat Baik)

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu huruf sudah dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara optimal dan sudah ada anak yang berkembang sangat baik. Hal ini berarti mahasiswa berhasil dalam pelaksanaan penelitian pada siklus II dan tidak perlu melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.



Gambar IV.2. Diagram Hasil Penilaian Siklus II

Dari tabel hasil persentase penilaian siklus II, ada 1 orang anak yang belum berkembang (BB) dengan persentase 7%, 2 orang anak yang mulai berkembang (MB) dengan persentase 13%, 5 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 33%, dan 7 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 47%. Grafik di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan mengenal huruf pada siklus II menunjukkan pencapaian yang sangat baik dengan tingkat perkembangan sesuai harapan yaitu 80%. Dengan demikian, melalui penggunaan media kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf di kelompok B-I RA As Salam semester I tahun ajaran 2019-2020 sehingga perbaikan kegiatan berhenti sampai pada siklus II.

Kesimpulan Dan Saran

Dilihat dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan mengenal huruf melalui media kartu huruf yang dilaksanakan di kelompok B-I RA As Salam telah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara kualitatif. Secara kuantitatif, berdasarkan data hasil penilaian siklus II, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf pada jumlah anak yang belum berkembang (BB) ada 1 orang anak dengan persentase 7%, anak yang mulai berkembang (MB) ada 1 orang anak dengan persentase 7%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 3 orang anak dengan persentase 20% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 10 orang anak dengan persentase 76%. Dari data di atas terlihat bahwa melalui penggunaan media kartu huruf

dalam kemampuan mengenal huruf pada anak yang dilaksanakan pada siklus II menunjukkan pencapaian hasil yang sangat baik dengan tingkat perkembangan sesuai harapan yaitu 80%. Berdasarkan pembahasan pada hasil perbaikan, ada beberapa saran sebagai berikut : guru, diharapkan terus mengikuti perkembangan tentang dunia pendidikan anak usia dini dengan menggunakan media dan metode pembelajaran untuk menumbuhkan minat anak dalam melakukan kegiatan yang diberikan serta dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi sarana prasarana yang mendukung dan menunjang setiap kegiatan pengembangan dalam pembelajaran. Melalui penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu huruf dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya kemampuan mengenal huruf saja yang diteliti. Selanjutnya dapat dikembangkan lagi untuk mencoba meneliti kemampuan aspek lainnya dalam pengembangan kegiatan di RA As Salam.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dhieni, Nurbiana, dkk (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI)
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, S. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suyanto, S. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Trisnawati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.