

Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar

Zahrotun Nisa¹, Azizah Amal², Alia Nilawati³
PPG PGPAUD¹, Universitas Negeri Makassar^{2,3}

znisa0990@gmail.com¹

Abstrak

Kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini merupakan salah satu indikator capaian perkembangan yang harus dikembangkan untuk bekal anak usia dini dalam menuju jenjang pendidikan di atasnya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis melakukan penelitian untuk membantu anak meningkatkan kemampuan keaksaraan awal melalui pembelajaran inovatif bermain dengan kartu huruf bergambar. Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis tindakan yang dilakukan peneliti di kelompok B TK Al Hidayah Slorok memperoleh hasil dari 15 peserta didik terdapat 12 anak yang berhasil meningkatkan kemampuan keaksaraan awal dan mengetahui bunyi dari huruf tersebut. Dan dengan ini dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan keaksaraan awal melalui kegiatan bermain kartu huruf bergambar dinyatakan berhasil, sehingga kegiatan ini dapat diterima sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal.

Kata Kunci: Kemampuan, Keaksaraan Awal, Kartu Huruf.

1. PENDAHULUAN

Masa usia dini adalah masa dimana perkembangan intelektual atau berpikir anak terjadi sangat pesat, kurun waktu masa anak usia dini yakni pada usia 0 sampai usia 6 tahun. Dalam masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan orang-orang yang berada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orangtua atau guru. Terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yang dapat dikembangkan secara optimal pada rentang masa ini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 6 aspek perkembangan anak usia dini tersebut adalah: (1) Nilai agama dan moral, (2) Fisik-Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial-Emosional, dan (6) Seni.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan yang sedang berkembang

saat usia dini. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematisa berbicara anak menggambarkan sistematisanya dalam berpikir. Yang termasuk dalam perkembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis. Dimana pada kegiatan membaca dan menulis tentunya anak harus mengenal bunyi dan bentuk huruf abjad.

Membaca sangat penting dalam kehidupan manusia. Tidak ada kegiatan yang tidak memerlukan membaca. Dengan membaca manusia dapat memahami banyak hal. Leonhardt (1999:14), membaca sangat penting bagi anak. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis, dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik. Montessori dan Hainstock mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat diajarkan membaca dan menulis, bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan

bagi anak usia dini. Arnold Gesell (1880-1961) dan para maturationist mengatakan bahwa anak siap membaca pada saat anak sudah mencapai tingkat intelektual di atas 6 tahun. Hal ini diperkuat lagi oleh Tom dan Harriet Sobol bahwa anak yang sudah memiliki kesiapan membaca di TK akan lebih percaya diri dan penuh kegembiraan (2003:26).

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Anderson dkk. (1985) membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Adapun menurut Hari (1970:3) membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/tercetak. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol-simbol verbal yang tertulis/tercetak. Kridalaksana (1993:3) juga mengemukakan bahwa membaca adalah “Keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras”. Kegiatan membaca data bersuara, dapat pula tidak bersuara. Jadi membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan.

Leonhardt (1999:27) menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan-alasan tersebut adalah :

- a. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
- b. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi.
- c. Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- d. Kegemaran membaca akan memberikan

beragam perspektif kepada anak.

- e. Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- f. Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- g. Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka.

Salah satu langkah pertama untuk menjadi pembaca yang sukses adalah belajar mengenali huruf abjad. kemampuan keaksaraan awal dan berhitung dasar merupakan modal utama seorang anak untuk membuka jendela masa depan, sebuah langkah awal menguasai ilmu pengetahuan. Menurut Errifa Susilo (2013), menyebutkan bahwa belajar keaksaraan awal dan berhitung dasar bukanlah merupakan suatu tindakan alamiah dari seorang anak. Kemampuan keaksaraan awal dan berhitung dasar pada seorang anak tidaklah didapatkan begitu saja seiring perkembangan usianya. Untuk mendapatkan kemampuan ini pada seorang anak, diperlukan suatu proses belajar. Lingkungan dan orangtua memegang peranan penting dalam proses pengenalan keaksaraan awal dan kata-kata yang pada awalnya akan ditangkap oleh anak sebagai bahasa lisan. Dalam proses pengenalan ini, anak belum sampai pada proses belajar, hanya mengenal dan memahami bunyi-bunyian itu.

Sejak dini anak perlu diperkenalkan satu persatu huruf abjad yang terdiri dari dua puluh enam huruf, dengan lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan. Huruf vokal adalah proses belajar mengenal keaksaraan awal bagi anak yang baru masuk di Taman Kanak-kanak. Menurut Suhartono, huruf vokal merupakan bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru dan tidak terkena hambatan atau halangan. Mengenal huruf vokal a, i, u, e, dan o, menurut Yamin dan Sanan adalah suatu dasar pengembangan kemampuan berbahasa terutama kemampuan keaksaraan anak (membaca permulaan) yang dalam kegiatannya melibatkan unsur pendengaran

(auditif) dan unsur penglihatan (visual), maka faktor belajar dan kematangan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak. Apabila anak sudah mneunjukkan masa peka (kematangan) untuk mengenal keaksaraan awal, maka guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan dalam pembelajaran persiapan mengenal keaksaraan awal dari kegiatan membaca. Sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan keaksaraan awal yang lebih optimal.

Huruf konsonan merupakan bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru dan mendapatkan hambatan ataupun halangan, jumlahnya ada 21 huruf, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z. Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan adalah bagian dari kemampuan bahasa anak usia dini. Menurut Suhartono, bunyi bahasa yang memiliki lambang yang disebut lambang bunyi. Lambang bunyi adalah garis atau tulisan yang melambangkan suatu bunyi bahasa, dimana lambang bunyi dinamakan huruf. Pembelajaran pra keaksaraan harus diupayakan dengan cara menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan permainan yang bermakna, aman, nyaman, dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak. Fokus utama mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini adalah pada kegiatan membaca (anak mengenali symbol gambar yang diwakilkan oleh huruf/angka). Agar anak dapat mengenali simbol huruf/angka pendidik sebaiknya memberikannya secara bertahap, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan terutama bermain.

Adanya pandemi covid-19 yang menjadikan kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara daring, sehingga banyak orangtua yang mengeluhkan banyaknya kekurangan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Mulai dari waktu yang kurang efisien (karena kerepotan orangtua sebagai tenaga buruh kasar/petani), anak yang enggan

atau kurang tertarik belajar dengan orangtua, sampai dengan anak yang tidak aktif melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Sehingga hal ini berdampak pada perkembangan kemampuan anak didik terutama dalam kemampuan mengenali keaksaraan awal (mengenal bentuk dan bunyi huruf abjad). Pada saat kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas, guru mendapati bahwa 65% peserta didik kelompok B Tk Al Hidayah Slorok belum mengenal bentuk atau bunyi huruf abjad, hal ini terlihat ketika peserta didik masuk pada pembelajaran sentra persiapan.

Berdasarkan analisis diatas, ditegaskan bahwa dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf memerlukan berbagai cara salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media permainan, salah satu media yang bisa digunakan adalah kartu huruf dan kartu gambar. Kartu huruf memungkinkan anak mampu untuk belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan tulisan yang tertera didalamnya, sehingga membuat anak senang dan termotivasi untuk membaca, dapat menjadikan anak konsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, serta merangsang anak untuk berfikir secara imajinatif dengan menebak kata yang tergambarkan dalam sebuah kartu huruf. Terlebih jika guru dapat merancang media kartu huruf dan kartu gambar yang kekinian atau memuat sesuatu yang sedang digandrungi anak-anak. Serta memanfaatkan benda-benda loose part yang ada disekitar kita, seperti tutup botol, kardus bekas, sterefoam bekas, dan lain sebagainya.

Permainan kreatif dengan menggunakan kartu huruf dan kartu gambar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan peserta didik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf dan Kartu Gambar” di TK Al Hidayah Slorok Kecamatan Garum Kabupaten Blitar Provinsi Jawa Timur.

2. METODE

Kegiatan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan di TK Al Hidayah Slorok Kecamatan Garum Kabupaten Blitar pada 15 peserta didik kelompok B. Subjek penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf dan Kartu Gambar” pada anak kelompok B TK Al Hidayah Slorok Garum, dilakukan setelah peneliti melakukan koordinasi dengan kepala TK maupun tenaga pendidik. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tidak mengganggu proses kegiatan pembelajaran maupun program-program sekolah lainnya. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus dilakukan selama 1 minggu dan dalam 4 hari efektif.

Deskripsi Rencana Tiap Siklus

a. Tindakan Yang Akan Dilaksanakan

Berdasarkan penemuan dengan hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran, bahwa kemampuan mengenal keaksaraan awal pada anak kelompok B Tk Al Hidayah Slorok, masih 35% anak didik yang berhasil menguasai kemampuan perkembangan tersebut dengan baik. Menurut peneliti hal mendasar yang perlu diperbaiki adalah kemampuan mengenali keaksaraan awal dengan baik. Berdasarkan pemikiran diatas, maka perbaikan yang akan dilakukan adalah kemampuan mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan menempel huruf sesuai dengan gambar yang telah disediakan oleh guru. Penelitian ini menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2008:3) yang terdiri dari, 1) Perencanaan (planning), 2) Tindakan (acting), 3) Pengamatan (observing), 4) Refleksi (reflecting).

b. Langkah-langkah Perbaikan

Dari perumusan yang ada, peneliti menentukan rencana perbaikan yang difokuskan pada pelaksanaan kegiatan

pengenalan huruf dengan media kartu huruf dan gambar. Rencana perbaikan ini terdiri dari 2 siklus dan pada setiap siklus peneliti melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menyusun skenario perbaikan yang memuat pengelolaan dan langkah-langkah perbaikan dengan menyusun 2 RPPH.
- 2) Membuat lembar observasi dan lembar pengamatan terhadap indikator yang akan dicapai.
- 3) Melaksanakan refleksi untuk melihat kelemahan dan kekuatan dalam melaksanakan perbaikan.
- 4) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- 5) Mempersiapkan alat penilaian.

c. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

Prosedur kegiatan pengembangan siklus 1 dan siklus 2 adalah:

- 1) Perencanaan, antara lain:
 - a) Membuat rencana perbaikan pembelajaran
 - b) Menyiapkan media/sumber belajar
 - c) Mempersiapkan alat penilaian
 - d) Membuat lembar observasi
- 2) Pengamatan
Dalam pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran pengamatan dibantu oleh teman sejawat, pengamatan dilakukan mulai dari awal sampai akhir kegiatan belajar.
- 3) Pelaksanaan
Pelaksanaan pembelajaran didalam kelas meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
- 4) Refleksi
Pelaksanaan refleksi ini dilakukan setelah melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dengan menggunakan lembar refleksi.

d. Prosedur Umum Kegiatan Pengembangan

Prosedur umum kegiatan pengembangan yaitu merencanakan perbaikan kegiatan pengembangan yang terdiri dari:

- 1) Menentukan indikator perbaikan

- pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan
- 2) Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan
 - 3) Menentukan tujuan perbaikan (hal-hal yang harus diperbaiki)
 - 4) Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan
 - 5) Merencanakan alat dan rencana penilaian perbaikan kegiatan

e. Pelaksanaan Perbaikan Kegiatan pembelajaran, terdiri dari:

- 1) Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin
- 2) Melaksanakan kegiatan perbaikan
- 3) Mengelola interaksi kelas
- 4) Bersikap terbuka dan luwes serta mampu mengembangkan sikap positif terhadap kegiatan bermain sambil belajar.
- 5) Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan
- 6) Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar

f. Rencana Pengamatan dan Pengumpulan Data

Pengamatan atau pengumpulan data/instrument dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diamati oleh Kepala Sekolah.

- 1) Pengamatan, melakukan pengamatan dan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan,
- 2) Pengumpulan data adalah kegiatan mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak melalui kegiatan menempel huruf pada gambar
- 3) Instrument data meliputi: a. penilaian terhadap kemampuan mengenali bentuk dan bunyi huruf; b. penilaian lembar kegiatan anak; c. lembar observasi

g. Rencana Refleksi

Refleksi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar pada siklus 1 dan siklus 2. Refleksi ini dilakukan dengan cara menganalisa lembar penilaian kegiatan anak dan menganalisa observasi. Selain itu, refleksi

dilakukan untuk melihat apakah dari hasil pembelajaran tersebut terdapat kelemahan atau kekuatan pada proses kegiatan pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

. Pada bagian ini akan dibahas hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil observasi pertama didapati ada 5 anak yang mampu menyebutkan bunyi dan mengenal bentuk huruf melalui kegiatan menempel huruf pada gambar yang sesuai dengan baik, 2 anak mampu melakukan kegiatan tersebut tanpa bantuan guru, 3 anak lainnya mampu melakukan kegiatan tersebut dengan sedikit bantuan guru. Dan 10 anak lainnya dapat melakukan kegiatan tersebut dengan bantuan guru mulai dari mencari huruf sampai menyusun huruf tersebut menjadi sebuah kata.

Peneliti kemudian membuat media perbaikan, dimana pada kegiatan sebelumnya anak-anak diberikan media gambar dengan 3 suku kata sehingga 10 anak yang belum mampu mengenal bunyi serta bentuk huruf abjad tersebut menjadi kesulitan untuk melaksanakan kegiatan. Di hari kedua siklus 1, peneliti menyediakan media gambar yang terdiri dari 3 huruf. Sebelum anak-anak mulai menempel huruf yang menyusun nama gambar benda pada LKPD yang disiapkan guru, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi dan bentuk huruf melalui kegiatan bernyanyi dan tebak-tebakan dengan menggunakan kartu gambar bernama (terdapat nama dibawah gambar).

Hasil observasi pada hari kedua diperoleh 7 anak mampu menempel huruf sesuai gambar dengan baik meskipun dengan sedikit bantuan guru. Kegiatan ini dilakukan berulang pada hari ketiga dan keempat dengan menambah jumlah huruf pada media yang digunakan (LKPD). Hasil tindakan yang dilakukan pada siklus 1 terdapat pada tabel berikut :

Tabel 1, Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

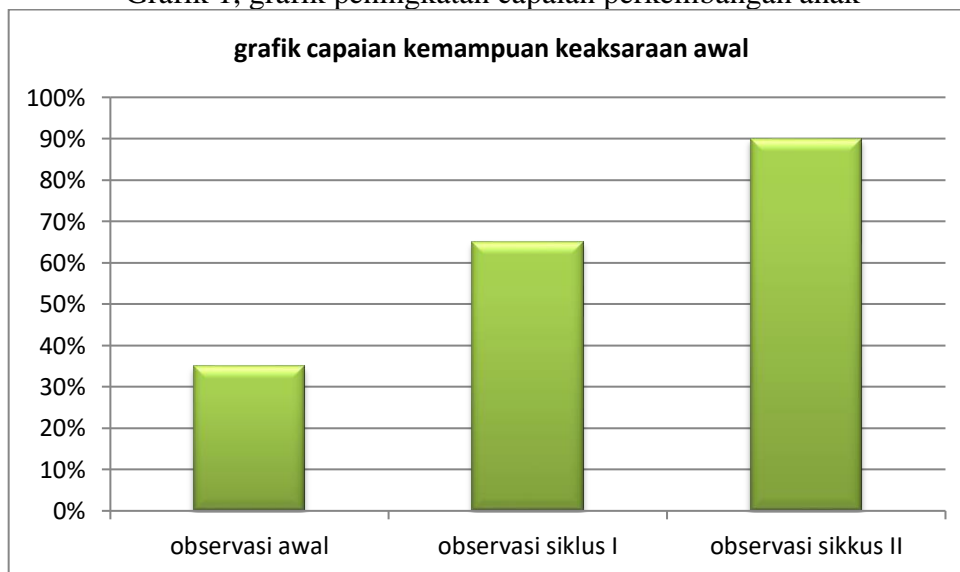
No.	Pertemuan	Pencapaian
1.	Hari 1	35%
2.	Hari 2	45%
3.	Hari 3	55%
4.	Hari 4	65%
Hasil Akhir Pencapaian Anak		65%

Berdasarkan hasil akhir capaian perkembangan anak pada siklus I diperoleh data presentase yang menunjukkan hasil yang belum dapat mencapai hasil maksimal, karena belum sesuai dengan target yang telah ditentukan. Oleh karena itu kegiatan perbaikan dilanjutkan pada kegiatan siklus II, dengan mengulang kegiatan pada siklus I dengan menambah media yang lebih menarik dan variatif, dan juga menggunakan kegiatan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan. Pada hari pertama kegiatan siklus II, anak-anak terlihat lebih antusias karena guru benar-benar menyiapkan media dan kegiatan yang menarik dan disenangi anak. Guru juga menyiapkan reward atau hadiah bagi anak yang mampu melaksanakan kegiatan dengan sangat baik. Kegiatan ini dilakukan berulang selama 4 hari efektif pada siklus II dengan sentra dan juga kegiatan yang

berbeda, akan tetapi mempunyai tujuan yang sama.

Hasil observasi selama 4 hari yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Dengan merancang kegiatan yang menarik, menyenangkan, inovatif, dan kreatif mendorong anak untuk lebih antusias melakukan kegiatan pembelajaran. Anak-anak lebih aktif, kreatif, dan imajinatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran mengenal bentuk dan bunyi huruf sesuai dengan minat anak. Anak-anak yang menentukan permainan apa yang ingiun dilakukan, guru berperan sebagai fasilitator dan juga motivator agar anak lebih interaktif. Dan hasil yang diperoleh dari data obsevasi hari terakhir pada kegiatan siklus II diperoleh peningkatan sebesar 25%, sehingga peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf pada kelompok B Tk Al Hidayah Slorok setelah dilakukan perbaikan sebesar 90%. Walaupun belum bisa dikatakan sebagai pencapaian yang sangat maksimal, kegiatan perbaikan ini meningkat secara signifikan dan dapat membantu meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf sebagai modal awal anak untuk dapat membaca. Grafik peningkatan kemampuan mengenal keaksaraan awal anak-anak terlihat pada grafik di bawah.

Grafik 1, grafik peningkatan capaian perkembangan anak



Perencanaan dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan oleh guru pada kegiatan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak kelompok B Tk Al Hidayah Slorok Garum melalui kegiatan bermain kartu huruf dan kartu gambar, yang dilakukan dalam 2 siklus diperoleh hasil yang signifikan. Meskipun belum bisa dikatakan maksimal sesuai dengan target yang telah ditentukan oleh peneliti. Melalui kegiatan bermain kartu huruf dan kartu gambar yang menarik, variatif dan juga beragam mampu menarik perhatian anak untuk fokus mengenal bentuk dan bunyi huruf abjad. Anak lebih mengerti dan paham bagaimana bentuk dan bunyi huruf tersebut, serta lebih berminat untuk belajar mengenal bentuk dan bunyi huruf karena penggunaan media yang menarik dan gambar yang beragam. Ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam kegiatan mengenal bentuk dan bunyi huruf abjad dengan kartu huruf dan kartu gambar. Terkadang gambar yang disiapkan belum dikenal anak dan guru hanya sekedar mengambil dari internet. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal ini diperlukan adanya beberapa faktor pendukung, diantaranya:

- a. Guru yang professional dan menguasai materi
- b. Media yang beragam, mempunyai warna cerah, dan gambar yang menarik
- c. Media kartu huruf dan kartu gambar disesuaikan dengan kebutuhan anak di kelas

Kegiatan bermain kartu huruf dan kartu gambar merupakan bagian dari upaya mengembangkan kemampuan bahasa anak, yaitu indikator kemampuan mengenal keaksaraan awal sebagai langkah awal untuk anak dapat membaca. Selain dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, kegiatan bermain kartu huruf dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak pada indikator sabar melakukan sesuatu. Juga dapat meningkatkan daya pikir anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf. Pelaksanaan tindakan dalam kegiatan penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan

bunyi huruf abjad. Dengan bermain kartu huruf dan kartu gambar yang menarik dan variatif, kemampuan keaksaraan awal dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf abjad anak meningkat dengan signifikan.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siska Lestari (2018) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain dengan kartu huruf terhadap pengenalan keaksaraan awal pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang. Melalui kegiatan memancing kartu huruf anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad dengan baik.

Hasil penelitian yang sejalan dengan artikel ini (Rupina Banang, 2017). Hasil penelitian ini menyimpulkan dengan memanfaatkan media kartu huruf dan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dan kartu gambar dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan aktivitas belajar mereka dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf. Media belajar yang menarik dan beragam mampu mengarahkan anak untuk belajar dengan bahagia dan menyenangkan.

Pratiwi Rahmah Hakim (2020), menyatakan kartu kata ini bermanfaat dalam mendukung terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan. Media kartu kata bergambar dapat merangsang anak usia dini dalam mengenal dan mengucapkan huruf, kosakata dan gambar membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep serta merangsang kemampuan anak dan ingatan anak. Penggunaan media kartu kata bergambar dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam mengenal kosakata sehingga membantu perkembangan kemampuan anak khususnya dalam vocabulary serta dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi anak melalui beraneka ragam gambar.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa, melalui kegiatan bermain kartu huruf dan kartu gambar dapat

membantu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak terutama dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf sebagai modal awal dalam kemampuan membaca dasar anak.

4. KESIMPULAN

Dalam proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan sinergi yang kuat antara guru dan juga peserta didik. Guru harus dapat mengenali karakteristik anak dan juga karakteristik belajar anak. Interaksi antara guru dan anak sangat diperlukan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan. Kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan kesan yang baik kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan tidak merasa tertekan. Dari kegiatan bermain menempel kartu huruf pada gambar, penulis dapat menarik kesimpulan:

- a. Dengan metode yang tepat, dapat memudahkan anak untuk mengenal keaksaraan awal (bentuk dan bunyi huruf abjad) dengan baik.
- b. Dengan pemilihan media yang tepat, membantu anak pada saat pembelajaran.
- c. Melalui kegiatan bermain kartu huruf dan gambar, anak didik kelompok B Tk Al Hidayah Slorok telah mampu mengenal bunyi dan bentuk huruf abjad dengan baik.

Penggunaan media yang tepat dan menarik dalam kegiatan pembelajaran, dapat memberikan motivasi belajar pada peserta didik. Oleh karena itu persiapkan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk setiap kegiatan pembelajaran, kenalkan media terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, berikan fasilitas yang memadai untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, berikan motivasi pada anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, pemberian nilai/reward sangat penting, disamping sebagai hadiah, juga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan belajar anak.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak, yang telah membantu terlaksananya kegiatan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelompok B Tk Al Hidayah Slorok. Ucapan terimakasih kepada Ibu Dr. Azizah Amal, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing dalam kegiatan PPL PPG Daljab 2021 angkatan 2. Ibu Alia Nilawati, S.Pd., selaku guru pamong kegiatan PPL PPG Daljab 2021 angkatan 2 Universitas Negeri Makassar. Ibu Irtifaud Darojah, S.Pd., selaku Kepala Tk Al Hidayah Slorok yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian, teman guru sejawat yang telah membantu memberikan informasi melalui wawancara, observasi, dan penilaian portofolio peserta didik, peserta didik kelompok B yang telah antusias dalam melaksanakan kegiatan bermain kartu huruf dan gambar, sehingga kegiatan penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan.

REFERENSI

- Aisyah, Siti, dkk. (2003). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ayi Olim, (2010). *Pendidikan Keaksaraan untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Akrab, 1(1).
- Badru Zaman, Asep Hery Hernawan. (2014). *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Boy Sandi, (2019). *Implementasi Mengenal Keaksaraan Usia Dini*. Balai Pengembangan PAUD dan Dikmas Sumatera Barat.
- IGAK Wardhani. (2014). *PTK*. Jakarta : Universitas Jakarta.

- Ismiyati. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Sucen Gemawang Temanggung*. Jurnal AUDI, Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD.
- Margono, (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Nurbiana Dhieni, dkk. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Pratiwi Rahmah Hakim, (2020). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar*. Jurnal of Islamic Early Childhood Education,1(1). 59-60.
- Rini Hildayani, dkk. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana.
- Siska Lestari, dkk. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenali Huruf*. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/umbuhkembang/article/view/7569>

