

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA ANAK
PAUD AL-MUJAHIDDIN DUSUN UWAI
KECAMATAN BANGKINANG**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Kemampuan Mengenal Huruf pada
Paud Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**FITRI RAHMADHONI
NIM. 1786207016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI
PERMAINAN KARTU HURUF PADA ANAK PAUD AL-MUJAHIDDIN
DUSUN UWAI KECAMATAN BANGKINANG**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Kemampuan Mengenal Huruf pada
Anak PAUD Al-Mujahiddin)**

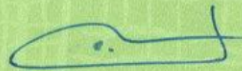
Disusun Oleh

Nama : Fitri Rahmadhoni
NIM : 1786207016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bangkinang, 02 Oktober 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Astuti, M.Pd.
NIP TT. 096 542 116

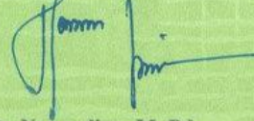
Pembimbing II



Melvi Lesmana Alim, M.Pd.
NIP TT. 096 542 100

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Nuralina, M. Pd.
NIP TT. 096 542 104

Program Studi PG PAUD
Ketua,



Moh Fauziddin, M. Pd.
NIP TT. 096 542 122

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI


**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai**

Judul: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang (Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Kemampuan Mengenal Huruf Pada PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang)

Nama : Fitri Rahmadhoni
NIM : 1786207016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Pengesahan : 02 Oktober 2021

Tim Penguji

1. Ketua : Astuti, M.Pd.

()

2. Sekretaris : Melvi Lesmana Alim, M.Pd.

()

3. Anggota 1 : Yolanda Pahrul, M.Pd.

()

4. Anggota 2 : Rizki Amalia, M.Pd.

()

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang (Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Kemampuan Mengenal Huruf Pada PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang)**” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, 02 Oktober 2021
Yang membuat Pernyataan,

Fitri Rahmadhoni
NIM. 1786207016

ABSTRAK

Fitri Rahmadhoni. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Paud Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Kemampuan Mengenal Huruf Pada PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang)
2021:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui Permainan Kartu Huruf pada anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kabupaten Bangkinang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah guru dan anak-anak. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah permainan kartu huruf dan kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa sebelum tindakan 5 anak atau 2,33% dalam kemampuan mengenal huruf dan 11 anak atau 1,33% anak kurang dalam pengenalan huruf. Kemudian dilakukan tindakan korektif dengan menggunakan permainan kartu huruf. Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf, 7 anak atau 2,66% dalam kemampuan mengenal huruf dan 9 anak atau 1,33% kurang mengenal huruf. Pada siklus II kemampuan mengenal huruf anak meningkat lagi menjadi 9 anak atau 14% dalam kemampuan mengenal huruf dan 7 anak atau 2,66% pada kemampuan kurang mengenal huruf. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kabupaten Bangkinang.

Kata kunci: *Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Kartu Huruf, Mengetahui Simbol Huruf*

ABSTRACT

Fitri Rahmadhoni. Improving the Ability to Recognize Letters Through Letter Card Games for Early Childhood Education Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang (Classroom Action Research on the Ability to Recognize Letters at PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang)

This study aims to determine the increase in the ability to recognize letters through the Letter Card Game in PAUD Al-Mujahiddin children, Uwai Hamlet, Bangkinang District. This research is motivated by the low ability to recognize letters in children. This research is a classroom action research. The subjects of this study were teachers and children. While the objects in this study are letter card games and the ability to recognize letters. This research was carried out in 2 cycles, each cycle was carried out in 2 meetings. Data collection techniques used in this study were observation, and documentation. Based on the results of the study that before the action 5 children or 2.33% were in the ability to recognize letters and 11 children or 1.33% of children were in the lack of letter recognition. Then corrective action is taken by using the letter card game. In the first cycle, there was an increase in the ability to recognize letters, 7 children or 2.66% were in the ability to recognize letters and 9 children or 1.33% were in less familiar with letters. In the second cycle the child's ability to recognize letters increased again to 9 children or 14% were in the ability to recognize letters and 7 children or 2.66% were in less familiar with letters. Thus it can be concluded that the letter card game can improve the ability to recognize letters in PAUD Al-Mujahiddin children, Uwai Hamlet, Bangkinang District.

Keywords : *The Ability to Recognize Letters, Letter Card Games, Knowing Letter Symbols*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Dan tak lupa shalawat beiringan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah berjasa besar dengan membukakan jalan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Alhamdulillah penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Kecamatan Bangkinang”**.

Penulis skripsi ini dimaksud untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dirancang oleh Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis menjadi mahasiswa serta untuk memilih salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Anak Usia Dini di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Penelitian skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis bisa mendapat gelar sarjana. Kemudian penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Amir Luthfi Selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd. Selaku Dekan Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Moh. Fauziddin, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah membantu kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.

4. Astuti, M.Pd. Sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktu, perhatian dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Melvi Lesmana Alim, M.Pd. Sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu, perhatian dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Yolanda Pahrul, M.Pd. Selaku penguji 1 yang telah memberikan kritikan, saran dan pengarahan kepada penulisan skripsi, serta untuk menguji skripsi ini.
7. Riski Amalia, M.Pd. Selaku penguji 2 yang telah banyak berikan saran dan masukan kepada penulis dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen, staf, dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah membekali berbagai ilmu kepada penulis sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat terbantu dan mendistribusikan pengetahuannya selama mengikuti perkuliahan.
9. Kedua orang tua saya yakni Ayah handa Fakhrudin dan IbundaYusmanidar yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan memberi motivasi hidup kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dan mempersembahkan yang terbaik buat beliau.
10. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah SWT, Amiiin.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, baik bagi penulis maupun bagi pembaca serta dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang. Amiiin YaRabbal' Alamin.

Bangkinang, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Pemikiran.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Setting Penelitian	27
B. Subjek Penelitian.....	27
C. Metode Penelitian.....	28
D. Prosedur Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Pratindakan	43
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	47

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus	70
D. Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Lembar Observasi Guru	35
Tabel 3.2 : Lembar Observasi Anak	36
Tabel 3.3 : Kisi-Kisi Lembar Observasi Mengenal Huruf Anak	38
Tabel 3.4 : Rubrik Kemampuan Mengenal Huruf Anak.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 2.2 : Bagan Siklus PTK	29



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun (undang-undang sisdiknas tahun 2003). Sedangkan *World Health Organization* (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.

Selain tujuh aspek perkembangan, anak juga memiliki sembilan kecerdasan dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Sembilan kecerdasan atau disebut *multiple intelegent* antara lain kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik-jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksisensial. Tujuh aspek perkembangan erat kaitannya dengan sembilan kecerdasan dalam proses tumbuh kembang anak usia dini (Larson, 2001).

Pemberian stimulasi yang tepat oleh lingkungan sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan yang dimaksud yaitu orang dewasa, baik orang tua maupun pendidik. Orang tua adalah pendidik pertama bagi anak, sedangkan guru sebagai fasilitator dalam pengembangan kemampuan anak di lembaga pendidikan. Guru memberikan rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar mampu mempersiapkan di jenjang pendidikan selanjutnya.

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 (Hasan, 2009).

Perkembangan kognitif pada anak merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Cara berfikir anak usia dini, selain bersifat konkret juga bersifat transduktif. Anak menghubungkan benda-benda yang baru dipelajarinya berdasarkan pengalaman berinteraksi dengan benda-benda sebelumnya. Anak akan memperhatikan salah satu ciri benda yang menurutnya paling menarik untuk membuat kesimpulan (Suyanto, 2005). Adapun proses

kognitif meliputi persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah (Susanto, 2014).

Piaget (dalam Nurmawati, 2014) menyatakan bahwa anak pada usia 4-6 tahun berada pada tahapan masa pra-operasional konkrit 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 PAUD harus mulai menyajikan kemampuan kognitif dengan tetap memperhatikan pencapaian tingkat perkembangan serta prinsip-prinsip dalam pembelajaran yaitu bermain seraya belajar.

Guru dapat membuat 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. Diantaranya karena terbuat dari bahan kertas maka akan mudah robek. Untuk meminimalisir hal tersebut dapat dilakukan laminasi atau dengan dilapisi isolasi pada kartu huruf. Dengan demikian penggunaan kartu huruf dapat digunakan lebih maksimal.

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.

Demikian pula halnya pada PAUD Mujahidin Dusun Uwai. Hasil observasi peneliti pada tanggal 1 Maret 2021 menunjukkan bahwa anak di PAUD tersebut 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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang pada anak 5-6 tahun dengan jumlah 16 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.. Keadaan awal pada PAUD tersebut banyak kali permasalahan dalam perkembangan mengenal huruf antara lain anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf. Berdasarkan data tersebut anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf seperti ada anak yang susah untuk diajak berkomunikasi atau bisa dikatakan lambat untuk menjawab pertanyaan yang diberi oleh gurunya (lambat merespon pertanyaan), ada juga anak yang kemampuan mengenal

huruf kurang jelas cara pengucapannya, dan ada anak yang pendiam tidak mau belajar di dalam kelas.. Hal ini terlihat pada saat anak mencoba menyebutkan huruf di kelas.

Dengan demikian permainan kartu huruf 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. Anak lebih maksimal jika kartu huruf yang digunakan lebih banyak dan lebih disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung dalam pembelajaran (Moeslichatoen, 2004).

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf pada anak PAUD Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Tahun 2021.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Permainan Kartu Huruf Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak PAUD Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Tahun 2021?”

1. Bagaimana perencanaan meningkatkan kartu huruf pada Anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai.
2. Bagaimana pelaksanaan meningkatkan kartu huruf pada Anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai..
3. Bagaimana hasil pembelajaran mengenal huruf pada Anak PAUD Al-mujahiddin Dusun Uwai dengan meningkatkan kartu huruf.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan meningkatkan kartu huruf pada Anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan meningkatkan kartu huruf pada Anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai.
3. Untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran mengenal huruf pada Anak PAUD Al-mujahiddin Dusun Uwai dengan meningkatkan kartu huruf.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa

Anak-anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal huruf.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan di sekolah yang diberikan pada anak-anak sesuai dengan karakteristik belajarnya.

3. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak-anak.

E. Definisi Operasional

1. Kemampuan Mengenal Huruf

Dalam penelitian ini kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak-anak. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kemampuan, yang pertama anak dapat mengetahui simbol huruf, hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak menyebutkan simbol huruf a-z dengan benar. Kedua, anak dapat memahami makna huruf, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata

dengan benar. Ketiga anak mampu mencocokkan huruf dengan gambar hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak saat mencocokkan huruf dengan gambar.

2. Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas tebal. Kartu memiliki dua sisi, sisi yang pertama terdapat tempelan huruf dan sisi yang kedua terdapat gambar benda yang disertai tulisannya. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal huruf yang terdapat pada kartu huruf. Langkah-langkah dalam permainan kartu huruf adalah sebagai berikut ini:

- a. Anak terkondisikan duduk membentuk lingkaran di karpet.
- b. Mengenalkan huruf-huruf pada anak-anak.
- c. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkan simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.
- d. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

Permainan kartu huruf dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi dalam pembelajaran sehingga anak-anak akan mudah dalam belajar mengenal huruf.

3. Siswa PAUD Mujahidin

Penelitian ini dilaksanakan pada anak di PAUD Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang, dengan rentang usia anak-anak 5 sampai 6 tahun. Jumlah anak diPAUD Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang adalah 16 anak, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada usia yang masih sangat muda, sehingga anak usia dini memerlukan pengasuhan yang serius dari orang tua dan lingkungannya. Anak usia dini adalah manusia yang masih kecil, dapat pula diartikan anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu anak yang berusia sampai dengan 6 tahun. Usia masa kanak-kanak awal ini merupakan masa-masa yang tepat bagi anak-anak untuk sedini mungkin memperoleh pendidikan, supaya pada saat nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan yang baik (Musthofa, 2007)

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal (Hasan, 2009). Anak usia dini adalah anak usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar. Anak usia dini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan yang akan

menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan maupun fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama(Mansur, 2005).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan (Suyanto, 2005). Usia dini merupakan usia yang tepat bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi diri. Pengembangan potensi pada diri anak perlu dikembangkan sesuai dengan tahapan dan karakteristik anak sehingga potensi anak berkembang dengan optimal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini berada pada masa keemasan yang tepat untuk pemberian rangsangan pendidikan, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. pemberian rangsangan pendidikan perlu memperhatikan karakteristik anak, sehingga potensi anak dapat berkembang dengan optimal.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan secara rutin. Partini (2010) mengungkapkan bahwa

karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Secara biologis perkembangan anak-anak dapat dibagi menjadi 6 fase perkembangan, mulai dari usia 0 sampai 6 bulan, 7 sampai 12 bulan, 13 sampai 24 bulan, 3 sampai 4 bulan, 5 tahun, dan sampai 8 tahun. Karakteristik anak usia dini, khususnya usia anak-anak TK adalah mulai dari usia 4 sampai 6 tahun. Karakteristik perkembangan anak yaitu sudah dapat berkomunikasi dalam berinteraksi, dan mulai belajar mengemukakan pendapat. Anak juga sudah mulai melakukan aktivitas permainan secara bersama-sama, dan mulai mengembangkan keterampilan bahasanya baik secara lisan ataupun tertulis.

Karakteristik anak memang menarik baik dari sisi perkembangan maupun pencapaian. Eliyawati(2005) mengidentifikasi karakteristik anak usia dini menjadi 7 karakter. Karakteristik anak bersifat unik, anak berekspresi relatif spontan, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang besar, kaya fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial.

Karakteristik anak memang berbeda sehingga guru perlu mengetahui karakteristik anak dan dapat menghadapi dengan sikap yang tepat. Richard (dalam Hartati, 2005) mengemukakan bahwa karakteristik anak adalah bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan makhluk sosial, bersifat unik, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang dimiliki pendek, dan merupakan masa belajar yang paling potensial.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat ditegaskan bahwa karakteristik anak usia dini berada pada fase usia 0-6 tahun. Karakteristik anak-anak bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, kaya dengan fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak merupakan perkembangan yang perlu dirangsang sedini mungkin dengan tepat dan diberikan secara teratur. Menurut Dhieni (2007) mengungkapkan perkembangan bahasa anak adalah sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak-anak, terdiri dari perkembangan bicara, perkembangan menulis, perkembangan membaca, dan perkembangan menyimak.

Perkembangan bahasa anak merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan. Menurut Zubaidah (2003) mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa anak mencakup empat keterampilan. Empat keterampilan bahasa yang dimaksud meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Perkembangan bahasa anak-anak berkembang secara bertahap sehingga memerlukan ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru atau orang tua dalam memberikan rangsangan. Santrock (2007) membagi perkembangan bahasa menjadi 3 tahapan. Tahap perkembangan bahasa antara lain perkembangan bahasa pada masa bayi (0-2 tahun), masa kanak-

kanak awal (3-6 tahun), dan masa kanak-kanak menengah sampai akhir (7 tahun keatas).

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan tahapan kemampuan anak mulai kemampuan berbicara sampai dengan kemampuan memahami sebuah pembicaraan dari orang lain. Padmonodewo (2003), mengemukakan 3 hal yang perlu diketahui dalam perkembangan bahasa pada anak. Pertama adalah perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan sistem tata bahasa, sedangkan kemampuan bicara merupakan ungkapan dalam bentuk kata-kata. Kedua pertumbuhan bahasa yaitu bersifat pengertian atau reseptif dan bersifat ekspresif. Kemampuan untuk memahami merupakan kemampuan reseptif, sedangkan kemampuan kemampuan menunjukkan bahasa merupakan ekspresif. Ketiga komunikasi diri pada saat berhayal perlu dibatasi.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka dapat ditegaskan bahwa perkembangan bahasa anak memegang peran penting dalam perkembangan anak, khususnya perkembangan kemampuan berbahasa di taman kanak-kanak, sehingga anak-anak mampu berkomunikasi dengan baik dan dapat mengembangkan potensinya. Perkembangan bahasa anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak berada pada masa kanak-kanak awal yang terdiri dari kemampuan berbicara, kemampuan membaca, kemampuan menulis, dan kemampuan menyimak. Perkembangan bahasa tersebut

membantu anak-anak dalam berbahasa baik secara reseptif maupun secara ekspresif.

4. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Darjowidjojo (2003) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Jadi dari pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan

memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

b. Manfaat Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Barbara A. Wasik (2008) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata. Menurut Hariyanto (2009) mengungkapkan bahwa dengan setrategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Bond dan Dykstra (Suyanto, 2005) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Adapun indikator kemampuan mengenal huruf pada anak Usia Dini adalah:

1. Anak dapat mengetahui simbol huruf, hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak menyebutkan simbol huruf a-z dengan benar.

2. Anak dapat memahami makna huruf, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata dengan benar.
3. Anak mampu mencocokkan huruf dengan gambar hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak saat mencocokkan huruf dengan gambar.

Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditegaskan bahwa, anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

5. Metode Permainan Kartu Huruf

a. Pengertian Metode Permainan Kartu Huruf

Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya (Semiawan, 2008).

Hasan (2009) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Kartu huruf adalah kartu

abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut (Arsyad, 2005).

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

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

b. Langkah-langkah Permainan Kartu Huruf

Langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambilah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Amatilah simbol

huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf (Eliyawati, 2005).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah permainan kartu huruf sebagai berikut:

- 1) Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- 2) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
- 3) Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut.
 - c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf lalu menyebutkan pula huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru, mengucapkan.

- 4) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran.
- 5) Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru member kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, permainan dimulai:
 - a) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.
 - b) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambar yang terdapat pada kartu kemudian anak menyebutkan huruf depan dari nama gambar yang terdapat pada kartu huruf tersebut.

c. Manfaat dan Kelebihan Kartu Huruf

Sastrosudirjo (1999) menyatakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan kartu huruf yaitu:

- 1) Merangsang anak belajar secara aktif.

Permainan kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Melalui permainan kartu huruf, anak-anak distimulasi untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

2) Melatih siswa memecahkan persoalan.

Melalui permainan kartu huruf, anak-anak mampu memecahkan persoalan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, karena dengan permainan kartu huruf anak-anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf. Anak-anak juga dapat memaknai simbol huruf dengan cara melihat gambar yang disertai tulisan dari nama gambar yang tertera pada kartu huruf tersebut.

3) Timbul persaingan yang sehat antar anak.

Penerapan permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan menumbuhkan jiwa sportif pada diri anak-anak, sehingga dapat membangun persaingan yang sehat antar anak-anak.

4) Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak.

Permainan kartu huruf juga memupuk sikap percaya diri pada anak-anak, karena anak-anak distimulasi untuk berani belajar sendiri saat mencoba bermain kartu huruf.

Hasan (2009) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu:

1) Dapat membaca dengan mudah

Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.

2) Mengembangkan daya ingat otak kanan

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

3) Memperbanyak perbendaharaan kata

Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

d. Fungsi Permainan Kartu Huruf

John D. Latuheru (Kurniawan, 2002) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

- 1) Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.

- 2) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- 3) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
- 4) Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- 5) Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa fungsi permainan kartu huruf dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga motivasi anak-anak saat belajar dapat meningkat. Melalui permainan kartu huruf anak-anak akan mudah dalam mengenal huruf, karena dapat mengajarkan fakta dan konsep, sehingga anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

B. Penelitian Relevan

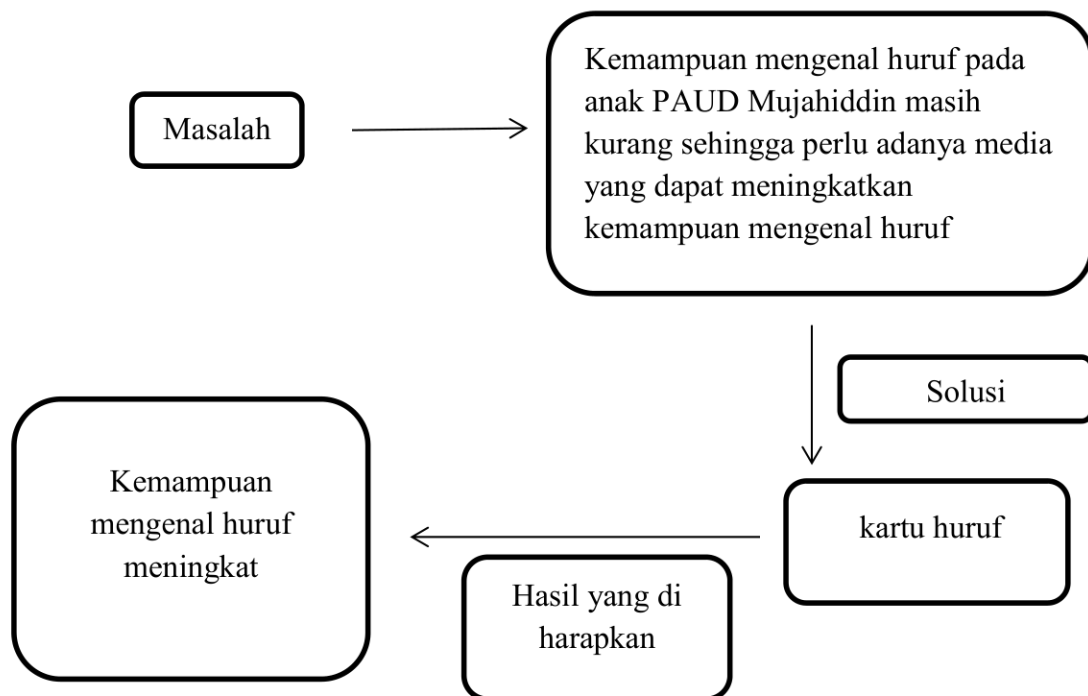
Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi untuk mendukung penelitian ini. Penelitian yang relevan juga digunakan sebagai perbandingan untuk menghindari duplikasi sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang penulis lakukan benar-benar diteliti orang lain. Berikut penelitian terdahulu :

1. Penelitian Putri Hidayah Firdaus yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok A Kober Darussalam Kecamatan Ibum Kabupaten Bandung tahun 2019. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Kecamatan Ibum Kabupaten Bandung. Pada anak dilihat dari adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini relevan karena kedua penelitian ini menggunakan konsep yang sama yaitu kartu huruf. Perbedaan kedua penelitian ini adalah tempat dan objek penelitian.
2. Penelitian Rita Jahiti Tanjung yang berjudul Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada ataman Kanak-kanak Negeri Pembina I Kota Sabang (penelitian tindakan kelas pada kelompok B tahun 2018). Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan potensi anak dan merangsang

kemampuan mengidentifikasi bentuk dan simbol huruf. Pada anak dilihat dari adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini relevan karena kedua penelitian ini menggunakan konsep yang sama yaitu kartu huruf. Perbedaan kedua penelitian ini adalah sampel, waktu dan tempat penelitian.

Adapun perbedaan kedua penelitian ini adalah terletak pada sampel, waktu dan tempat penelitian. Sedangkan persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kartu huruf.

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran

D. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf

Adapun Indikator Kemampuan Mengenal Huruf dalam Penelitian ini adalah :

1. Mengetahui symbol huruf
2. Memahami makna huruf
3. Mencocokkan huruf dengan gambar

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf PAUD Mujahidin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang dapat ditingkatkan dengan menerapkan permainan kartu huruf dalam kegiatan pembelajaran.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di PAUD Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang melalui permainan kartu huruf. Penelitian ini dilaksanakan pada awal semester I tahun ajaran 2021/2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Direncanakan dengan 2 siklus yang membutuhkan proses belajar melalui 2 siklus ini anak akan mengikuti pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. Waktu penelitian ini akan dilaknakan pada bulan Mei 2021 pada saat kegiatan anak belajar di sekolah.

B. Subjek Penelitian

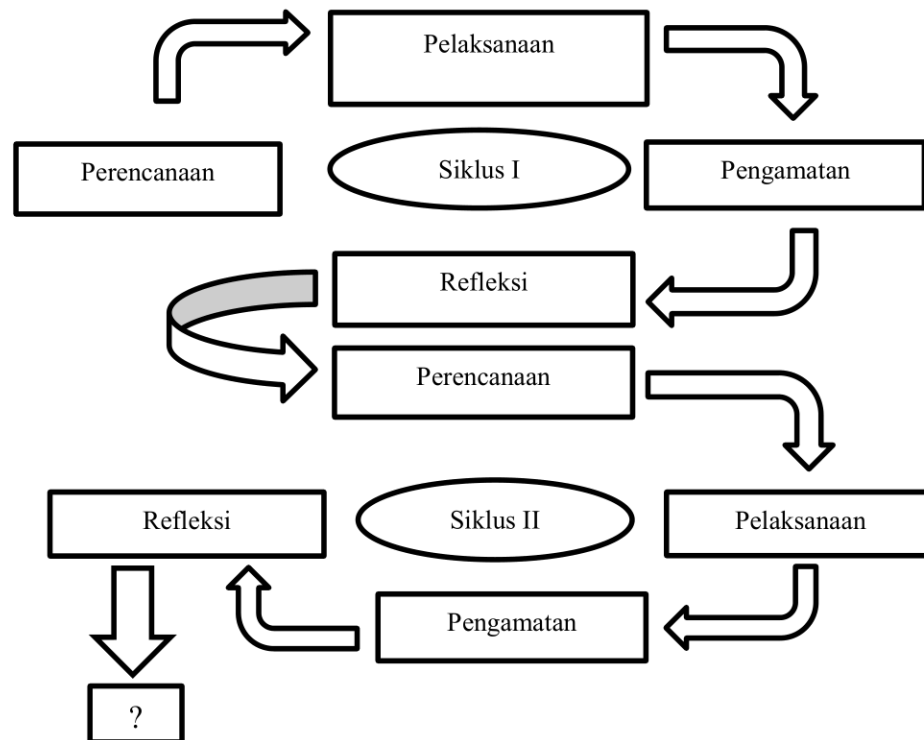
Menurut Arikunto (2006) menyebutkan bahwa subjek penelitian adalah subjek yang dituju peneliti untuk diteliti. Dalam upaya memperoleh data atau informasi yang diperlukan maka subjek adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang yang berjumlah 16 anak yaitu 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Untuk kelancaran pelaksanaa penelitian maka peneliti bekerja sama dengan guru PAUD Mujahiddin yaitu ibu Ratna sebagai mitra peneliti yang mengamati kegiatan

guru/peneliti mengajar dan menilai hasil kerja anak dalam mengenal huruf dengan bermain kartu huruf.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Mulyasa (2009) mengatakan penelitian tindakan kelas adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memperhatikan proses belajar mengajar peserta didik dengan melakukan suatu tindakan yang dilakukan guru dengan tujuan memperbaiki hasil belajar siswa agar mengalami kenaikan.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yang memiliki tujuan untuk membenarkan kesalahan yang berhubungan dengan kemampuan yang harus dicapai dalam bidang pendidikan yang dilakukan dari hasil refleksi diri sehingga kedepannya akan meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.



Gambar 2.2. Bagan Siklus PTK (Arikunto, 2014: 137)

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena mempunyai beberapa keunggulan menurut Sukardi (2013) yang dilaksanakan di sekolah di antaranya yaitu :

1. Praktis dan relevan untuk situasi yang terjadi di PAUD Al-Mujahiddin
2. Kerangka kerja teratur
3. Berdasarkan pada observasi nyata dan objektif
4. Fleksibel dan adaptif
5. Dapat digunakan untuk inovasi pembelajaran
6. Dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum tingkat kelas

7. Dapat digunakan untuk meningkatkan kepekaan atau profesionalisme guru

D. Prosedur Penelitian

Berikut ini akan diterangkan mengenai tahapan-tahapan yang perlu disiapkan dan dilaksanakan pada saat melaksanakan sebuah penelitian. Pelaksanaan penelitian dalam Siklus 1 yang akan dilaksanakan terdiri dari tahap:

1. Perencanaan

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

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema alat komunikasi.
- b. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan, yaitu kartu huruf.
- c. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.

2. Pelaksanaan

a. Perlakuan

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

- 1) Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar di karpet.
- 2) Guru memberitahukan pada anak mengenai kegiatan yang dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
- 3) Guru memperlihatkan dan menerangkan kartu huruf yang digunakan dalam permainan.
- 4) Guru menjelaskan bagian dari kartu huruf, baik huruf maupun gambar yang tertera pada kartu huruf.
- 5) Guru mengenalkan 8 sampai 9 huruf pada kartu huruf secara bertahap pada setiap pertemuan.
- 6) Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah dalam kegiatan permainan kartu huruf sebagai berikut ini:
 - a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b) Guru mengucapkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut.
 - c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.

- d) Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.
- 7) Guru memberi kesempatan pada anak untuk melakukan permainan kartu huruf. Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:
- a) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.
 - b) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

b. Pengamatan

Tahap pengamatan merupakan kegiatan peneliti mengamati tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas anak saat melakukan permainan kartu huruf. Pengamatan berpedoman pada lembar instrument pengamatan, yaitu berupa panduan lembar observasi yang memuat nama anak, indikator ketercapaian dan skor.

3. Refleksi

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

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

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Margono. S (2020) teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang objektif. Data yang akan dikumpulkan dalam peneliti adalah sebagai berikut : “kemampuan anak untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf melalui media permainan kartu huruf ”. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara :

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian, untuk melakukan pengamatan penulis menyiapkan instrument berupa cek list (√). Sehingga observasi tinggal memberi tanda ada atau tidak

adanya dengan tanda (√) tentang aspek yang diobservasi. Kegiatan ini dilakukan pada 29 Maret 2021.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi merupakan sebuah pengambilan gambar dimana gambar disini berupa foto-foto pada saat proses kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi untuk menjadi bukti mengenai adanya proses kegiatan belajar, dan melalui dokumentasi ini juga dapat menjadi suatu cara mengantisipasi adanya kekeliruan atau kesalahan dalam proses penilaian. Foto-foto yang diambil saat pembelajaran berlangsung dapat menjadi gambaran konkret mengenai bagaimana keaktifan dan semangat anak didalam kelas pada saat pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Margon.S (2010) Intrumen sebagai alat pengumpul data harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data sebagaimana adanya. Dalam melakukan penelitian intrumen yang dilakukan adalah :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini menggunakan *Check List* (√) yaitu pedoman observasi berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observasi tinggal member tanda ada tau tidak adanya dengan tanda *Check List* (√) tentang aspek yang diobservasi.

a) Observasi Aktifitas Guru

Dalam hal ini sebagai tindakan reflektif untuk memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk kekurangan-kekurangan guru dalam proses pembelajaran. Instrumen pengamatan aktifitas guru menjadi bagian paling penting dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Guru

NO	Aktifitas yang diamati	Penilaian			
		BS	B	C	K
1	Menentukan tujuan kegiatan				
2	Menyiapkan peralatan yang diperlukan (silabus, RPPM, RPPH, Penilaian, Media)				
3	Anak dikondisikan duduk melingkar dikarpet				
4	Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf				
5	Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan				
6	Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran				
7	Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu				

Keterangan :

BS : Baik sekali, guru diberi skor 4 apabila guru mampu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

B : Baik, guru diberi skor 3 apabila guru mampu melakukan aktivitas sesuai indikator yang diamati.

C : Cukup, guru diberi skor 2 apabila guru mulai melakukan aktivitas sesuai indikator yang diamati.

K : Kurang, guru diberi skor 1 apabila guru belum mampu melakukan aktivitas sesuai indikator yang diamati.

b) Observasi Aktifitas Anak

Data tentang aktifitas ini berguna untuk mengetahui anak apakah dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Pengamatan yang dilakukan melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam proses pembelajaran berlangsung.

Table 3.2
Lembar Observasi Anak

Indikator	Rencana Kegiatan	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
Mengetahui simbol huruf	Anak mampu menyebutkan simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat				
Memahami makna huruf	Anak mampu menyebutkan huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat				
Mencocokkan huruf dengan gambar	Mampu mencocokkan huruf dengan benar				

Pada kolom kriteria penilaian peneliti member tanda Check List yang telah disediakan sebagai lembar pengamatan pencapaian perkembangan, kriteria penilaian terbagi menjadi 4, yaitu :

1. Belum Berkembang (BB)
2. Mulai Berkembang (MB)

3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kriteria Penilaian :

- a) BB (Belum Berkembang) : bila belum mengetahui simbol huruf harus dilakukan dengan bimbingan atau dicontohkan guru.
- b) MB (Mulai Berkembang) : bila anak masih harus diingatkan atau dibantu guru.
- c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- d) BSB (Berkembang Sangat Baik) : bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan observasi (pengamatan). Wiriaatmadja (2012:125) memiliki pandangan dengan menggunakan catatan lapangan berbagai aspek pembelajaran dikelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan anak, interaksi anak dengan anak, dan kegiatan lain dari penelitian seperti aspek perencanaan pelaksanaan, diskusi dan refleksi, semuanya dapat dibaca kembali dari catatan lapangan ini. Catatan lapangan memiliki gambaran yang utuh mengenai bagaimana pelaksanaan dari

rencana yang telah disusun. Dengan demikian, akan terlihat kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Lembar Observasi Mengenal Huruf Pada Anak

Variabel	Sub Variabel
Kemampuan Mengenal Huruf	a. Mengetahui simbol huruf
	b. Memahami makna huruf
	c. Mencocokkan huruf dengan gambar

Setelah kisi-kisi di buat, maka kegiatan selanjutnya adalah membuat rubrik penilaian. Rubrik ini nantinya diharapkan dapat mempermudah guru untuk menilai kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti serangkaian kegiatan penelitian. Rubrik tersebut dapat dilihat dalam bentuk table berikut ini:

Tabel 3.4
Rubrik Kemampuan Mengenal Huruf Anak

No	Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi Konversi
1.	Mengetahui simbol huruf	4	Sangat baik , Jika anak dapat mengetahui simbol huruf tanpa bantuan guru
		3	Baik , Jika anak dapat mengetahui simbol huruf dengan bantuan guru
		2	Cukup , Anak masih terbata-bata dalam pengucapan huruf
		1	Kurang , Anak belum bisa mengetahui simbol huruf
2.	Memahami makna huruf	4	Sangat baik , Jika anak dapat memahami makna huruf tanpa bantuan guru
		3	Baik , Jika anak dapat memahami makna huruf dengan bantuan guru
		3	Cukup , Anak masih terbata-bata dalam memahami makna huruf
		1	Kurang , Anak belum bisa memahami

			makna huruf
3.	Mencocokkan huruf dengna gambar	4	Sangat baik , Jika anak dapat mencocokkan huruf dengan gambar tanpa bantuan guru
		3	Baik , Jika anak dapat mencocokkan huruf dengan gambar dengan bantuan guru
		2	Cukup , Anak masih ragu mencocokkan huruf dengan gambar
		1	Kurang sekali , Anak belum bisa mencocokkan huruf dengan gambar

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata data secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain (Sumarni, 2012). Dalam penelitian ini data tentang aktifitas guru dan anak diperoleh melalui lembar pengamatan deskriptif kuantitatif. Deskripti kuantitatif adalah menggambarkan data dengan angka untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci selama proses pembelajaran.

1. Aktifitas Guru

Analisis data yang dilakukan terhadap aktifitas guru yaitu dengan melihat persentase tingkat aktifitas guru, maka data yang diperoleh digunakan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan rumus $P = F/N \times 100\%$

Keterangan :

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P : Angka persentase 100% : Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penelitian tentang hasil observasi aktifitas guru, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu :kurang, cukup, baik, baik sekali.

2. Aktifitas Anak

Analisis data terhadap aktifitas anak yaitu dengan persentase tingkat aktifitas anak, maka data yang diperoleh digunakan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan dengan rumus $P = F/N \times 100\%$

Keterangan :

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P : Angka persentase 100% : Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penelitian tentang hasil observasi aktifitas guru, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu :Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, Berkembang Sangat Baik.

3. Dokumentasi

Analisis data terhadap dokumentasi yaitu dengan melihat dari absensi/daftar hadir anak, majalah portofolio, hasil foto-foto anak dalam

meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan permainan kartu huruf.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I, terlebih dahulu peneliti mencari data awal nilai kemampuan mengenal huruf anak PAUD Al Mujahidin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Untuk mengetahui ada tidak nya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak PAUD Al Mujahiddin. Peneliti terlebih dahulu melakukan tindakan awal, yaitu melakukan observasi kemampuan mengenal huruf anak tanpa menerapkan metode permainan kartu huruf. Penelitian tahap awal dilaksanakan pada hari Selasa, 13 juli 2021. Penelitian tahap awal dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang nanti nya digunakan sebagai pembandingan data penelitian yang di peroleh sesudah penerapan metode permainan kartu huruf.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru cenderung ceramah dan menulis huruf dipapan tulis kemudian anak memperhatikan, menghafal dan mengerjakan. Guru juga jarang menggunakan metode pembelajaran yang mudah dipahami dalam menyampaikan pelajaran. Tentu saja, banyak anak yang merasah kesulitan karna anak masih berada ditahap operasional konkret yang tidak bisa lepas dari dunia nyata. Guru juga masih berperan sebagai faktor pembelajaran dan kurang melibatkan anak dalam pembelajaran sehingga banyak anak yang asik main sendiri saat pembelajaran. Berdasarkan data awal yang diperoleh, diketahui kemampuan mengenal huruf anak masih

rendah. Hal ini dapat dilihat dari anak menyebutkan huruf yang dilakukan di PAUD Al Mujahiddin. Tes pra tindakan diikuti oleh semua anak di PAUD Al Mujahiddin yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Hasil tes kemampuan mengenal huruf siswa pra tindakan dapat dilihat dalam tabel 4.1:

Tabel 4.1
Nilai Awal Kemampuan Mengenal Huruf

No	Nama	Mengetahui Simbol huruf	Memahami Makna Huruf	Mencocokkan Huruf dengan Gambar	Skor Total	Rata-rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	ABH	1	2	1	4	1,33%	BB
2	AL	1	2	1	4	1,33%	BB
3	AM	1	1	1	3	1%	BB
4	BM	2	2	2	6	2%	MB
5	BR	2	1	1	4	1,33%	BB
6	DD	1	1	2	4	1,33%	BB
7	MN	3	2	2	7	2,33%	MB
8	MR	2	1	1	4	1,33%	BB
9	MT	3	2	1	6	2%	MB
10	NP	1	1	1	3	1%	BB
11	PN	2	1	1	4	1,33%	BB
12	SS	1	2	1	4	1,33%	BB
13	RS	3	1	3	7	2,33%	MB
14	TA	3	2	2	7	2,33%	MB
15	WR	1	1	2	4	1,33%	BB
16	WN	2	1	1	4	1,33%	BB
Jumlah		75%					

Keterangan :

1. Belum Berkembang (BB), apabila anak mencapai skor (1-4)
2. Mulai Berkembang (MB), apabila anak mencapai skor (5-8)
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH), apabila anak mencapai skor (9-12)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB), apabila anak mencapai skor (13-16).

Berdasarkan observasi awal data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa PAUD Al Mujahiddin masih sangat rendah, sehingga perlu diadakan tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa PAUD Al Mujahiddin. Hasil observasi dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian table 4.1 yaitu Abh 1,33%, Al 1,33%, Am 1%, Bm 2%, Br 1,33%, Dd 1,33%, Mn 2,33%, Mr 1,33%, Mt 2%, Np 1%, Pn 1,33%, Ss 1,33%, Rs 2,33%, Ta 2,33%, Wr 1,33%, Wn 1,33%. Berdasarkan hasil pengamatan awal data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa PAUD Al Mujahiddin masih sangat rendah, sehingga perlu diadakan tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa PAUD Al Mujahiddin. Berikut table rekapitulasi kemampuan mengenal huruf anak :

Tabel 4.2
Rekapitulasi Hasil Observasi Awal Kemampuan
Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

Abh	BB	1,33%
Al	BB	1,33%
Am	BB	1%
Bm	MB	2%
Br	BB	1,33%
Dd	BB	1,33%
Mn	MB	2,33%
Mr	BB	1,33%
Mt	MB	2%
Np	BB	1%
Pn	BB	1,33%
Ss	BB	1,33%
Rs	MB	2,33%
Ta	MB	2,33%
Wr	BB	1,33%
Wn	BB	1,33%

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang masih sangat rendah dan perlu untuk ditingkatkan lagi. Dalam hal ini peneliti merencanakan sebuah tindakan menggunakan penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak agar berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Permainan kartu huruf dipilih karena merupakan permainan yang baru bagi anak, permainan yang digunakan pastinya membuat anak-anak senang, semangat dan bahagia ketika belajar.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a. Siklus Pertemuan I, Selasa 13 juli 2021

1) Perencanaan

Perencanaan siklus I direncanakan dilakukan dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3x30 menit). Berikut perencanaan yang dilakukan guru :

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf
- b) Menyiapkan media pembelajaran
- c) Menyiapkan lembar observasi

2) Pelaksanaan

Pertemuan 1 siklus I dilaksanakan pada selasa, 13 juli 2021 dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran yaitu 3x30 menit. Pelaksanaan pembelajaran terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

- a) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama kurang lebih lima menit. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar dikarpet untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru melakukan apersesi dengan menunjukkan alat peraga yaitu

kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru mengenalkan 8 sampai 9 huruf pada kartu huruf secara bertahap. Guru mengambil dan mengucapkan sebuah kartu huruf kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut. Guru mengajak anak Tanya jawab tentang huruf-huruf yang ada di kartu huruf. Anak diberi kesempatan menunjukkan kartu huruf dengan sungguh-sungguh.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan sekitar lima menit. Pada kegiatan penutup, anak diminta mengingat bentuk huruf hasil untuk kegiatan pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. Selanjutnya, guru memotivasi anak untuk rajin belajar. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam penutup.

3) Hasil Observasi

a) Aktifitas belajar anak

Observasi penelitian tindakan siklus I dilakukan oleh peneliti. Adapun yang diamati adalah aktifitas anak selama pembelajaran kemampuan mengenal huruf menggunakan metode permainan kartu huruf. Kegiatan observasi dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran secara

cermat dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

Table 4.4
Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Mengetahui Simbol huruf	Memahami Makna Huruf	Mencocokkan Huruf dengan Gambar	Jumlah	Rata-rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	ABH	2	2	2	6	2%	MB
2	AL	1	2	1	4	1,33%	BB
3	AM	2	1	1	4	1,33%	BB
4	BM	2	2	2	6	2%	MB
5	BR	2	1	1	4	1,33%	BB
6	DD	1	1	2	4	1,33%	BB
7	MN	3	2	3	8	2,66%	MB
8	MR	2	1	1	4	1,33%	BB
9	MT	3	2	2	7	2,33%	MB
10	NP	2	1	1	4	1,33%	BB
11	PN	2	1	1	4	1,33%	BB
12	SS	1	2	1	4	1,33%	BB
13	RS	3	2	3	8	2,66%	MB
14	TA	3	2	3	8	2,66%	MB
15	WR	1	1	2	4	1,33%	BB
16	WN	2	1	1	4	1,33%	BB
Jumlah		83%					

Berdasarkan nilai aktifitas belajar anak siklus I pertemuan pertama data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa PAUD Al-Mujahiddin masih rendah, sehingga perlu diadakan tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa PAUD Al Mujahiddin. Hasil observasi dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian table 4.1 yaitu Abh 2%, Al 1,33%, Am 1,33%, Bm 2%, Br 1,33%, Dd 1,33%, Mn 2,66%, Mr 1,33%, Mt 2,33%, Np 1,33%, Pn 1,33%, Ss 1,33%, Rs 2,66%, Ta 2,66%, Wr 1,33%, Wn 1,33%. Berdasarkan hasil

pengamatan data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa PAUD Al-Mujahiddin masih rendah, sehingga perlu diadakan tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa PAUD Al Mujahiddin.

b. Siklus I pertemuan 2, rabu 14 juli 2021

1) Perencanaan

Siklus I direncanakan dilakukan dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3x30 menit).

Berikut perencanaan yang dilakukan guru :

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf
- b) Menyiapkan media pembelajaran
- c) Menyiapkan lembar observasi

2) Pelaksanaan

Pertemuan 2 siklus I dilaksanakan pada rabu 14 juli 2021 dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran yaitu 3x30 menit.

Pelaksanaan pembelajaran terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

- a) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama kurang lebih lima menit. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar dikarpet untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru

melakukan apersesi dengan menunjukkan alat peraga yaitu kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru mengenalkan 8 sampai 9 huruf pada kartu huruf secara bertahap. Guru mengambil dan mengucapkan sebuah kartu huruf kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut. Guru mengajak siswa Tanya jawab tentang huruf-huruf yang ada di kartu huruf. Siswa diberi kesempatan menunjukkan kartu huruf dengan sungguh-sungguh.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan sekitar lima menit. Pada kegiatan penutup, siswa diminta mengingat bentuk huruf hasil untuk kegiatan pembelajaran pada pertemuan yang akandatang. Selanjutnya, guru memotivasi siswa untuk rajin belajar. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam penutup.

3) Hasil observasi

a. Aktifitas Belajar Anak

Observasi penelitian tindakan siklus I pertemuan 2 dilakukan oleh peneliti. Adapun yang diamati adalah aktifitas anak selama pembelajaran kemampuan mengenal

huruf menggunakan metode permainan kartu huruf. Kegiatan observasi dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran secara cermat dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

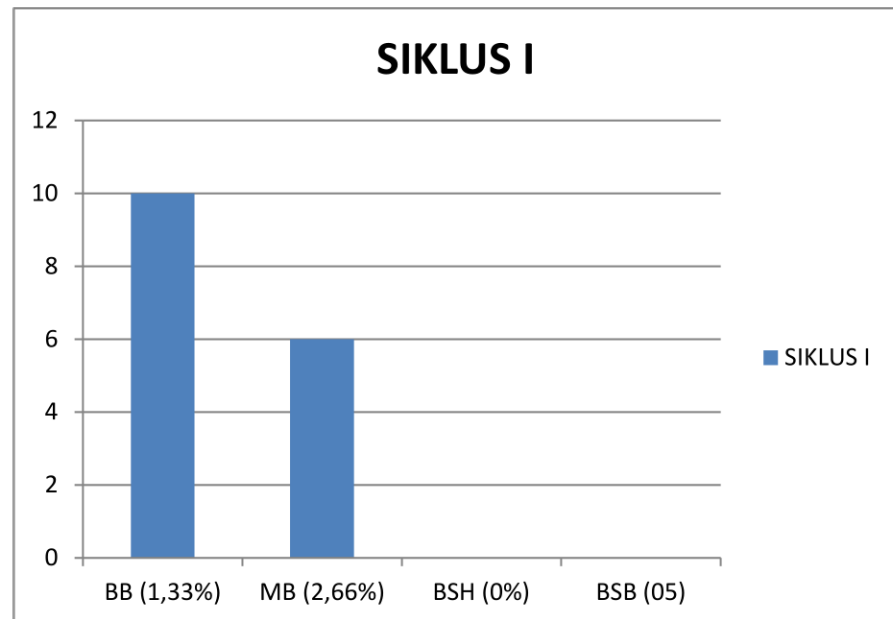
Tabel 4.6
Nilai Aktifitas Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Mengetahui Simbol huruf	Memahami Makna Huruf	Mencocokkan Huruf dengan Gambar	Jumlah	Rata-rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	ABH	3	2	2	7	2,33%	MB
2	AL	1	2	1	4	1,33%	BB
3	AM	2	2	2	6	2%	MB
4	BM	2	2	2	6	2%	MB
5	BR	2	1	1	4	1,33%	BB
6	DD	1	1	2	4	1,33%	BB
7	MN	3	2	3	8	2,66%	MB
8	MR	2	1	1	4	1,33%	BB
9	MT	3	2	2	7	2,33%	MB
10	NP	2	1	1	4	1,33%	BB
11	PN	2	1	1	4	1,33%	BB
12	SS	1	2	1	4	1,33%	BB
13	RS	3	2	3	8	2,66%	MB
14	TA	3	2	3	8	2,66%	MB
15	WR	1	1	2	4	1,33%	BB
16	WN	2	1	1	4	1,33%	BB
Jumlah		86%					

Tabel 4.7
**Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan
Mengenai Huruf Siklus I**

Kriteria	Siklus I pertemuan ke			
	I		II	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
BSB	0	0%	0	0%
BSH	0	0%	0	0%
MB	6	2,66%	7	2,66%
BB	10	1,33%	9	1,33%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat rata-rata kemampuan mengenal huruf anak PAUD Al-Mujahiddin melalui permainan kartu huruf pada siklus I pertemuan pertama dengan kriteria BSB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria MB sejumlah 6 anak dengan persentase 2,66%, kriteria BB sejumlah 10 anak dengan persentase 1,33%. Selanjutnya pada pertemuan kedua kriteria BSB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria MB sejumlah 7 anak dengan persentase 2,66%, kriteria BB sejumlah 9 anak dengan persentase 1,33%. Hal itu terlihat dari anak yang sudah mengetahui simbol huruf, memahami makna huruf, dan mencocokkan huruf dengan gambar. Hasil siklus I dari kemampuan mengenal huruf yang dikembangkan terlihat bahwa anak yang kemampuan mulai berkembang berjumlah 7 anak dan yang belum berkembang berjumlah 9 anak. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :



Grafik 4.2

Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

Dari hasil table tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada PAUD Al-Mujahidiin berada dalam kategori sangat rendah atau perlu ditingkatkan lagi. Dalam hal ini peneliti merencanakan sebuah tindakan menggunakan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak agar berkembang sesuai yang diharapkan. Permainan kartu huruf dipilih karena saat penelitian menggunakan permainan yang baru bagi anak, media yang digunakan dibuat oleh guru dan peneliti, tentunya anak-anak akan tertarik dengan hal-hal yang baru dan menarik. Media yang digunakan tidak berbahaya dan pastinya aman bagi anak-anak.

4) Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang penting dalam setiap langkah proses penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan. Dengan merevisi perencanaan sebelumnya sesuai apa yang ditemui di lapangan. Pada tahap penemuan masalah dapat diidentifikasi permasalahan pada peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf. Permasalahan dari anak PAUD Al Mujahiddin adalah kemampuan mengenal huruf sangat rendah.

Dalam pembuatan rancangan dan revisi, guru menyusun rancangan tindakan yang berupa desain pembelajaran yaitu menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menggunakan media kartu huruf meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf secara individu. Evaluasi dilakukan setiap akhir kegiatan belajar mengajar. Jadwal pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus, yang setiap siklus dilakukan 2 pertemuan. Refleksi siklus I pertemuan pertama anak diminta menyebutkan simbol huruf dan menunjukkan kartu huruf sesuai simbol huruf dengan menirukan guru di depan kelas. Dilakukan terus menerus sampai pertemuan ke dua.

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, walaupun hasilnya belum maksimal namun kemampuan mengenal huruf anak sudah ada peningkatan. Dalam hal ini peneliti akan lebih mengoptimalkan upaya dalam meningkatkan kemampuan

mengenal huruf anak sesuai dengan yang diharapkan, sehingga peneliti merencanakan kembali tindakan selanjutnya melalui metode permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak pada siklus ke II.

2. Siklus II

a. Siklus II pertemuan 1

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II pertemuan 1 direncanakan dilakukan dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3x30 menit). Berikut perencanaan yang dilakukan guru :

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf
- b) Menyiapkan media pembelajaran
- c) Menyiapkan lembar observasi

2) Pelaksanaan

Pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada kamis 15 juli 2021 dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran yaitu 3x30 menit. Pelaksanaan pembelajaran terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama kurang lebih lima menit. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan

salam. Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar dikarpet untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru melakukan apersesi dengan menunjukkan alat peraga yaitu kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

Guru mengenalkan 8 sampai 9 huruf pada kartu huruf secara bertahap. Guru mengambil dan mengucapkan sebuah kartu huruf kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut. Guru mengajak siswa Tanya jawab tentang huruf-huruf yang ada di kartu huruf. Siswa diberi kesempatan menunjukkan kartu huruf dengan sungguh-sungguh.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan sekitar lima menit. Pada kegiatan penutup, siswa diminta mengingat bentuk huruf hasil untuk kegiatan pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. Selanjutnya, guru memotivasi siswa untuk rajin belajar. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam penutup.

3) Hasil Observasi

a. Aktifitas Belajar Anak

Observasi penelitian tindakan siklus II pertemuan 1 dilakukan oleh peneliti. Adapun yang diamati adalah

aktifitas anak selama pembelajaran kemampuan mengenal huruf menggunakan metode permainan kartu huruf. Kegiatan observasi dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran secara cermat dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

Tabel 4.9
Nilai Aktifitas Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Mengetahui Simbol huruf	Memahami Makna Huruf	Mencocokkan Huruf dengan Gambar	Jumlah	Rata-rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	ABH	4	3	4	11	3,66%	BSH
2	AL	4	2	4	10	3,33%	BSH
3	AM	4	4	4	12	4%	BSH
4	BM	2	2	2	6	2%	MB
5	BR	4	2	4	10	3,33%	BSH
6	DD	1	1	2	4	1,33%	BB
7	MN	4	4	4	12	4%	BSH
8	MR	2	1	1	4	1,33%	BSH
9	MT	3	2	3	8	2,66%	MB
10	NP	2	1	1	4	1,33%	BB
11	PN	2	1	1	4	1,33%	BB
12	SS	1	2	1	4	1,33%	BB
13	RS	4	3	3	10	3,33%	BSH
14	TA	3	2	3	8	2,66%	MB
15	WR	1	1	2	4	1,33%	BB
16	WN	4	2	4	10	3,33%	BSH
Jumlah		121%					

Berdasarkan nilai aktifitas belajar anak siklus II pertemuan pertama data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa PAUD Al-Mujahiddin sudah berangsur meningkat, sehingga perlu diadakan lagi tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa PAUD Al Mujahiddin. Hasil observasi dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian table 4.1 yaitu Abh 3,66%, Al

3,33%, Am 4%, Bm 2%, Br 3,33%, Dd 1,33%, Mn 4%, Mr 1,33%, Mt 2,66%, Np 1,33%, Pn 1,33%, Ss 1,33%, Rs 3,33%, Ta 2,66%, Wr 1,33%, Wn 3,33%. Berdasarkan hasil pengamatan data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa PAUD Al-Mujahiddin sudah berangsur meningkat, sehingga perlu diadakan lagi tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa PAUD Al Mujahiddin.

b. Siklus II Pertemuan 2

1) Perencanaan

Pertemuan 2 siklus II dilaksanakan pada hari jum'at, 16 juli 2021. Pelaksanaan berlangsung selama 3 jam pelajaran. Pembelajaran terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran masih menerapkan langkah-langkah permainan kartu huruf.

2) Pelaksanaan

Pertemuan 2 siklus II dilaksanakan pada jum'at, 16 juli 2021 dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran yaitu 3x30 menit. Pelaksanaan terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan pendahuluan

Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar dikarpet untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru melakukan

apersesi dengan menunjukkan alat peraga yaitu kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan. “anak-anak apa yang kalian ketahui tentang gambar anggota tubuh?” dan anak menjawab pertanyaan guru. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

b. Kegiatan inti

Guru mengajak siswa Tanya jawab tentang uraian tema aku hamba allah. Siswa diberi kesempatan menyebutkan anggota tubuh anak dengan sungguh-sungguh. Guru membagikan lembar kerja siswa yang sudah disediakan. Siswa belajar mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan.

c. Kegiatan penutup

Siswa diberikan kesempatan menyampaikan kesulitan yang ditemui selama pelajaran. Guru memotivasi siswa untuk rajin belajar. Guru mengakhiri pelajaran dengan dalam penutup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 13 anak sudah mencapai peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf dan 3 anak lain nya belum mencapai peningkatan, sehingga akan diberi perhatian lebih supaya semua anak dapat meningkat kemampuan nya dalam mengenal huruf. Analisis deskriptif nilai kemampuan mengenal huruf

dengan penerapan metode permainan kartu huruf pada siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada table 4.10.

3) Hasil Observasi

a) Aktifitas Belajar Anak

Observasi penelitian tindakan siklus II pertemuan 1 dilakukan oleh peneliti. Adapun yang diamati adalah aktifitas anak selama pembelajaran kemampuan mengenal huruf menggunakan metode permainan kartu huruf. Kegiatan observasi dilakukan dari awal hingga akhir pembelajaran secara cermat dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

Tabel 4.11
Nilai Aktifitas Siklus II Pertemuan 2

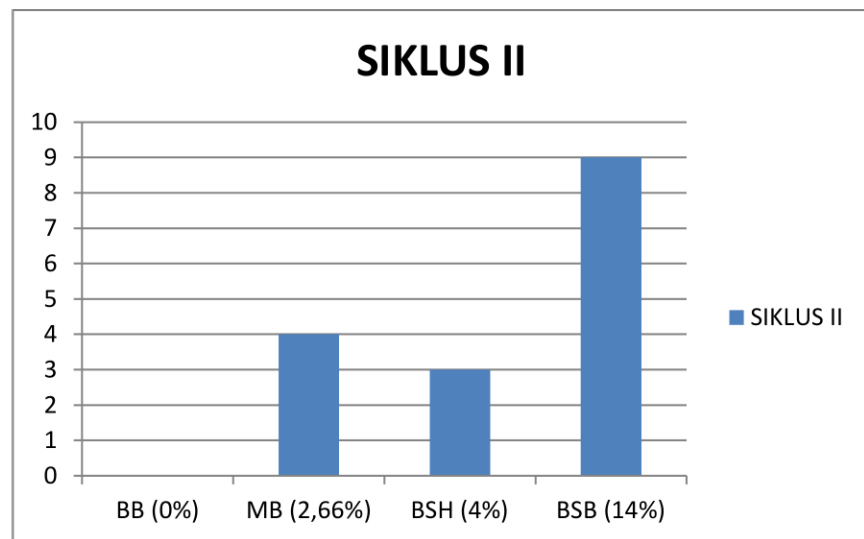
No	Nama	Mengetahui Simbol huruf	Memahami Makna Huruf	Mencocokkan Huruf dengan Gambar	Jumlah	Rata-rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	ABH	5	4	5	14	4,66%	BSB
2	AL	4	3	4	11	3,66%	BSH
3	AM	5	4	5	14	4,66%	BSB
4	BM	4	3	4	11	3,66%	BSH
5	BR	5	5	5	15	5%	BSB
6	DD	2	2	2	6	2%	MB
7	MN	5	5	5	15	5%	BSB
8	MR	5	4	5	14	4,66%	BSB
9	MT	5	4	5	14	4,66%	BSB
10	NP	4	4	4	12	4%	BSH
11	PN	3	2	3	8	2,66%	MB
12	SS	3	2	3	8	2,66%	MB
13	RS	5	4	5	14	4,66%	BSB
14	TA	5	5	5	15	5%	BSB
15	WR	3	1	3	7	2,33%	MB
16	WN	5	5	5	15	5%	BSB
Jumlah		193%					

Tabel 4.12
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

Kriteria	Siklus II Pertemuan ke			
	I		II	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
BSB	0	0%	9	14%
BSH	8	3,33%	3	4%
MB	2	2,66%	4	2,66%
BB	5	1,33%	0	0%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat rata-rata kemampuan mengenal huruf anak PAUD Al-Mujahiddin melalui permainan kartu huruf pada siklus II pertemuan pertama dengan kriteria BSB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 8 anak dengan persentase 3,33%, kriteria MB sejumlah 2 anak dengan persentase 2,66%, kriteria BB sejumlah 5 anak dengan persentase 1,33%. Selanjutnya pada pertemuan kedua kriteria BSB sejumlah 9 anak dengan persentase 14%, kriteria BSH sejumlah 3 anak dengan persentase 4%, kriteria MB sejumlah 4 anak dengan persentase 2,66%, kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Hal itu terlihat dari anak yang sudah mengetahui simbol huruf, memahami makna huruf, dan mencocokkan huruf dengan gambar. Hasil siklus II dari kemampuan mengenal huruf yang dikembangkan terlihat bahwa anak yang kemampuan berkembang sangat baik berjumlah 9 anak, yang

berkembang sesuai harapan berjumlah 3 anak dan yang mulai berkembang berjumlah 4 anak. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :



Grafik 4.3
Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus II

Dari hasil table tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada PAUD Al-Mujahidiin berada dalam kategori meningkat yaitu pada rentang 40-90%.

b) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dengan guru saat tindakan pada siklus ke II sudah selesai dilaksanakan, guna untuk membahas tentang proses pembelajaran saat dilakukannya tindakan. Dari hasil

pengamatan anak-anak sangat antusias dan bersemangat saat belajar dengan metode permainan kartu huruf. Anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan penerapan metode permainan kartu huruf. Pada siklus II ini kemampuan mengenal huruf anak meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Berdasarkan data yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak pada aspek perkembangan peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan penerapan permainan kartu huruf di PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai mengalami peningkatan. Data-data yang sudah sesuai dengan target yang sudah direncanakan, sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus II. Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dalam aspek perkembangan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang signifikan. Berikut tabel peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4.13
Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf
Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

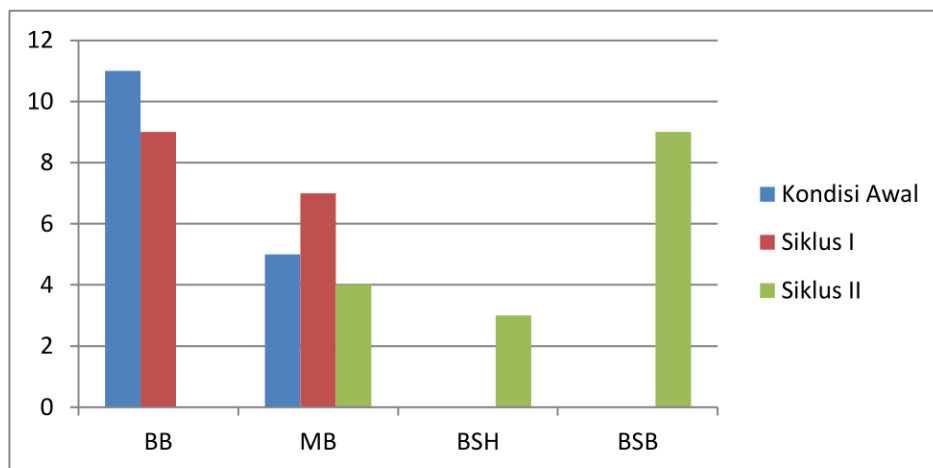
No	Nama Anak	Perbandingan perolehan skor		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Abh	4	7	14
2	Al	4	4	11
3	Am	3	6	14
4	Bm	6	6	11
5	Br	4	4	15
6	Dd	4	4	6
7	Mn	7	8	15
8	Mr	4	4	14
9	Mt	6	7	14
10	Np	3	4	12
11	Pn	4	4	8
12	Ss	4	4	8
13	Rs	7	8	14
14	Ta	7	8	15
15	Wr	4	4	7
16	Wn	4	4	15
Jumlah		75	86	193

Pada kondisi awal skor kemampuan yang diperoleh oleh semua anak yaitu total 75 terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 86, pada siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 193. Berikut perbandingan hasil rekapitulasi pada kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Tabel 4.14
Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi
Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Kriteria	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Jlh Anak	(%)	Jlh Anak	(%)	Jlh Anak	(%)
BSB	0	0%	0	0%	9	56%
BSH	0	0%	0	0%	3	18%
MB	5	31%	7	43%	4	25%
BB	11	68%	9	56%	0	0%

Berdasarkan table tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada kriteria BB (belum berkembang) mengalami penurunan dari kondisi awal 11 anak , pada siklus I menurun menjadi 9 anak dan pada siklus II sudah tidak ada lagi anak yang kriteria belum berkembang. Kriteria MB (mulai berkembang) dari 5 anak mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 7 anak dan pada siklus II mengalami penurunan ada 4 anak yang kriteria mulai berkembang.Kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) dari 0 anak belum ada peningkatan pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 3 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan.Kriteria BSB (berkembang sangat baik) pada kondisi awal sampai siklus I belum ada anak yang berkembang sangat baik dan meningkat pada siklus II menjadi 9 anak pada kriteria berkembang sangat baik.Berikut grafik rekapitulasi kriteria berkembang sangat baik dari kondisi awal hingga siklus II.



Grafik 4.4
Grafik Perbandingan Kemampuan Mengenal Huruf Anak
Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

D. Pembahasan

Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf dilihat dari perkembangan siswa sebelum guru dan peneliti memberi tindakan, kemampuan mengenal huruf anak sangat rendah tingkat perkembangannya hanya 5 anak yang mencapai kriteria Mulai Berkembang dan tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Banyak anak yang asik bermain dengan sendirinya, anak kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru, anak kurang mampu melaksanakan perintah dari guru untuk mengulangi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian maka peneliti memberikan tindakan melalui kegiatan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak PAUD Al Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang.

Permainan kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dapat digunakan untuk memperjelas pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran anak dapat terlihat langsung untuk menggunakan permainan tersebut sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Levio dan Lentz (Arsyad, 2007) yang mengungkapkan bahwa kartu huruf bergambar memperlancar tujuan memahami dan mengingat informasi yang pesan yang terkandung dalam gambar, media visual juga dapat mempermudah anak yang sedang belajar. Permainan kartu huruf dapat mempermudah anak dalam belajar mengenal huruf karena gambar merupakan media visual yang tepat digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran.

Saat melaksanakan tindakan siklus I pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dan tidak fokus dengan kegiatan permainan kartu huruf yang dilakukan, karena hal ini merupakan kegiatan baru bagi anak-anak. Ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti proses pembelajaran, anak-anak sibuk dengan permainan yang lain. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan kegiatan permainan kartu huruf anak-anak sangat antusias sekali dalam pelaksanaan pembelajaran. Anak sudah mampu melaksanakan setiap indikator pembelajaran dengan baik. Anak sudah mampu memahami pelajaran yang disampaikan guru, anak sudah mampu melaksanakan perintah dari guru untuk mengulangi yang disampaikan oleh guru dengan sangat baik.

Pada pertemuan dari siklus I sampai siklus II anak-anak memiliki semangat yang tinggi dan sangat antusias sekali dalam pelaksanaan kegiatan permainan kartu huruf sehingga peningkatan terjadi pada setiap pertemuannya. Peningkatan yang sangat pesat terjadi pada siklus II dengan kegiatan mengenal huruf dengan duduk melingkar bersama-sama. Anak-anak sangat gembira dengan kegiatan permainan kartu huruf yang dilaksanakan, walaupun pada awal pertemuan anak masih bingung dengan pembelajaran yang dilaksanakan, namun setelah pertemuan selanjutnya anak-anak mampu melaksanakan kegiatan sangat baik. Sehingga pada siklus II tindakan dapat dihentikan karena sudah mencapai kriteria penilaian yang diharapkan.

Hal pertama yang dilakukan saat kegiatan permainan kartu huruf yaitu, guru menjelaskan dulu kepada anak tentang permainan kartu huruf. Selanjutnya guru menjelaskan semuanya detail kepada anak. Lalu guru

memberi contoh menempelkan gambar mata dengan menempelkan kartu huruf. Kemudian guru mengajak anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan permainan kartu huruf. Kegiatan permainan kartu huruf yang dilakukan dapat mengasah pemikiran anak menjadi lebih kreatif, meningkatkan keberanian dan percaya diri anak.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan permainan kartu huruf pada PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang mengalami peningkatan yang sangat pesat. Dimana anak-anak sebelumnya belum mengetahui huruf, belum mampu mencocokkan huruf. Setelah dilakukan tindakan dengan permainan kartu huruf anak menjadi lebih aktif dan bersemangat lagi saat proses pembelajaran berlangsung. Anak sangat gembira saat melaksanakan kegiatan belajar melalui kegiatan permainan kartu huruf. Anak menjadi kreatif dan mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang diberikan dengan baik karena aspek perkembangan kemampuan mengenal huruf anak sudah berkembang dengan sangat baik.

Adapun hasil penelitian tentang mengenal huruf yang di indikasikan dari hasil observasi aspek kemampuan mengenal huruf pada pra tindakan dan setelah tindakan, dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan.

Penelitian ini telah membuktikan bahwa melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di PAUD Al Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat pesat terhadap kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada PAUD Al-Mujahiddin Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap siklus yang dilakukan, anak yang Belum Berkembang (BB) pada saat pratindakan terdapat sebanyak 11 anak, dan pada siklus I anak yang belum berkembang menurun menjadi 9 anak kemudian pada siklus II sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang. Anak yang Mulai Berkembang (MB) pada saat pratindakan terdapat sebanyak 5 anak, kemudian pada siklus I naik menjadi 7 anak, dan pada siklus II terdapat 4 anak yang mulai berkembang. Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pratindakan tidak ada anak yang berkembang sesuai harapan, kemudian pada siklus I belum juga ada anak yang berkembang sesuai harapan dan pada siklus II terdapat 3 anak yang berkembang sesuai harapan. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada pada saat pratindakan, kemudian siklus I belum juga ada anak yang berkembang sangat baik, dan pada siklus II terdapat 9 anak yang berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kartu huruf. Kegiatan permainan kartu huruf melibatkan semua anak dalam

pelaksanaan pembelajaran. Anak dapat mengetahui huruf dan mencocokkan huruf dengan gambar dan anak tidak lepas dari pengawasan guru selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal antara lain sebagai berikut :

1. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat memperbaiki kualitas mengajarnya. Serta guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode dan media yang sesuai dengan tingkat kemauan siswa supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan.
2. Bagi siswa, agar supaya selalu fokus dalam mengikuti pelajaran supaya hasilnya lebih optimal.
3. Bagi sekolah, hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran.
4. Penelitian selanjutnya, Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian di sekolah lain sebagai pembandingan mengenai

penelitian yang terkait penggunaan permainan kartu huruf kemampuan mengenal huruf pada anak sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

4. Manfaat bagi siswa

Anak-anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal huruf.

5. Manfaat bagi guru

Memberikan pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan di sekolah yang diberikan pada anak-anak sesuai dengan karakteristik belajarnya.

6. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Harianto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Cucu, Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:Dirjen pendidikan dan tenaga kependidikan dan ketenagaan perguruan tinggi.
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT.Indeks.
- Enny, Zubaidah. 2003. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Pendidikan Dasar Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hendry, Kurniawan. 2002. *Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Larson, 2001. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Buletin Padu.
- Maimunah, Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Margono.S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Purwokerto: Rineka Cipta.
- Moeslichatoen.2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta; PT. Asdi Mahasatya.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja.
- Nurbiana, Dhieni. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Nurmaawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Kecerdasan Emosional Siswadalam Proses*. Jakarta: Rajawali Press.
- Partini. 2010. *Pengantar Anak Usia Dini*. Yogyakarta:GrafindoLitera Media.

- Putrid, Hidayah Firdaus. 2010. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf pada Anak Kelompok A Kober Darussalam Kecamatan Ibum Kabupaten Bandung*. Skripsi core.ac.uk.diperolehtanggal 12 April 2021.
- Santrok, Jhon.W. 2007. *Perkembangan anak. (ahli bahasa)*. Jakarta:Erlangga.
- Seefeldt, Carol. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini(Alih Bahasa)*. Jakarta: PT.Indeks.
- Slamet, Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta :Hikayat Publishing.
- Soenjono, Darjowidjojo. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta:Yayasan Obat Indonesia.
- Soemiarti, Padmonodewo. 2003. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sofia, Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta :Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Susanto.2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Media Grup.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen.
- Trisniwati.2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*. Skripsi eprints.uny.ac.id. diperoleh tanggal 09 April 2021.
- Yasin, Mustofa. 2007. *EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam*. Jakarta:Seketsa.