

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
BERBANTUAN MEDIA KARTU DI TK TUNAS HARAPAN
DESA SEI LAMBU MAKMUR KECAMATAN TAPUNG**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Kemampuan Mengenal Huruf pada
Kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan
Tapung)**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

**ANDIKA DEFITA SARI
NIM. 2086207010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU KEGURUAN DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul:

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENALHURUF
BERBANTUAN MEDIA KARTU
(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Kecakapan Mengetahui Huruf pada
Kelompok A TK Tunas Harapan)

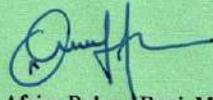
Disusun Oleh:

Nama : ANDIKA DEFITA SARI
NIM : 2086207010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Murid kecil

Bangkinang, Juni 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Afriza Rahma Rani, M.Pd
NIDN. 1012049402

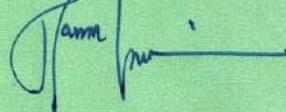
Pembimbing II



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

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



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

Program Studi PG PAUD
Ketua



Dr. Musnar Indra D., M.Pd
NIP TT. 096 542 108

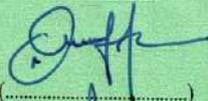
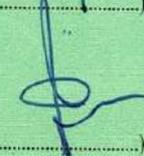
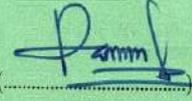
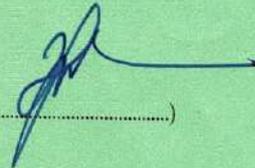
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Murid kecil
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palawan Tuanku Tambusai

Judul : Upaya Meningkatkan Kecakapan Mengetahui Huruf Berbantuan Media Kartu (Studi observasi Tindakan Kelas Pada Materi Kecakapan Mengetahui Huruf Pada Kelompok A Tk Tunas Harapan)

Nama : Andika Defita Sari
NIM : 2086207010
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Murid kecil
Tanggal Pengesahan : Juli 2024

Tim Penguji

No	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Afriza Rahma Rani, M.Pd	 (.....)
2. Sekretaris	: Moh. Fauziddin, M.Pd	 (.....)
3. Anggota 1	: Putri Asilestari, M.Pd.	 (.....)
4. Anggota 2	: Joni, M.Pd.	 (.....)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Berbantuan Media Kartu**” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penciplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ke ilmun. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari di temukan adanya pelanggaran terhadap etika ke ilmun dalam karya ini, atau ada klain dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, 11 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPORER' and '1000'. The signature is in black ink and appears to be 'Andika Defita Sari'.

Andika Defita Sari
NIM.2086207010

ABSTRAK

**Andika Defita Sari:
2024**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Berbantuan Media Kartu (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok A Tk Tunas Harapan)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf siswa pada kelompok A Tk Tunas Harapan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan melalui penggunaan media kartu. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok A di TK Tunas Harapan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus yang dilakukan. Pada pratindakan diperoleh rata-rata skor kemampuan mengenal huruf siswa sebesar 4,21. Pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan diperoleh rata-rata skor kemampuan mengenal huruf anak sebesar 5,14 dan pada pertemuan II meningkat menjadi 6,28. Kemudian pada siklus II pertemuan I meningkat lagi menjadi 7,28 dan pada pertemuan II meningkat lagi menjadi 9,14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa pada kelompok A Tk Tunas Harapan.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Huruf dan Media Kartu.

ABSTRACT

**Andika Defita Sari:
2024**

Efforts to Improve the Ability to Recognize Letters Using Card Media (Classroom Action Research on the Ability to Recognize Letters Material in Group A of Tunas Harapan Kindergarten)

This research was motivated by the low ability to recognize letters among students in group A at Tunas Harapan Kindergarten. This research aims to improve the ability to recognize letters in group A children at Tunas Harapan Kindergarten through the use of cards. The type of research used was classroom action research with the research subjects being group A children at Tunas Harapan Kindergarten. Data collection techniques use observation and documentation. The results of the research show that the use of card media can improve the ability to recognize letters in group A children at Tunas Harapan Kindergarten. The results of the research showed that there was an increase in each cycle carried out. In pre-action, the average score for students' ability to recognize letters was 4.21. In cycle I, meeting I experienced an increase, the average score for children's letter recognition ability was 5.14 and at meeting II it increased to 6.28. Then in cycle II, meeting I increased again to 7.28 and at meeting II it increased again to 9.14. Thus, it can be concluded that the application of card media can improve the letter recognition ability of students in group A at Tunas Harapan Kindergarten.

Keywords: *Ability to Recognize Letters and Card Media.*

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 pula shalawat beriringan 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 **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Berbantuan Media Kartu di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung”**.

Penulisan 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. Penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Kemudian penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Amir Lutfi Selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai atas segala kebijakan dan perhatian.

2. Dr. Nurmalina, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusi yang telah memberikan saran dan motivasi.
3. Dr. Musnar Indra D., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusi yang telah membantu kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Afriza Rahma Rani, M.Pd. Sebagai Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, perhatian dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Moh. Fauziddin, S.Ag., M.Pd. Sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, perhatian dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Putri Asilestari, M.Pd. Selaku penguji 1 yang telah telah memberikan kritikan, saran dan pengarahan kepada penulisan skripsi, serta untuk menguji proposal skripsi ini.
7. Joni, M.Pd. Selaku penguji 2 yang telah telah banyak berikan saran dan masukan kepada penulis dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen, staf, dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusi yang telah membekali berbagai ilmu kepada penulis sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat terbantu dan mendistribusikan pengetahuannya selama mengikuti perkuliahan.

9. Ibunda Saya yakni Artiningsih dan abang saya Guntur Budi Setiawan yang sealalu mendoakan, memberikan semangat dan memberi motivasi hidup kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal 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, Amiin. 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. Aamiin Yarabbal' Alamin.

Bangkinang, Juni 2024

Andika Defita Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBINGError! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Peneliatan.....	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pengertian Anak Usia Dini	12
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	13
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	15
4. Kemampuan Mengenal Huruf.....	16
5. Metode Permainan Kartu Huruf.....	18
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Pemikiran.....	27
D. Hipotesis	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Waktu, Tempat dan Subyek Penelitian.....	32
C. Data dan Sumber Data	33
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
a. Observasi.....	35
b. Dokumentasi	35
c. Instrumen Pengumpulan Data	35
d. Observasi Aktivitas Guru	36
e. Observasi Aktivitas Anak.....	38
E. Prosedur Penelitian	41
1. Perencanaan	41
2. Pelaksanaan.....	42
3. Refleksi	44
F. Analisis Data	44
1. Aktifitas Guru	46
2. Aktifitas Anak	46
3. Dokumentasi	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Pra Tindakan	48
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	50
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus.....	66
D. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Awal Hasil Observasi Anak	5
Tabel 3. 1 Lembar Observasi Guru	37
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Anak	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Observasi Mengenal Huruf Pada Anak	40
Tabel 3. 4 Rubrik Kemampuan Mengenal Huruf Anak	40
Tabel 4. 1 Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Huruf....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Awal Kemampuan	49
Tabel 4. 3 Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan I	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan II ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I	60
Tabel 4. 6 Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus II Pertemuan I ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus II Pertemuan II..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II	63
Tabel 4. 9 Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Gambar Kerangka Pemikiran	27
Gambar 3. 1	Gambar Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Sumber Arikunto 2012)	31
Gambar 4. 1	Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I.....	56
Gambar 4. 2	Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Observasi Aktivitas Guru	78
Lampiran 2 : Lembar Observasi Anak	82
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	85
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Dari Sekolah	98
Lampiran 5 : SK Observer	99
Lampiran 6 : Nilai Aktifitas Belajar Anak	100
Lampiran 7 : Dokumentasi.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang berproses dalam perkembangannya dengan pesat serta fundamental dalam kehidupannya. Firdaus (2019) berpendapat bahwa pertumbuhan anak usia dini perkembangan manusia seutuhnya. Pendidikan PAUD merupakan suatu pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui pendidikan formal maupun nonformal serta informal Ilma (2019). Menurut Piaget dalam Asri dkk. (2015) mengungkapkan bahwa anak pada usia 4-6 tahun berada pada tahapan praoperasional konkret yang diperlihatkan untuk mengorganisir serta menyatakan gerakan dan tindakan juga menyimpulkan eksistensi yang berada diluar pandangan.

Pembelajaran yang terjadi di PAUD adalah proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Sedangkan aspek perkembangan yang harus dijadikan pembelajaran di PAUD, adalah aspek agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni dan bahasa (Permendikbud No 137 tahun 2014).

Masa usia dini adalah masa emas. Masa dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah di stimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang hidup manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan dan perlindungan. Mengacu pada Permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, yang dimaksud Pendidikan Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan Permendikbud No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, dinyatakan bahwa upaya dalam membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak terdapat enam program pengembangan yang perlu dikembangkan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Salah satu program pengembangan anak usia dini yaitu pengembangan bahasa. Bahasa adalah system simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Pengembangan keterampilan berbahasa pada anak usia dini mencakup 4 aspek yaitu: 1) Berbicara; 2) Menyimak; 3) Membaca dan 4) Menulis.

Keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif karena anak dituntut untuk menghasilkan bahasa. Sebaiknya, keterampilan menyimak dan membaca bersifat reseptif karena anak lebih banyak menyerap bahasa yang dihasilkan oleh orang lain sehingga anak dituntut untuk dapat mengenal lambang huruf hingga membaca melalui tahapan-tahapan yang berbeda. Oleh sebab itu kemampuan mengenal huruf perlu distimulasi sejak usia dini. Melalui stimulasi diharapkan kemampuan anak dalam mengenal huruf berkembang sesuai harapan.

Pendidikan TK adalah suatu Pendidikan Anak Usia Dini yaitu termasuk pendidikan jalur formal pada anak usia 4-6 tahun Julia dkk. (2022) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter harus dilaksanakan sejak usia dini karena pendidikan ini sangat berpengaruh sampai kelak hingga dewasa. Anak mulai sensitif menerima berbagai perkembangan seluruh potensinya. Perkembangan bahasa khususnya dalam mengenal huruf yang bentuknya mirip dan sulit dipahami oleh anak, sekilas bentuknya sama.

Media pembelajaran anak usia dini sangat diperlukan agar dalam pengenalan huruf lebih optimal. Secara bahasa media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah atau pengantar. Menurut Hernik dan kawan-kawan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi atau sumber dan penerima. Menurut Patty dkk. (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengandung nilai-nilai

antara lain: Meletakkan dasar yang nyata sehingga tidak terjadi verbalisme, dapat meningkatkan hasil belajar, memberikan pengalaman nyata, menumbuhkan pola pikir yang berkembang. Untuk itu maka media permainan kartu huruf sangat berguna sekali dalam pengenalan huruf awal dalam mengenal huruf-huruf.

Bahan ajar kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (tripleks). Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Azhar Arsyad dalam Tiningsih (2020) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kartu huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri oleh pendidik dengan bentuk segiempat atau lingkaran terbuat dari kertas putih ataupun berwarna dan dilaminating. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah dilakukan dalam pembelajaran mengenal huruf permulaan. Selain itu, kartu huruf juga melatih kreatifitas anak. Melalui bahan ajar kartu huruf dapat merangsang untuk lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, sehingga minat dan motivasi belajar anak semakin kuat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 1 maret 2024 di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung dimana saat itu kemampuan mengenal huruf anak dilakukakan berbantuan dengan media kartu dan temukan fakta dari 14 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki, terdapat 9 anak pada level pembelajaran Belum Berkembang atau 64,29%, anak pada level pembelajaran Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak atau 35,71%, anak pada level pembelajaran Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 0 anak atau 0%, anak pada level pembelajaran Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. 1
Data Awal Hasil Obsersevasi Anak

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1	BB	9 Anak	64,29%
2	MB	5 Anak	35,71%
3	BSH	0 Anak	0%
4	BSB	0 Anak	0%
Jumlah		14 Anak	100%

Sumber: (Firdaus, 2019)

Berdasarkan data tabel diatas diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial emosional. Berdasarkan data tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Diantaranya: 1) Anak masih mengalami kesulitan saat menyebutkan huruf, hal ini terlihat saat guru meminta anak menyebutkan salah satu huruf. 2) Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun

bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “m” dengan “n” 3) Anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan lambang huruf, menunjukkan lambang huruf, menirukan (menulis dan mengucapkan) lambang huruf dengan gambar dan/atau benda sekitar belum optimal, 4) Metode dan media yang digunakan guru belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, 5) Guru masih menggunakan metode klasikal dan penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal. Sehingga pada saat proses pembelajaran anak kurang fokus, bermain sendiri dan bercerita dengan teman lainnya.

Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Karena bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

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. Sebagaimana diungkapkan oleh (Tiningsih, 2020) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari kartu huruf yaitu: Dapat membaca dengan mudah, mengembangkan daya ingat otak kanan dan memperbanyak perbendaharaan kata.

Berdasarkan pemaparan 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 Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Berbantuan Media Kartu di TK Tunas Harapan Kecamatan Tapung Tahun 2024.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu rendanya Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Tahun 2024. Adapun rumusan masalah dapat disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimana Perencanaan pembelajaran berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal huruf berbantuan media kartu pada kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan Perencanaan pembelajaran berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur?
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur?
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengenal huruf berbantuan media kartu pada kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur?

D. Manfaat Peneliatan

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Manfaat bagi anak

Dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dengan metode pemberian tugas berbantuan media kartu.

2. Manfaat bagi guru

Meningkatkan profesionalisme dan memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak tentang metode pemberian tugas berbantuan media kartu.

3. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan disekolah 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. Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur *auditif* (pendengaran). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang buku atau membolak-balik buku.

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek kognitif anak yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal. Adawiyah (2022) Mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

2. Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (tripleks).

Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Menurut Patty dkk. (2022) Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis dan lain-lain. Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Namun demikian kartu huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri oleh pendidik dengan bentuk segiempat atau lingkaran terbuat dari kertas putih ataupun berwarna dan dilaminating. 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. Anak Kelompok A TK Tunas Harapan

Penelitian ini dilaksanakan pada anak Kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung, dengan rentang usia anak-anak 4 sampai 5 tahun. Jumlah anak Kelompok A TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur adalah 14 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

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 Firdaus (2019) mengungkapkan bahwa 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.

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 (Veryawan, 2020).

Asmariansi (2016) mengungkapkan bahwa 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.

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. Asmariansi (2016) 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. Julia dkk. (2022) 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. Julia dkk. (2022) 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 Nuriani (2018) 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 Nuriani (2018) 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. John W. 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).

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.

4. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Pangastuti & Hanum (2017) 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 Pangastuti & Hanum (2017) 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

Yosmelia & Aulia (2020) 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 Ilma (2019) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa

anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Firdaus (2019) 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 mengenali simbol huruf, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak mengenali simbol huruf a-z dengan benar.
2. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak menyebutkan huruf a-z.
3. Anak mampu meniru penulisan huruf, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak menirukan menulis huruf.

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

Veryawan (2020) mengungkapkan bahwa 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.

Asri dkk. (2015) 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.

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.

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

Sumantri & Sudana (2017) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambillah 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.

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 memberi 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

Julia dkk. (2022) menyatakan beberapamanfaat 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 anak 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.

Julia dkk. (2022) 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

Firdaus (2019) 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 anak 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 anak 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 yang 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 terlebih dahulu:

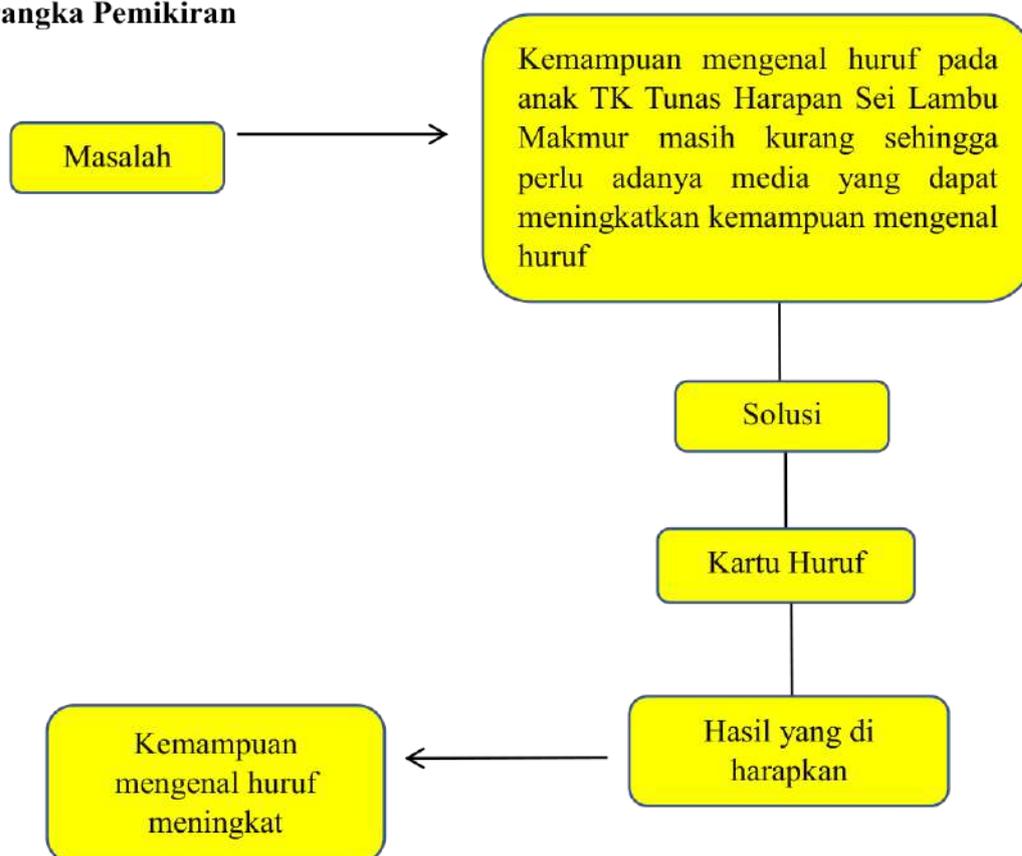
1. Penelitian Veryawan (2020) yang berjudul Media kartu dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini tahun 2020. Hasil penelitian tersebut secara umum tujuan perbaikan yang ingin dicapai dari kegiatan ini yaitu: meningkatkan hasil belajar anak usia dini, meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, memperbaiki kemampuan anak dalam kegiatan bahasa, melatih kemampuan berfikir anak secara logis dan sistematis dan mengembangkan kemampuan anak dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-I RA As Salam mengalami peningkatan melalui penggunaan media kartu huruf. Perbedaan dari penelitian saya adalah tujuan dari penelitian.
2. Penelitian Djangkali (2019) yang berjudul meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf di TK. Hasil

penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kelompok A TK Aisyiyah Busthanul Athfal IV. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kelompok A TK Aisyiyah Busthanul Athfal IV Palu. Perbedaan dari penelitian saya adalah metode penelitian yang digunakan.

3. Penelitian Susanti dkk. (2021) yang berjudul penerapan metode bermain kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di TK Tunas Jaya. Hasil penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini menggunakan metode bermain kartu huruf bergambar di TK Tunas Jaya pada tahun 2021. Kemampuan mengenal huruf anak meningkat setelah diterapkan metode bermain kartu huruf bergambar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral.
4. Penelitian Darsih & Hermawan (2022) yang berjudul penggunaan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di TK MNU 25 At-Taqwa Jatinegara pada tahun 2022. Hasil penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK MNU

25 At-Taqwa Jatinegara Kabupaten Kebumen. Berdasarkan penelitian menjelaskan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada Anak Usia Dini. Penelitian ini relevan karena keempat penelitian ini menggunakan konsep yang sama yaitu kartu huruf. Perbedaan penelitian dengan penelitian saya adalah rumus cara mencari persentasi peningkatan bagaimana kemampuan anak dalam mengenal huruf

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Pemikiran

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami

tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal. Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu menerapkan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah masuknya rangsangan pada anak-anak.

Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, yaitu dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran. Melalui metode permainan, anak akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak. Selain itu melalui metode permainan, anak akan mudah belajar mengenal huruf yang didukung dengan menggunakan kartu huruf.

Penerapan metode permainan kartu huruf dalam menstimulasi kemampuan anak-anak, merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan metode permainan kartu huruf, anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal huruf-huruf saat bermain kartu. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat simbol huruf dan gambar pada setiap kartu huruf yang anak mainkan.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika kemampuan dalam mengenal huruf Kelompok AITunas Harapan Sei Lambu Makmur dapat ditingkatkan maka penerapan permainan kartu huruf dalam kegiatan pembelajaran dapat diterapkan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

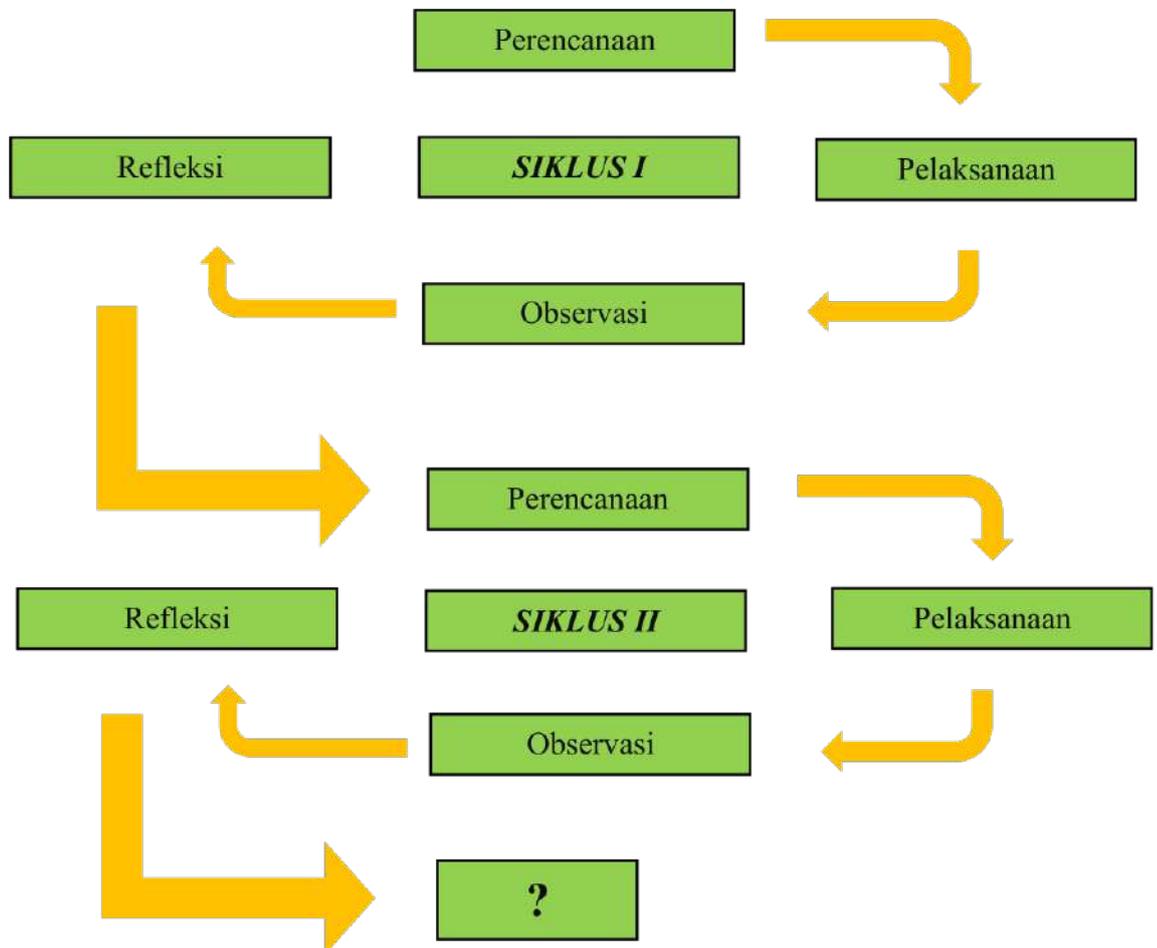
A. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, menurut Sanjaya (2016) penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata. Menurut Trianto (2017) penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian dengan mencermati kegiatan pembelajaran yang diberikan tindakan, dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Menurut Arikunto (2017) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.”

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru untuk mengkaji masalah pembelajaran melalui refleksi diri, memperbaiki strategi dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan memberikan sebuah tindakan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam siklus tindakan. Setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan

refleksi. Adapun siklus penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1
Gambar Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2017)

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena mempunyai beberapa keunggulan menurut Arikunto (2017) yang dilaksanakan di sekolah diantaranya yaitu:

1. Praktis dan relevan untuk situasi yang terjadi di TK Tunas Harapan
2. Kerangka kerja teratur
3. Berdasarkan pada observasi nyata dan objektif

4. Flaksibel 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

B. Waktu, Tempat dan Subyek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di Kelompok A TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung melalui permainan kartu huruf. Penelitian ini dilaksanakan di semester II tahun ajaran 2023/2024. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas. 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 dilaksanakan pada April 2024 pada saat kegiatan anak belajar di sekolah.

Menurut Arikunto (2017) menyebutkan bahwa subjek penelitian adalah subjek yang dituju peneliti untuk diteliti. Dalam upaya memperoleh data atau informasi yang diperlukan maka subjek adalah anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung yang berjumlah 14 anak yaitu 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Untuk kelancaran pelaksanaan peneliti maka peneliti bekerjasama dengan guru TK Tunas Harapan yaitu Ibu Yekti Palupi sbegai mitra peneliti yang mengamati

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

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah catatan fakta-fakta atau keterangan yang akan diolah dalam kegiatan penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data-data yang dapat menggambarkan keberhasilan dan ketidakberhasilan penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Skor hasil pekerjaan secara individu dan kelompok pada latihan soal-soal.
- b. Pernyataan verbal anak dan guru yang diperoleh dari hasil wawancara sehubungan dengan proses pembelajaran dan pemahaman terhadap materi.
- c. Hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan oleh teman sejawat dan kepala sekolah di sekolah tersebut terhadap aktifitas praktisi dan anak dengan menggunakan lembar observasi yang disediakan oleh peneliti.
- d. Catatan lapangan dari rangkaian kegiatan anak dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder.

Sumber data primer yaitu informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah guru Tk Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung. Hal ini menjadi pertimbangan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan media kartu huruf.

Sumber data sekunder yaitu sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data tersebut adalah data hasil belajar yang dikumpulkan oleh orang lain, data pendukung dalam penelitian ini adalah data dari guru Tk Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung. Jenis data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas, lokasi dan dokumentasi.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Arikunto (2017) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”.

Dari bermacam-macam metode di atas teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian, untuk melakukan pengamatan penulis menyiapkan instrumen berupa check list (√). Sehingga observasi tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda (√) tentang aspek yang diobservasi. Kegiatan ini dilakukan pada 01 Maret 2024.

b. 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 keliruan 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.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya

Arikunto (2017). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, yaitu kemampuan anak dalam mengetahui simbol huruf, dan memahami makna huruf, yang diterapkan menggunakan permainan kartu huruf, anak-anak bermain kartu huruf yang dibuat sendiri oleh peneliti. Dalam melakukan penelitian instrumen 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 memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda check list (√) tentang aspek yang diobservasi.

d. Observasi Aktivitas Guru

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

Tabel 3. 1
Lembar Observasi Aktivitas Guru

Komponen Yang Diamati	Aktifitas Yang Diamati	Penilaian			
		BS	B	C	K
Aktivitas guru pada kegiatan pendahuluan	Mengkondisikan anak agar siap memulai pembelajaran				
	Membuka Pembelajaran				
	Memberikan Motivasi				
	Menentukan tujuan kegiatan				
	Menyiapkan peralatan yang diperlukan (Modul ajar, RPPH, penilaian, media)				
Aktivitas guru pada kegiatan inti	Anak-anak diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf				
	Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan				
	Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk melingkar				
	Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu				
Aktivitas guru pada kegiatan penutup	Latihan/ evaluasi				
	Melakukan refleksi yang telah dipelajari dan menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya				
	Menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam				

Sumber: (Faridah dkk., 2022)

Keterangan:

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

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

C: Cukup, guru diberi skor 2 apabila guru mampu melakukan aktivitas dengan indikator yang diamati.

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

e. Observasi Aktivitas Anak

Data tentang aktivitas 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.

Tabel 3. 2
Lembar Observasi Anak

Indikator	Rencana Kegiatan	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
Mengenali simbol huruf	Anak mampu menyebutkan simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat				
Menyebutkan bunyi huruf	Anak mampu menyebutkan huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat				
Menirukan penulisan huruf	Anak mampu meniru menuliskan huruf				

Sumber: (Firdaus, 2019)

Pada kolom kriteria penilaian peneliti memberi tanda check list yang telah disediakan sbagai lembar pengamatan pencapaian perkembangan, kriteria penilaian terbagi menjadi 4, yaitu:

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mulai Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Kriteria Penilaian:

- a. BB (Belum Berkembang) : bila belum mengetahui simbol huruf harus dilakukan dengan bimbingan atau dicontohkan guru. Skor untuk kategori ini adalah 1-4.
- b. MB (Mulai Berkembang) : bila anak masih harus diingatkan atau dibantu guru. Skor untuk kategori ini adalah 5-9.
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri meski kadang harus diingatkan guru. Skor untuk kategori ini adalah 10-14.
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik): bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Skor untuk kategori ini adalah 14-18.

2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan observasi (pengamatan). Dengan menggunakan catatan lapangan berbagai aspek pembelajaran dikelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dan 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. Mengenali simbol huruf
	b. Menyebutkan bunyi huruf
	c. Menirukan penulisan huruf

Sumber: (Iqromah, 2018)

Setelah kisi-kisi di buat, maka kegiatan selanjutnya adalah membuat rubrik penilaian. Rubrik ini nantinya diharapkan dapat mempermudah guru untuk menilai kegiatan yang dilakukan anak 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	Mengenali simbol huruf	4	Sangat Baik , Jika anak dapat mengenali simbol huruf tanpa arahan guru
		3	Baik , Jika anak dapat mengenali simbol huruf dengan arahan guru
		2	Cukup , Anak masih terbata-bata dalam pengucapan huruf
		1	Kurang , Anak belum bisa mengenali simbol huruf
2	Menyebutkan bunyi huruf	4	Sangat Baik , Jika anak dapat menyebutkan bunyi huruf tanpa arahan guru
		3	Baik , Jika anak dapat menyebutkan bunyi huruf dengan arahan guru

No	Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi Konversi
		2	Cukup , Anak masih terbata-bata dalam menyebutkan bunyi huruf
		1	Kurang , Anak belum bisa menyebutkan bunyi huruf
3	Menirukan penulisan huruf	4	Sangat Baik , Jika anak dapat meniru menulis huruf dengan gambar tanpa arahan guru
		3	Baik , Jika anak dapat meniru menulis huruf dengan gambar dengan arahan guru
		2	Cukup , Anak masih terbata-bata dalam meniru menulis huruf
		1	Kurang , Anak belum bisa meniru menulis huruf

Sumber: (Khadijah dkk., 2021)

E. 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 RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dengan tema tanaman.
- 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 3 sampai 5 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.

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil lembar observasi dan dokumentasi mengenai hasil pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf. Analisis dilakukan pada setiap siklus dengan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut

ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik diskriptif kuantitatif (Ngalim Purwanto, 2006) yaitu:

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

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari/ diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

R = Konstanta

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

Seorang siswa dapat dikatakan tuntas dalam belajar apabila siswa telah mencapai kategori minimal MB (Mulai Berkembang) dengan perolehan skor minimal adalah 9. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila presentase rata-rata ketuntasan siswa sudah mencapai 50% dari jumlah seluruh siswa yang memahami materi.

Apabila siswa sudah mencapai kategori yang telah ditetapkan maka penelitian dapat dihentikan.

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 yang dilakukan terhadap aktifitas anak yaitu dengan melihat persentase tingkat aktifitas anak, 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 anak, 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 TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Untuk mrngrtahui ada tidak nya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak TK Tunas Harapan. 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 jum'at tanggal 01 Maret 2024. Penelitian tahap awal dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang nanti nya digunakan sebagai perbandingan 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 jaran menggunakan metode pembelajaran yang mudah dipahami dalam menyampaikan pelajaran. Tentu saja, banyak anak yang merasa kesulitan karena 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 TK Tunas Harapan. Tes pra tindakan di ikuti oleh semua anak di TK Tunas Harapan yang berjumlah 14 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

Tabel 4. 1
Persentase Hasil Observasi Awal Kemampuan
Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

AA	MB	31,25%
AH	BB	18,75%
AL	MB	37,5%
AN	MB	37,5%
AR	BB	18,75%
HA	MB	31,25%
NA	BB	18,75%
NM	BB	25%
MI	MB	37,5%
RQ	BB	25%
SLA	BB	25%
SRA	BB	25%
SI	BB	18,75%
VO	BB	18,75%
Rata-rata		26,34%

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung 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 menarik bagi anak, permainan yang digunakan pastinya membuat anak-anak senang dan semangat ketika belajar.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a. Siklus I Pertemuan I, Senin 22 April 2024

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 senin 22 April 2024 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 apresiasi dengan menunjukkan alat peraga yaitu

kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru mengenalkan 5-7 kartu huruf pada kartu huruf secara bertahap. Guru mengambil dan mengucapkan sebuah kartu huruf untuk 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 menunjukkankartu 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) 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.

Tabel 4. 2
Persentase Siklus I Pertemuan I Kemampuan
Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

AA	MB	37,5%
AH	BB	25%
AL	MB	43,75%
AN	MB	43,75%
AR	BB	25%
HA	MB	37,5%
NA	BB	25%
NM	MB	31,25%
MI	MB	43,75%
RQ	MB	31,25%
SLA	BB	25%
SRA	MB	31,25%
SI	BB	25%
VO	BB	25%
Rata-rata		32,14%

Berdasarkan persentase siklus I pertemuan pertama yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenali huruf anak TK Tunas Harapan masih rendah, sehingga perlu diadakan tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada anak TK Tunas Harapan. Berdasarkan hasil pengamatan data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenali huruf anak TK Tunas Harapan masih rendah, sehingga perlu diadakan tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada anak TK Tunas Harapan.

b. Siklus I pertemuan II, Selasa 23 April 2024**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 II siklus I dilaksanakan pada Senin 23 April 2024 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 di karpet untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru melakukan apresiasi dengan menunjukkan alat peraga yaitu kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru mengenalkan 5-7 kartu huruf pada kartu huruf secara bertahap. Guru mengambil dan mengucapkan sebuah kartu huruf untuk 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) Observasi**a) Aktifitas belajar anak**

Observasi penelitian tindakan siklus I pertemuan II 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. 3
Persentase Siklus I Pertemuan II Kemampuan
Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

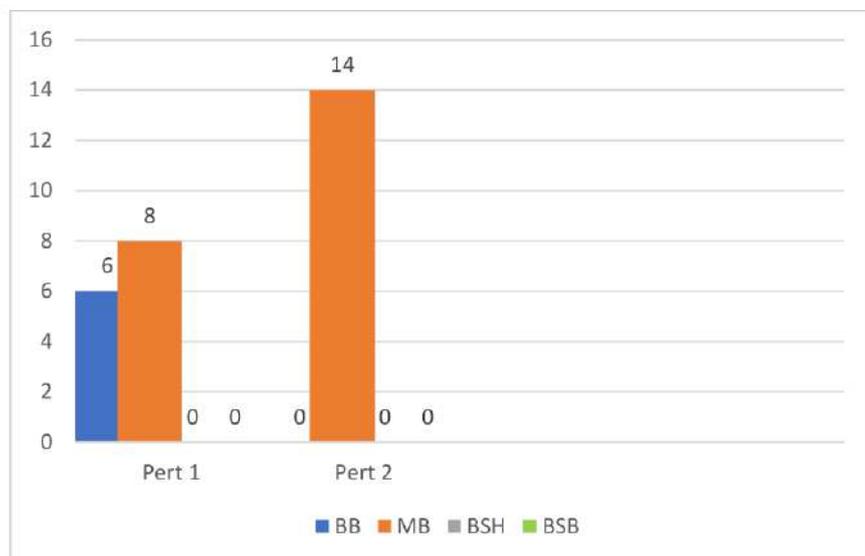
AA	MB	43,75%
AH	MB	37,5%
AL	MB	50%
AN	MB	50%
AR	MB	37,5%
HA	MB	43,75%
NA	MB	31,25%
NM	MB	37,5%
MI	MB	50%
RQ	MB	37,5%
SLA	MB	31,25%
SRA	MB	37,5%
SI	MB	31,25%
VO	MB	31,25%
Rata-rata		39,29%

Tabel 4. 4
Persentase Hasil Observasi Kemampuan Mengenal
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	8	57,14%	14	100%
BB	6	42,86%	0	0%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat rata-rata kemampuan mengenal huruf anak TK Tunas Harapan 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 8 anak dengan persentase 57,14%, kriteria BB sejumlah 6 anak dengan persentase 42,86%. Selanjutnya pada

pertemuan kedua kriteria BSB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria MB sejumlah 14 anak dengan persentase 100%, kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Hal itu terlihat dari anak yang sudah mengenali simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf dan menirukan penulisan huruf. Hasil siklus I dari kemampuan mengenal huruf yang dikembangkan terlihat bahwa anak yang kemampuan mulai berkembang berjumlah 14 anak dan yang belum berkembang berjumlah 0 anak. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1
Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

Dari gambar 4.1 disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada TK Tunas Harapan berada dalam kategori sangat rendah atau perlu ditingkatkan lagi.

Dalam hal ini peneliti merencanakan sebuah tindakan 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.

b) Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang penting dalam setiap langkah proses penelitian tindakan kelas untuk menguasai permasalahan. Dengan merevisi perencanaan sebelumnya sesuai apa yang ditemui dilapangan. Pada tahap penemuan masalah dapat diidentifikasi permasalahan pada peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf. Permasalahan dari anak TK Tunas Harapan adalah kemampuan mengenal huruf sangat rendah.

Dalam pembuatan rancangan dan revisi, guru menyusun rancangan tindakan yang berupa desain pembelajaran yaitu menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dengan menggunakan media kartu huruf meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf secara individu. Evaluasi dilakukan setiap akhir kegiatan belajar mengajar. Jadwal

pembelajaran dilakukan dalam 2 pertemuan, yang setiap siklus dilakukan 2 pertemuan. Refleksi siklus I pertemuan pertama anak diminta menyebutkan simbol huruf dan menunjukkan kartu huruf dengan menirukan guru di depan kelas terus menerus sampai pertemuan kedua.

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, guru masih belum optimal dalam memberikan pembelajaran dan media kartu yang digunakan juga hurufnya sangat kecil sehingga anak sulit dalam mengikuti pembelajaran, 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 I, Rabu 23 April 2024

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II 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 I siklus II dilaksanakan pada rabu 24 April 2024 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 apresiasi dengan menunjukkan alat peraga yaitu kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

Guru mengenalkan 5-7 kartu huruf pada kartu huruf secara bertahap. Guru mengambil dan mengucapkan sebuah kartu huruf untuk 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 menunjukkankartu 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) Observasi

a. Aktifitas belajar anak

Observasi penelitian tindakan siklus II pertemuan 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

Tabel 4. 5
Persentase Siklus II Pertemuan I Kemampuan
Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

AA	MB	50%
AH	MB	43,75%
AL	BSH	56,25%
AN	BSH	56,25%
AR	MB	43,75%
HA	MB	50%
NA	BB	37,5%
NM	MB	43,75%
MI	BSH	56,25%
RQ	MB	43,75%
SLA	MB	37,5%
SRA	MB	43,75%
SI	MB	37,5%

VO	MB	37,5%
Rata-rata		45,54%

Berdasarkan hasil pengamatan data yang diperoleh, membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf anak TK Tunas Harapan masih rendah, sehingga perlu diadakan tindakan dan perlakuan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak TK Tunas Harapan.

b. Siklus II pertemuan II, Kamis 25 April 2024

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II pertemuan direncanakan dilaksanakan pada hari Kamis 25 April 2024. Pelaksanaan berlangsung selama 3 jam pelajaran (3x30 menit). Kegiatan Pembelajaran masih menerapkan langkah-langkah permainan kartu huruf.

2) Pelaksanaan

Pertemuan II siklus I dilaksanakan pada Rabu 25 April 2024 dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran yaitu 3x30 menit. Pelaksanaan pembelajaran terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pendahuluan

Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar di karpet untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru melakukan apresiasi dengan menunjukkan alat peraga yaitu kartu huruf. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan

pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan “anak-anak apa yang kalian ketahui tentang gambar jagung?” dan anak menjawab pertanyaan guru. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

b) Kegiatan inti

Guru mengajak anak tanya jawab tentang uraian sub tema jagung. Anak diberi kesempatan menyebutkan olahan yang dapat dibuat dari jagung. Guru memberikan lembar kerja anak yang sudah disediakan. Anak belajar mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan.

c) Kegiatan penutup

Anak diberikan kesempatan menyampaikan kesulitan yang ditemui selama pelajaran. Guru memotivasi anak untuk rajin belajar. Guru mengakhiri pelajaran dengan penutup. Hasil penelitian bahwa 11 anak sudah mencapai peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf dan 3 anak lainnya belum mencapai peningkatan, sehingga akan diberi perhatian lebih supaya semua anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Analisis deskriptif nilai kemampuan mengenal huruf dengan metode permainan kartu huruf pada siklus II pertemuan II dapat dilihat tabel 4.6.

3) Observasi

a) Aktifitas belajar anak

Observasi penelitian tindakan siklus II pertemuan II 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.

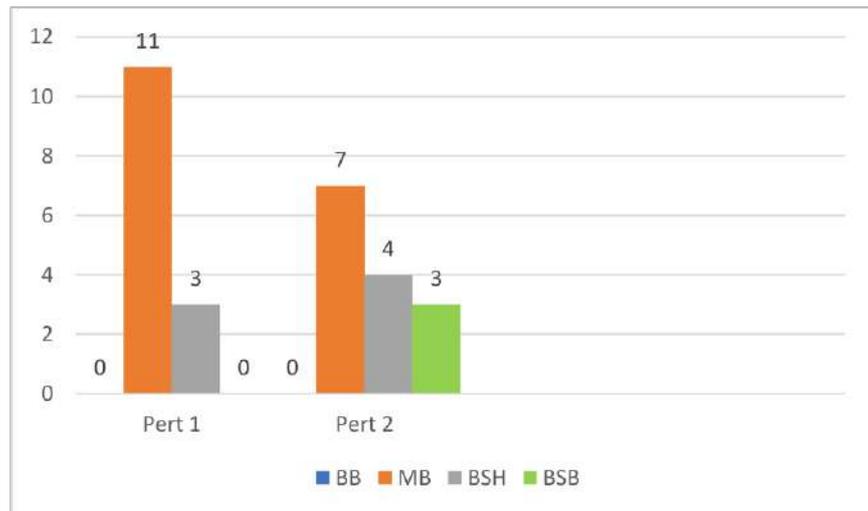
Tabel 4. 6
Persentase Siklus II Pertemuan II Kemampuan Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

AA	BSH	56,25%
AH	MB	50%
AL	BSB	81,25%
AN	BSB	81,25%
AR	MB	50%
HA	BSH	56,25%
NA	MB	43,75%
NM	BSH	62,5%
MI	BSB	81,25%
RQ	MB	50%
SLA	MB	43,7%
SRA	BSH	56,25%
SI	MB	43,75%
VO	MB	43,75%
Rata-rata		57,14%

Tabel 4. 7
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

Kriteria	Siklus II pertemuan ke			
	I		II	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
BSB	0	0%	3	21,43%
BSH	3	21,43%	4	28,57%
MB	11	78,57%	7	50%
BB	0	0%	0	0%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat rata-rata kemampuan mengenal huruf anak TK Tunas Harapan melalui permainan kartu huruf pada siklus II pertemuan pertama dengan kriteria BSB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%, kriteria BSH sejumlah 3 anak dengan persentase 21,43%, kriteria MB sejumlah 11 anak dengan persentase 78,57%, kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Selanjutnya pada pertemuan kedua kriteria BSB sejumlah 3 anak dengan persentase 21,43%, kriteria BSH sejumlah 0 anak dengan persentase 28,57%, kriteria MB sejumlah 7 anak dengan persentase 50%, kriteria BB sejumlah 0 anak dengan persentase 0%. Hal itu terlihat dari anak yang sudah mengenali simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf dan menirukan penulisan huruf. Hasil siklus II dari kemampuan mengenal huruf yang dikembangkan terlihat bahwa anak yang kemampuan mulai berkembang berjumlah anak dan yang belum berkembang berjumlah anak. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 2
Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

Dari gambar 4.2 dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada TK Tunas Harapan berada dalam kategori meningkat yaitu pada pertemuan 1 terdapat 11 anak dalam kategori MB dan 3 anak dalam kategori BSH. Pada pertemuan 2 mengalami peningkatan yaitu terdapat 7 anak dalam kategori MB, 4 anak dalam kategori BSH dan 3 anak dalam kategori BSB.

b) Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dengan guru saat tindakan pada siklus ke II sudah selesai dilaksanakan, guna untuk membahasa 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 TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung 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. 8
Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Melalui Permainan Kartu Huruf

No	Nama	Perbandingan Perolehan Skor		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	AA	5	7	9
2	AL	3	6	8
3	AN	6	8	13
4	AR	6	8	13
5	HA	3	6	8
6	NA	5	7	9
7	NM	3	5	7
8	MI	4	6	10

9	RQ	6	8	13
10	SLA	4	6	8
11	SRA	4	5	7
12	SI	4	6	9
13	VO	3	5	7
14	SLA	3	5	7
Jumlah		59	88	128

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

Tabel 4. 9
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%	3	21,43%
BSH	0	0%	0	0%	4	28,57%
MB	5	35,71%	8	57,14%	7	50%
BB	9	64,29%	6	42,86%	0	0%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal huruf anak pada kriteria BB (Belum Berkembang) mengalami penurunan dari kondisi awal 9 anak, pada siklus I menurun menjadi 6 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 8 anak dan pada siklus II mengalami penurunan ada 7 anak yang kriteria Mulai Berkembang. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dari anak belum ada peningkatan pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 4 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 3 anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

D. Pembahasan

Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf dilihat dari perkembangan anak 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 penelitian memberikan tindakan melalui kegiatan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung.

Permainan kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dapat digunakan untuk menjelaskan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran anak dapat terlihat langsung untuk menggunakan permainan tersebut sehingga pelajaran lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ismiyati (2018) mengungkapkan bahwa kartu huruf bergambar memperlancarkan 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 pelajaran. Saat melaksanakan 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 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 dahulu kepada anak tentang permainan kartu huruf. Selanjutnya anak menjelaskan semuanya detail kepada anak. Lalu guru menunjukkan gambar terung dan memberi contoh menyusun kata terung dengan 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 (Syatauw dkk., 2020)

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan permainan kartu huruf pada TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung mengalami peningkatan yang sangat pesat. Dimana anak-anak sebelumnya belum mampu mengenali huruf, menyebutkan huruf, menirukan tulisan 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 diindikasikan 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 TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung.

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 TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap siklus yang dilakukan, anak yang Belum Berkembang (BB) pada saat pra tindakan terdapat sebanyak 9 anak, dan pada siklus I anak yang Belum Berkembang menurun menjadi 6 anak, kemudian pada siklus II sudah tidak ada lagi anak yang Belum Berkembang. Anak yang Mulai Berkembang (MB) pada saat pra tindakan terdapat sebanyak 5 anak, kemudian pada siklus I naik menjadi 8 anak. Dan pada siklus II terdapat 11 anak yang Mulai Berkembang. Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pra tindakan tidak ada anak yang Berkembang Sesuai Harapan, kemudian pada siklus I belum juga ada anak yang Berkembang Sesuai Harapan dan pada siklus II terdapat 4 anak yang Berkembang Sesuai Harapan. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada pada saat pra tindakan, kemudian pada siklus I belum juga ada anak yang Berkembang Sangat Baik. Dan pada siklus II terdapat 3 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 mengenali huruf, menyebutkan huruf dan menirukan tulisan huruf dengan kartu huruf dan anak tidak lepas dari pengawasan guru selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, amak dapat disaran kan beberapa hal anatarai 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 pengajarnya. Serta guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode dan media yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan.
2. Bagi anak, agar supaya selalu fokus dalam mengikuti pembelajaran supaya hasilnya lebih optimal.
3. Bagi sekolah, hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran.
4. Penelitian selanjutnya, bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian disekolah lain sebagai pembanding mengenai

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. Y. dan R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak usia 5-6 tahun*. *Jurnal Golden Age*, 6(01), 308–313. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5723%0>
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmariyani, A. (2016). *Konsep Media Pembelajaran PAUD*. Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam, 5(1).
- Asri, P. A. S., Suwatra, I. W., & Ambara, D. P. (2015). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A2 Eka Dharma Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).
- Darsih, D., & Hermawan, R. (2022). *Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di TK MNU 25 At-Taqwa Jatinegara*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1098–1103. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.692>
- Djangkali, N. (2019). *Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf di Tk Improving*. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 2(3), 176–181. <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/ECEIJ/article/view/997/695>
- Faridah, F., Ni'mah, S., Yusuf, M., & Kusnadi, K. (2022). *Kepemimpinan Perempuan Dalam Tinjauan Hadis*. *Jurnal Al-Mubarak: Jurnal Kajian Al-Qur'an dan Tafsir*, 7(1), 10–22.
- Firdaus, P. H. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf*. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Ilma, N. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TPS (Think-Pair-Share) Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf*. 2(3), 280–289.
- Iqromah, F. (2018). *Identifikasi Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Hijaiyah di TK Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo*. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7(1), 11–24.
- Ismiyati, I. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Sucen Gemawang Temanggung*. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 3(2), 91–100.
- Julia, Wahira, & Suriani. (2022). *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat*. 4(2), 95–103.

- Khadijah, K., Arlina, A., & Rahmadani, R. A. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Amanah Amaliyah*. *Jurnal Raudhah*, 9(1).
- Nuriani, T. (2018). *Meningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Gambar Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Persatuan I Poncokusumo Malang*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). *Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66.
- Patty, D. Y., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Jakarta*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 397–402. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/239%0>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sumantri, M., & Sudana, D. N. (2017). *Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan*. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–10.
- Susanti, S., Waridah, W., & Kartini, K. (2021). *Penerapan Metode Bermain Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Di Tk Tunas Jaya*. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.46368/v1i1.466>
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86.
- Tiningsih, E. (2020). *Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*. *Jurnal Education And Development*, Vol.8(2), 399–408. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. In *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group.
- Veryawan, V. (2020). *Media Kartu Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini*. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 2(2), 151–164. <https://doi.org/10.32505/lentera.v2i2.2119>
- Yosmelia, Y., & Aulia, P. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang*. INCARE,

International Journal of Educational Resources, 1(2), 143–152.

Lampiran 1 : Lembar Observasi Aktivitas Guru

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Guru : Yekti Palupi, S.Pd
Semester : II
Tema/Sub Tema : Tanaman/ Terung
Siklus : I
Pertemuan : I
Tanggal : 22 April 2024

Komponen Yang Diamati	Aktifitas Yang Diamati	Penilaian			
		BS	B	C	K
Aktivitas guru pada kegiatan pendahuluan	Mengkondisikan anak agar siap memulai pembelajaran				
	Membuka Pembelajaran				
	Memberikan Motivasi				
	Menentukan tujuan kegiatan				
Aktivitas guru pada kegiatan inti	Menyiapkan peralatan yang diperlukan (Modul ajar, RPPH, penilaian, media)				
	Anak-anak diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf				
	Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan				
	Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk melingkar				
Aktivitas guru pada kegiatan penutup	Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu				
	Latihan/ evaluasi				
	Melakukan refleksi yang telah dipelajari dan menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya				
	Menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam				
Jumlah					
Nilai					

Sei Lambu Makmur, 22 April 2024
Kepala Sekolah TK Tunas Harapan

SUMARNI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Guru : Yekti Palupi, S.Pd
Semester : II
Tema/Sub Tema : Tanaman/ Tomat
Siklus : I
Pertemuan : II
Tanggal : 23 April 2024

Komponen Yang Diamati	Aktifitas Yang Diamati	Penilaian			
		BS	B	C	K
Aktivitas guru pada kegiatan pendahuluan	Mengkondisikan anak agar siap memulai pembelajaran				
	Membuka Pembelajaran				
	Memberikan Motivasi				
	Menentukan tujuan kegiatan				
	Menyiapkan peralatan yang diperlukan (Modul ajar, RPPH, penilaian, media)				
Aktivitas guru pada kegiatan inti	Anak-anak diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf				
	Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan				
	Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk melingkar				
	Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu				
Aktivitas guru pada kegiatan penutup	Latihan/ evaluasi				
	Melakukan refleksi yang telah dipelajari dan menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya				
	Menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam				
Jumlah					
Nilai					

Sei Lambu Makmur, 23 April 2024
 Kepala Sekolah TK Tunas Harapan

SUMARNI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Guru : Yekti Palupi, S.Pd

Semester : II

Tema/Sub Tema : Tanaman/ Jagung

Siklus : II

Pertemuan : I

Tanggal : 24 April 2024

Komponen Yang Diamati	Aktifitas Yang Diamati	Penilaian			
		BS	B	C	K
Aktivitas guru pada kegiatan pendahuluan	Mengkondisikan anak agar siap memulai pembelajaran				
	Membuka Pembelajaran				
	Memberikan Motivasi				
	Menentukan tujuan kegiatan				
Aktivitas guru pada kegiatan inti	Menyiapkan peralatan yang diperlukan (Modul ajar, RPPH, penilaian, media)				
	Anak-anak diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf				
	Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan				
	Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk melingkar				
Aktivitas guru pada kegiatan penutup	Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu				
	Latihan/ evaluasi				
	Melakukan refleksi yang telah dipelajari dan menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya				
	Menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam				
Jumlah					
Nilai					

Sei Lambu Makmur, 24 April 2024
Kepala Sekolah TK Tunas Harapan

SUMARNI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Guru : Yekti Palupi, S.Pd
Semester : II
Tema/Sub Tema : Tanaman/ Sawi
Siklus : II
Pertemuan : II
Tanggal : 25 April 2024

Komponen Yang Diamati	Aktifitas Yang Diamati	Penilaian			
		BS	B	C	K
Aktivitas guru pada kegiatan pendahuluan	Mengkondisikan anak agar siap memulai pembelajaran				
	Membuka Pembelajaran				
	Memberikan Motivasi				
	Menentukan tujuan kegiatan				
	Menyiapkan peralatan yang diperlukan (Modul ajar, RPPH, penilaian, media)				
Aktivitas guru pada kegiatan inti	Anak-anak diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf				
	Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan				
	Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk melingkar				
	Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu				
Aktivitas guru pada kegiatan penutup	Latihan/ evaluasi				
	Melakukan refleksi yang telah dipelajari dan menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya				
	Menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam				
Jumlah					
Nilai					

Sei Lambu Makmur, 25 April 2024
 Kepala Sekolah TK Tunas Harapan

SUMARNI, S.Pd

Lampiran 2 : Lembar Observasi Anak

LEMBAR OBSERVASI ANAK

Hari/ Tanggal : Senin, 22 April 2024

Siklus : I

Pertemuan : I

No	Nama	Mengenali Simbol Huruf				Menyebutkan Bunyi Huruf				Menirukan Penulisan Huruf			
		BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB
1	AA												
2	AL												
3	AN												
4	AR												
5	HA												
6	NA												
7	NM												
8	MI												
9	RQ												
10	SLA												
11	SRA												
12	SI												
13	VO												
14	SLA												
Jumlah													

Sei Lambu Makmur, 22 April 2024

Mengetahui

Wali Kelas TK A

Kepala TK Tunas Harapan

YEKTI PALUPI, S.Pd

SUMARNI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI ANAK

Hari/ Tanggal : Selasa, 23 April 2024

Siklus : I

Pertemuan : II

No	Nama	Mengenali Simbol Huruf				Menyebutkan Bunyi Huruf				Menirukan Penulisan Huruf			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	AA												
2	AL												
3	AN												
4	AR												
5	HA												
6	NA												
7	NM												
8	MI												
9	RQ												
10	SLA												
11	SRA												
12	SI												
13	VO												
14	SLA												
Jumlah													

Sei Lambu Makmur, 23 April 2024

Mengetahui

Wali Kelas TK A

Kepala TK Tunas Harapan

YEKTI PALUPI, S.Pd

SUMARNI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI ANAK

Hari/ Tanggal : Rabu, 24 April 2024

Siklus : II

Pertemuan : I

No	Nama	Mengenali Simbol Huruf				Menyebutkan Bunyi Huruf				Menirukan Penulisan Huruf			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	AA												
2	AL												
3	AN												
4	AR												
5	HA												
6	NA												
7	NM												
8	MI												
9	RQ												
10	SLA												
11	SRA												
12	SI												
13	VO												
14	SLA												
Jumlah													

Sei Lambu Makmur, 24 April 2024

Mengetahui

Wali Kelas TK A

Kepala TK Tunas Harapan

YEKTI PALUPI, S.Pd

SUMARNI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI ANAK

Hari/ Tanggal : Kamis, 25 April 2024

Siklus : II

Pertemuan : II

No	Nama	Mengenali Simbol Huruf				Menyebutkan Bunyi Huruf				Menirukan Penulisan Huruf			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	AA												
2	AL												
3	AN												
4	AR												
5	HA												
6	NA												
7	NM												
8	MI												
9	RQ												
10	SLA												
11	SRA												
12	SI												
13	VO												
14	SLA												
Jumlah													

Sei Lambu Makmur, 25 April 2024

Mengetahui

Wali Kelas TK A

Kepala TK Tunas Harapan

YEKTI PALUPI, S.Pd

SUMARNI, S.Pd

Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HARAPAN

TA. 2023/2024

Kelompok/Usia	: TK A / 4-5 tahun
Topik	: Tanaman
Semester/Minggu	: II/16
Hari/Tanggal	: Senin / 22 April 2024 2024

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara (Nilai agama dan budi pekerti)
2. Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya (Jati Diri)
3. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni(Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM)

B. MATERI DALAM KEGIATAN:

1. Menempel potongan kertas warna ungu pada gambar terung
2. Menganyam pola terung dengan daun
3. Menyusun kata terung
4. Membilang dengan batu/kerang 1-14

MATERI DALAM PEMBIASAAN (PPK) :

1. Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum dan sesudah belajar
4. Mengenal aturan bermain
5. Berdiskusi dan tanya jawab mengenai subtema **Terung**
6. Protokol Kesehatan : mencuci tangan, memakai masker, jaga jarak aman

C. MEDIA, ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Kerang, batu, ranting, dll
- Daun
- Gambar terung
- Alat Tulis

- Kartu Huruf

D. METODE/TEKNIK PEMBELAJARAN

Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi

E. KEGIATAN

1. Kegiatan Motorik Kasar (07.30 – 08.00 WIB)

Senam profil pelajar pancasila

2. Kegiatan Pembukaan (08.00 – 08.30)

- Salam dan Berdo'a sebelum belajar anak-anak bersma guru
- Mengajak anak bercerita tentang terung
- Mendiskusikan dan membuat kesepakatan kelas
- Mendiskusikan mengenai kegiatan main yang akan dilaksanakan dan meminta anak memilih sendiri pilihan kegiatan main sesuai minatnya

3. Kegiatan Inti (08.30-10.00 WIB)

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan **saintifik 5M** yaitu :

1) Mengamati

Guru mengajak anak mengamati gambar terung.

2) Menanya

Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang terung (**kolaborasi anak dan guru**)

- a. Apa manfaat buah terung?
- b. Coba jelaskan terung bisa diolah apa saja?
- c. Apa warna buah terung?

3) Mengumpulkan Informasi

Anak mengumpulkan semua informasi jawaban dari pertanyaan yang diajukan ketika kegiatan tanya jawab

4) Menalar

Anak mengasosiasikan pengetahuannya dengan cara memilih sendiri berbagai pilihan kegiatan main sebagai berikut:

- a) Menempel potongan kertas warna ungu pada gabar terung
- b) Menganyam pola terung dengan daun
- c) Menyusun kata terung
- d) Membilang dengan batu/kerang 1-14

5) Mengkomunikasikan

Anak secara bergantian menceritakan hasil diskusi dan kegiatan main yang telah dilakukan

4. Makan dan Istirahat (10.00-10.30 WIB)

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

- Mengambil air minum dan melingkar di karpet
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Makan bersama
- Merapikan alat makan dan membersihkan sisa makanan
- Bermain bebas

5. Kegiatan Penutup (10.30 – 11.00 WIB)

- Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
- Mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, kegiatan main apa yang paling disukai, dll
- Menyampaikan pesan-pesan moral (harus mensyukuri ciptaan Tuhan, dll)
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdo'a setelah belajar
- Anak pulang didampingi guru sampai dijemput orang tua

F. RENCANA PENILAIAN

1. Aspek penilaian

Elemen Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara
Elemen Jati Diri	Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya
Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM	Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni

2. Teknik Penilaian

- Lembar Checklist Observasi
- Lembar Hasil Karya Anak

Wali Kelas

YEKTI PALUPI, S.Pd

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SUMARNI, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HARAPAN

TA. 2023/2024

Kelompok/Usia	: TK A / 4-5 tahun
Topik	: Tanaman
Semester/Minggu	: II/16
Hari/Tanggal	: Selasa / 23 April 2024

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara (Nilai agama dan budi pekerti)
2. Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya (Jati Diri)
3. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni (Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM)

B. MATERI DALAM KEGIATAN:

1. Menyusun Kolase gambar tomat
2. Menyebutkan manfaat dari buah tomat
3. Melingkari angka sesuai jumlah gambar
4. Menyusun kata “tomat”

MATERI DALAM PEMBIASAAN (PPK) :

1. Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum dan sesudah belajar
4. Mengenal aturan bermain
5. Berdiskusi dan tanya jawab mengenai subtema **Tomat**
6. Protokol Kesehatan : mencuci tangan, memakai masker, jaga jarak aman

C. MEDIA, ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- 1) Gambar tomat
- 2) Kertas origami
- 3) Lka
- 4) Alat Tulis
- 5) Kartu huruf

D. METODE/TEKNIK PEMBELAJARAN

Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi

E. KEGIATAN

1. Kegiatan Motorik Kasar (07.30 – 08.00 WIB)

Senam profil pelajar pancasila

2. Kegiatan Pembukaan (08.00 – 08.30)

- a) Salam dan Berdo'a sebelum belajar anak-anak bersama guru
- b) Mengajak anak bererita tentang tomat
- c) Mendiskusikan dan membuat kesepakatan kelas
- d) Mendiskusikan mengenai kegiatan main yang akan dilaksanakan dan meminta anak memilih sendiri pilihan kegiatan main sesuai minatnya

3. Kegiatan Inti (08.30-10.00 WIB)

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan **saintifik 5M** yaitu :

1) Mengamati

Guru mengajak anak mengamati gambar tomat

2) Menanya

Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang Tomat (**kolaborasi anak dan guru**)

- a. Apa manfaat dari tomat?
- b. Coba jelaskan warna tomat yang kamu ketahui?
- c. Bagaimana bentuk tomat?

3) Mengumpulkan Informasi

Anak mengumpulkan semua informasi jawaban dari pertanyaan yang diajukan ketika kegiatan tanya jawab

4) Menalar

Anak mengasosiasikan pengetahuannya dengan cara memilih sendiri berbagai pilihan kegiatan main sebagai berikut:

- a) Menyusun Kolase gambar tomat
- b) Menyebutkan manfaat buah tomat
- c) Melingkari angka sesuai jumlah gambar
- d) Menyusun kata "tomat"

5) Mengkomunikasikan

Anak secara bergantian menceritakan hasil diskusi dan kegiatan main yang telah dilakukan

4. Makan dan Istirahat (10.00-10.30 WIB)

- 1) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- 2) Mengambil air minum dan melingkar di karpet
- 3) Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- 4) Makan bersama
- 5) Merapikan alat makan dan membersihkan sisa makanan
- 6) Bermain bebas

5. Kegiatan Penutup (10.30 – 11.00 WIB)

- 1) Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
- 2) Mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, kegiatan main apa yang paling disukai, dll
- 3) Menyampaikan pesan-pesan moral (harus mensyukuri ciptaan Tuhan, dll)
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- 5) Berdo'a setelah belajar
- 6) Anak pulang didampingi guru sampai dijemput orang tua

F. RENCANA PENILAIAN

1. Aspek penilaian

Elemen Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara
Elemen Jati Diri	Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya
Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM	Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya erta mengapresiasi karya seni

2. Teknik Penilaian

- 1) Lembar Checklist Observasi
- 2) Lembar Hasil Karya Anak

Wali Kelas

YEKTI PALUPI, S.Pd

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SUMARNI, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HARAPAN
TA. 2023/2024

Kelompok/Usia	: TK A / 4-5 tahun
Topik	: Tanaman
Semester/Minggu	: II/16
Hari/Tanggal	: Rabu / 24 April 2024

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara (Nilai agama dan budi pekerti)
2. Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya (Jati Diri)
3. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni (Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM)

B. MATERI DALAM KEGIATAN:

1. Menggunting kulit jagung
2. Menempelkan hasil guntingan kulit jagung ke gambar jagung
3. Menyusun kata jagung
4. Menjiplak bentuk gambar jagung

MATERI DALAM PEMBIASAAN (PPK) :

1. Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum dan sesudah belajar
4. Mengenal aturan bermain
5. Berdiskusi dan tanya jawab mengenai subtema **Jagung**
6. Protokol Kesehatan : mencuci tangan, memakai masker, jaga jarak aman

C. MEDIA, ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- 1) Gambar jagung
- 2) Alat Tulis
- 3) Gunting
- 4) Kulit jagung

5) Kartu Huruf

D. METODE/TEKNIK PEMBELAJARAN

Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi

E. KEGIATAN**1. Kegiatan Motorik Kasar (07.30 – 08.00 WIB)**

Senam profil pelajar pancasila

2. Kegiatan Pembukaan (08.00 – 08.30)

- 1) Salam dan Berdo'a sebelum belajar anak-anak bersama guru
- 2) Bercerita tentang jagung
- 3) Mendiskusikan dan membuat kesepakatan kelas
- 4) Mendiskusikan mengenai kegiatan main yang akan dilaksanakan dan meminta anak memilih sendiri pilihan kegiatan main sesuai minatnya

3. Kegiatan Inti (08.30-10.00 WIB)

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan **saintifik 5M** yaitu :

1) Mengamati

Guru mengajak anak mengamati jagung.

2) Menanya

Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang Balon Udara (**kolaborasi anak dan guru**)

- a. Apa manfaat jagung?
- b. Coba jelaskan tentang bentuk jagung!
- c. Bisa diolah apa saja jagung?

3) Mengumpulkan Informasi

Anak mengumpulkan semua informasi jawaban dari pertanyaan yang diajukan ketika kegiatan tanya jawab

4) Menalar

Anak mengasosiasikan pengetahuannya dengan cara memilih sendiri berbagai pilihan kegiatan main sebagai berikut:

- a) Menggunting kulit jagung
- b) Menempelkan hasil guntingan kulit jagung ke gambar
- c) Menyusun kata jagung
- d) Menjiplak bentuk gambar jagung

5) Mengkomunikasikan

Anak secara bergantian menceritakan hasil diskusi dan kegiatan main yang telah dilakukan

4. Makan dan Istirahat (10.00-10.30 WIB)

- 1) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- 2) Mengambil air minum dan melingkar di karpet
- 3) Berdo'a sebelum dan sesudah makan

- 4) Makan bersama
- 5) Merapikan alat makan dan membersihkan sisa makanan
- 6) Bermain bebas

5. Kegiatan Penutup (10.30 – 11.00 WIB)

- 1) Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
- 2) Mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, kegiatan main apa yang paling disukai, dll
- 3) Menyampaikan pesan-pesan moral (harus mensyukuri ciptaan Tuhan, dll)
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- 5) Berdo'a setelah belajar
- 6) Anak pulang didampingi guru sampai dijemput orang tua

F. RENCANA PENILAIAN

1. Aspek penilaian

Elemen Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara
Elemen Jati Diri	Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya
Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM	Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya serta mengapreasi karya seni

2. Teknik Penilaian

- 1) Lembar Checklist Observasi
- 2) Lembar Hasil Karya Anak

Wali Kelas

YEKTI PALUPI, S.Pd

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SUMARNI, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HARAPAN

TA. 2023/2024

Kelompok/Usia	: TK A / 4-5 tahun
Topik	: Tanaman
Semester/Minggu	: II/16
Hari/Tanggal	: Kamis/ 25 April 2024

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara (Nilai agama dan budi pekerti)
2. Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya (Jati Diri)
3. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni (Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM)

B. MATERI DALAM KEGIATAN:

1. MAZE anak pergi ke kebun memetik sawi
2. Meronce dengan gambar sayur-sayuran
3. Menggambar sawi sesuai angkanya
4. Menyusun kata sawi

MATERI DALAM PEMBIASAAN (PPK) :

1. Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum dan sesudah belajar
4. Mengenal aturan bermain
5. Berdiskusi dan tanya jawab mengenai subtema **Sawi**
6. Protokol Kesehatan : mencuci tangan, memakai masker, jaga jarak aman

C. MEDIA, ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- 1) Gambar sayur-sayuran
- 2) Alat ronce
- 3) Alat Tulis
- 4) Kartu Huruf

D. METODE/TEKNIK PEMBELAJARAN

Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi

E. KEGIATAN

1. Kegiatan Motorik Kasar (07.30 – 08.00 WIB)

Senam profil pelajar pancasila

2. Kegiatan Pembukaan (08.00 – 08.30)

- 1) Salam dan Berdo'a sebelum belajar anak-anak bersama guru
- 2) Bercerita tentang sawi
- 3) Mendiskusikan dan membuat kesepakatan kelas
- 4) Mendiskusikan mengenai kegiatan main yang akan dilaksanakan dan meminta anak memilih sendiri pilihan kegiatan main sesuai minatnya

3. Kegiatan Inti (08.30-10.00 WIB)

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan **saintifik 5M** yaitu :

1) Mengamati

Guru mengajak anak mengamati sayur sawi.

2) Menanya

Guru dan anak melakukan tanya jawab sawi (**kolaborasi anak dan guru**)

- a. Coba ceritakan tentang sawi yang kamu ketahui?
- b. Apa manfaat sayur sawi?
- c. Bisa dimasak apa saja sayur sawi?

3) Mengumpulkan Informasi

Anak mengumpulkan semua informasi jawaban dari pertanyaan yang diajukan ketika kegiatan tanya jawab

4) Menalar

Anak mengasosiasikan pengetahuannya dengan cara memilih sendiri berbagai pilihan kegiatan main sebagai berikut:

- a) MAZE anak pergi ke kebun memetik sawi
- b) Meronce dengan gambar sayur-sayuran
- c) Menggambar sawi sesuai angkanya
- d) Menyusun kata sawi dengan batu

5) Mengkomunikasikan

Anak secara bergantian menceritakan hasil diskusi dan kegiatan main yang telah dilakukan

4. Makan dan Istirahat (10.00-10.30 WIB)

- 1) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- 2) Mengambil air minum dan melingkar di karpet
- 3) Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- 4) Makan bersama
- 5) Merapikan alat makan dan membersihkan sisa makanan
- 6) Bermain bebas

5. Kegiatan Penutup (10.30 – 11.00 WIB)

- 1) Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
- 2) Mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, kegiatan main apa yang paling disukai, dll
- 3) Menyampaikan pesan-pesan moral (harus mensyukuri ciptaan Tuhan, dll)
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- 5) Berdo'a setelah belajar
- 6) Anak pulang didampingi guru sampai dijemput orang tua

F. RENCANA PENILAIAN

1. Aspek penilaian

Elemen Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak mampu menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara
Elemen Jati Diri	Anak mampu menjalin hubungan sosial secara sehat dengan temannya
Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM	Anak mengeksplorasi berbagai proses seni , mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni

2. Teknik Penilaian

- 1) Lembar Checklist Observasi
- 2) Lembar Hasil Karya Anak

Wali Kelas

YEKTI PALUPI, S.Pd

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SUMARNI, S.Pd

Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Dari Sekolah



YAYASAN KARYA MANDIRI TAPUNG

TK. TUNAS HARAPAN

DESA SEI LAMBU MAKMUR

KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Alamat : Jl. Alpokat Desa Sei Lambu Makmur



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: / Tk-TH.SLM/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUMARNI, S.Pd
 NIK : 1401106605820001
 Jabatan : Kepala TK Tunas Harapan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ANDIKA DEFITA SARI
 NIM : 2086207010
 Program Studi : S1 PG - PAUD
 Fakultas : Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku
 Tambusai Bangkinang

Diberikan izin untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Berbantuan Media Kartu Di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur*” pada tanggal 22 April 2024 sampai tanggal 22 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sei Lambu Makmur, 22 April 2024

Kepala TK Tunas Harapan

SUMARNI, S.Pd

Lampiran 5 : SK Observer

**FORMAT KESEDIAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT DALAM
PENYELENGGARAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)**

Kepada

Kepala TK Tunas Harapan

Di

Sei Lambu Makmur

Yang bertanda tangan di bawah ini, menenrangkan bahwa:

Nama : YEKTI PALUPI, S.Pd

NIK : 1401105511770001

Jabatan : Guru TK A

Alamat Sekolah : TK Tunas Harapan

Menyatakan bersedia sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam pelaksanaan PTK atas nama:

Nama : ANDIKA DEFITA SARI

NIM : 2086207010

Program Studi : S1 PG - PAUD

Fakultas : Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Pahlawan
Tuanku Tambusai Bangkinang

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sei Lambu Makmur, 22 April 2024

Mengetahui
Kepala TK Tunas Harapan

Yang Membuat Pernyataan
Teman Sejawat

SUMARNI, S.Pd

YEKTI PALUPI, S.Pd

Lampiran 6 : Nilai Aktifitas Belajar Anak

Nilai Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Huruf

No	Nama	Mengenal Simbol Huruf	Menyebut kan Bunyi Huruf	Menirukan Penulisan Huruf	Skor Total	Rata- rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	AA	2	2	1	5	31,25%	MB
2	AH	1	1	1	3	18,75%	BB
3	AL	2	3	1	6	37,5%	MB
4	AN	2	2	2	6	37,5%	MB
5	AR	1	1	1	3	18,75%	BB
6	HA	2	2	1	5	31,25%	MB
7	NA	1	1	1	3	18,75%	BB
8	NM	1	2	1	4	25%	BB
9	MI	2	2	2	6	37,5%	MB
10	RQ	1	2	1	4	25%	BB
11	SLA	1	1	2	4	25%	BB
12	SRA	1	2	1	4	25%	BB
13	SI	1	1	1	3	18,75%	BB
14	VO	1	1	1	3	18,75%	BB
Skor/Nilai Terkecil					3		
Skor/Nilai Tertinggi					6		
Jumlah Skor/Nilai					59		
Nilai Rata-rata					4,21		

Sei Lambu Makmur, 01 Maret 2024

Peneliti

Wali Kelas Kelompok A

ANDIKA DEFITA SARI

YEKTI PALUPI, S.Pd

Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Mengenal Simbol Huruf	Menyebu tkan Bunyi Huruf	Menirukan Penulisan Huruf	Skor Total	Rata- rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	AA	2	2	2	6	37,5%	MB
2	AH	1	1	2	4	25%	BB
3	AL	2	3	2	7	43,75%	MB
4	AN	2	2	3	7	43,75%	MB
5	AR	1	2	1	4	25%	BB
6	HA	2	2	2	6	37,5%	MB
7	NA	1	1	2	4	25%	BB
8	NM	2	2	1	5	31,25%	MB
9	MI	2	3	2	7	43,75%	MB
10	RQ	2	2	1	5	31,25%	MB
11	SLA	1	1	2	4	25%	BB
12	SRA	1	2	2	5	31,25%	MB
13	SI	1	1	2	4	25%	BB
14	VO	1	1	2	4	25%	BB
Skor/Nilai Terkecil					4		
Skor/Nilai Tertinggi					7		
Jumlah Skor/Nilai					72		
Nilai Rata-rata					5,14		

Sei Lambu Makmur, 22 April 2024

Peneliti

Wali Kelas Kelompok A

ANDIKA DEFITA SARI

YEKTI PALUPI, S.Pd

Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan II

No	Nama	Mengenal Simbol Huruf	Menyebut kan Bunyi Huruf	Menirukan Penulisan Huruf	Skor Total	Rata- rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	AA	2	3	2	7	43,75%	MB
2	AH	2	2	2	6	37,5%	MB
3	AL	3	3	2	8	50%	MB
4	AN	2	3	3	8	50%	MB
5	AR	2	2	2	6	37,5%	MB
6	HA	2	3	2	7	43,75%	MB
7	NA	1	2	2	5	31,25%	MB
8	NM	2	2	2	6	37,5%	MB
9	MI	3	3	2	8	50%	MB
10	RQ	2	2	2	6	37,5%	MB
11	SLA	1	2	2	5	31,25%	MB
12	SRA	2	2	2	6	37,5%	MB
13	SI	1	2	2	5	31,25%	MB
14	VO	1	2	2	5	31,25%	MB
Skor/Nilai Terkecil					5		
Skor/Nilai Tertinggi					8		
Jumlah Skor/Nilai					88		
Nilai Rata-rata					6,28		

Sei Lambu Makmur, 23 April 2024

Peneliti

Wali Kelas Kelompok A

ANDIKA DEFITA SARI

YEKTI PALUPI, S.Pd

Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Mengenal Simbol Huruf	Menyebut kan Bunyi Huruf	Menirukan Penulisan Huruf	Skor Total	Rata- rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	AA	3	3	2	8	50%	MB
2	AH	2	2	3	7	43,75%	MB
3	AL	3	3	3	9	56,25%	BSH
4	AN	3	3	3	9	56,25%	BSH
5	AR	2	2	3	7	43,75%	MB
6	HA	3	3	2	8	50%	MB
7	NA	2	2	2	6	37,5%	BB
8	NM	2	3	2	7	43,75%	MB
9	MI	3	3	3	9	56,25%	BSH
10	RQ	2	3	2	7	43,75%	MB
11	SLA	2	2	2	6	37,5%	MB
12	SRA	2	2	2	7	43,75%	MB
13	SI	2	2	2	6	37,5%	MB
14	VO	2	2	2	6	37,5%	MB
Skor/Nilai Terkecil					6		
Skor/Nilai Tertinggi					9		
Jumlah Skor/Nilai					102		
Nilai Rata-rata					7,28		

Sei Lambu Makmur, 23 April 2024

Peneliti

Wali Kelas Kelompok A

ANDIKA DEFITA SARI

YEKTI PALUPI, S.Pd

Nilai Aktifitas Belajar Anak Siklus II Pertemuan II

No	Nama	Mengenal Simbol Huruf	Menyebut kan Bunyi Huruf	Menirukan Penulisan Huruf	Skor Total	Rata- rata	Kriteria Jenis Penilaian
1	AA	3	3	3	9	56,25%	BSH
2	AH	2	3	3	8	50%	MB
3	AL	4	5	4	13	81,25%	BSB
4	AN	4	4	5	13	81,25%	BSB
5	AR	3	2	3	8	50%	MB
6	HA	3	3	3	9	56,25%	BSH
7	NA	2	2	3	7	43,75%	MB
8	NM	3	4	3	10	62,5%	BSH
9	MI	3	4	3	13	81,25%	BSB
10	RQ	3	3	2	8	50%	MB
11	SLA	2	2	3	7	43,7%	MB
12	SRA	3	3	3	9	56,25%	BSH
13	SI	2	2	3	7	43,75%	MB
14	VO	3	2	2	7	43,75%	MB
Nilai/Skor terkecil					7		
Nilai/Skor tertinggi					13		
Jumlah Nilai/Skor					128		
Nilai Rata-rata					9,14		

Sei Lambu Makmur, 23 April 2024

Peneliti

Wali Kelas Kelompok A

ANDIKA DEFITA SARI

YEKTI PALUPI, S.Pd

Lampiran 7 : Dokumentasi

Penyerahan Surat Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur



Siswa Berdoa Sebelum Kegiatan Pembelajaran Dimulai









