



Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Alat Permainan Edukatif Kartu Abjad di TK GMIM Betlehem Tataaran I

Mario Erick Wantah

Maria Wantah

Sofyan Amu

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

mariowantah@unima.ac.id

mariawantah@unima.ac.id

sofyanamu@unima.ac.id

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini Apakah media kartu abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I? Dan tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui penggunaan media kartu huruf pada kelompok A di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I, melibatkan 15 orang anak terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian PTK Kemmis & Taggart, yang dilakukan secara bersiklus. Hasil penelitian kemampuan mengenal huruf kelompok TK GMIM BETLEHEM Tataaran I dapat ditingkatkan melalui metode permainan kartu abjad dalam proses pembelajaran dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu Kemampuan mengenal Huruf, Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama, dan Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada pra tindakan dan dilakukan tindakan siklus I kemudian siklus II meningkat menjadi 75%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I telah mencapai kemampuan mengenal huruf pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf dikatakan berhasil, karena dari 15 anak yang sudah mencapai pada kriteria BSB sebanyak 9 anak (75%). Dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu abjad dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok A TK GMIM BETLEHEM Tataaran I dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Kata Kunci: Mengenal Huruf, Permainan Kartu Abjad

Abstract

The problem in this research is whether alphabet card media can improve the ability to recognize letters in group A children at GMIM BETLEHEM Level I Kindergarten? And the purpose of this study was to improve the ability to recognize children's letters through the use of letter cards in group A at GMIM BETLEHEM Tataaran I Kindergarten, involving 15 children consisting of 8 boys and 7 girls. This study uses the Kemmis & Taggart PTK research design, which is carried out in cycles. The results of the research on the ability to recognize letters in the GMIM BETLEHEM Tataaran I Kindergarten group can be improved through the alphabet card game method in the learning process by means of each child carrying/holding word cards directly and playing them according to the teacher's instructions, namely the ability to recognize letters, the ability to group the same letters of the alphabet, and Ability to Sort Alphabetical Letters. The results showed that there was an increase in the ability to recognize letters, namely in the pre-action and action cycle I then cycle II increased to 75%. This shows that the children in GMIM BETLEHEM Grade I Kindergarten have achieved the ability to recognize letters on the Very Well Developed (BSB) criteria as expected. Learning in an effort to increase the ability to recognize letters is said to be successful, because out of 15 children who have reached the BSB criteria, 9 children (75%). It can be concluded that playing alphabet cards can improve the ability of group A TK GMIM BETLEHEM Grade I children to improve their ability to recognize letters.

Keywords: Ability Of Recognizing Letters, Game Of Alphabet Card

PENDALUHUAN

Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun. Pelaksanaan program kegiatan belajardi TK harus menciptakan suasana yang nyaman. Oleh karena itu, guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didiknya, kesesuaian alat bermain, alat bantu atau media, serta metode yang digunakan. Berdasarkan Permendiknas No.58 Tahun 2009 TK bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Perkembangan berbagai potensi baik fisik maupun psikis tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa yaitu aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis. Kurikulum 2006 Standar Kompetensi TK dan RA, (Depdiknas, 2006:40). “kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya”.

Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Menurut Anderson dalam Dhieni (2010) “Membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan”. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca terkait dengan pengenalan huruf atau aksara, bunyi dari huruf atau rangkaian huruf- huruf, makna atau maksud, dan pemahaman terhadap makna atau maksud berdasarkan konteks wacana.

Dari uraian di atas dapat diketahui pentingnya mengoptimalkan aspek- aspek perkembangan anak termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan berbagai variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak. Menurut Arsyad, (2002:4) media pembelajaran adalah “komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Levie dan Levie & Levie dalam Arsyad (2002:21) “yang mereviu hasil-hasil penelitian menyimpulkan bahwa rangsangan visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep”. Dale dalam Arsyad (2002:3) memperkirakan bahwa “perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 15%”. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua inderanya. Sebuah media pembelajaran yang menarik akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif akan mudah diterima oleh siswa sehingga siswa akan mudah menerima pelajaran yang diberikan. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I pada Kelompok A ditemukan bahwa guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru mengenalkan huruf pada anak secara langsung dengan menuliskan huruf pada papan tulis lalu menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf pada papan tulis, kemudian meminta anak untuk menirukan bunyi huruf. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini mengakibatkan anak menjadi kurang aktif di dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti melalui refleksi diri, yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. PTK berfokus pada permasalahan praktis, yaitu permasalahan proses pembelajaran yang terjadi di kelas pada aspek-aspek

pembelajaran. PTK bertujuan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan (TK), sekaligus mencari jawaban ilmiah bagaimana hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. Model PTK menurut Kemmis dan Taggart terdiri dari 4 komponen antara lain perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun tahap penelitian model Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada gambar bagan di bawah ini.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yaitu pada bulan Juli-Agustus 2022. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak Kelompok A di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I Tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif berupa uraian atau pembahasan. Teknik pengolahan data untuk tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif; yaitu menentukan skor dengan dari setiap aspek yang dinilai, menghitung jumlah skor yang diperoleh tiap anak dan menentukan nilai serta menghitung persentase keberhasilan.

Setiap data yang diperoleh perlu diperiksa keabsahannya, dalam penelitian ini cara yang akan dilakukan untuk mengupayakan kebenaran hasil penelitian, yaitu: 1) Observasi dilakukan secara terus menerus, yaitu mengamati perilaku anak dalam pembelajaran. Ketekunan pengamatan ini berguna untuk memperoleh kedalaman suatu data. 2) Keikutsertaan, yaitu peneliti dalam mengumpulkan data dengan waktu yang cukup lama, untuk mendapatkan kepercayaan data yang dikumpulkan. Dengan keikutsertaan, peneliti akan banyak mempelajari kelas yang diteliti, dapat menguji ketidakbenaran informasi, serta membangun kepercayaan subjek. 3) Triangulasi digunakan untuk membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda untuk melihat hubungan antar berbagai data hasil pembelajaran di check dengan tes. 4) Pemeriksaan sejawat melalui diskusi dilakukan sebelum perencanaan tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan, yaitu dengan harapan untuk memperoleh kritik atau pertanyaan-pertanyaan mengenai kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran serta keakuratan data yang diperoleh. Pembicaraan ini memberikan gambaran tentang kekuatan dan kelemahan penggunaan media kartu huruf bila diterapkan dalam pembelajaran mengenal huruf.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{N}{n} 100\%$$

Keterangan:

K = Kecenderungan/Keberhasilan

N = Jumlah hasil observasi

n = Jumlah anak keseluruhan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan oleh sekolah dimana siswa dikatakan tuntas/berhasil secara individual apabila siswa memperoleh nilai kemampuan ≥ 75 dan dikatakan tuntas/berhasil secara klasikal apabila anak yang memperoleh nilai kemampuan ≥ 75 dalam persentase ketuntasan $\geq 75\%$ dari jumlah anak yang diteliti. Sehingga penelitian PTK dikatakan berhasil apabila 80% anak atau mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran baik secara individual maupun secara klasikal, namun jika ketuntasan yang dicapai dibawah 80% maka penelitian perlu diulang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal huruf anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara observasi khususnya dalam aspek bahasa kemudian peneliti membuktikan dengan mengamati anak melalui kegiatan mengenal huruf, mengelompokkan huruf abjad yang sama, dan mengurutkan huruf abjad.

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dengan empat kali tindakan, pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung baik pada siklus pertama maupun siklus kedua. Pada setiap tindakan dilakukan

tahapan Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi, keempat tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut yang diawali dari pra tindakan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelum tindakan dapat dilihat dari rekapitulasi hasil pengamatan pra tindakan di atas diketahui Kemampuan mengenal Huruf kategori BSB belum ada anak yang masuk dalam kategori tersebut, Kategori BSH 8,33%, Kategori MB 75,00%, Kategori BB 16,67%. Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama kategori BSB dan BSH belum ada anak yang masuk kedua kategori tersebut, MB 16,67%, BB 83,33%. Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad BSB dan BSH belum ada anak yang masuk dalam kedua kategori tersebut, MB 83,33%, BB 16,67%. Sehingga dari permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu abjad.

Hasil penelitian pada Siklus I akan diuraikan berdasarkan pada empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan

Tindakan Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Dalam tahap tindakan Siklus I peneliti dan teman sejawat melakukan kegiatan yaitu: a) Menyusun tes untuk anak kelompok A di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I; b) Peneliti mengadakan diskusi dengan guru kelas di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I tentang media kartu huruf dan penerapannya dalam pembelajaran, langkah ini bertujuan agar guru memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan menerapkan dalam pembelajaran kelas; c) Menyusun desain pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, menyusun jadwal pelaksanaan tindakan yang disepakati bersama dengan kepala sekolah dan guru sebagai kolabolator; d) Mempersiapkan semua perlengkapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti: kelengkapan media kartu huruf, lembar observasi proses pembelajaran, lembar observasi perkembangan mengenal huruf anak yang dilengkapi dengan panduan observasi.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan dikelas. Pelaksanaan sesuai dengan yang direncanakan, dimana telah disepakati dan dipersiapkan bersama.

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama tindakan berlangsung mencakup aktivitas guru dan anak. Observasi diamati oleh teman sejawat selaku pengamat. Adapun fokus kegiatan observasi pada aktivitas anak saat kegiatan berlangsung serta aktivitas guru dalam mengajar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah peneliti siapkan dengan mengamati kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui metode permainan kartu abjad dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak pada Siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan pada Siklus I, aktivitas guru dalam melaksanakan metode permainan kartu abjad dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak sudah sesuai. Pada kegiatan awal Guru mengajak anak-anak untuk masuk kedalam kelas, sebelum proses pembelajaran dimulai guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik dan dilanjutkan dengan menanyakan nama dan tanggal hari ini, kemudian guru memimpin doa sebelum belajar. Guru sudah memberikan pengarahan pada anak mengenai apa itu kartu abjad, dan membagi anak menjadi beberapa kelompok, dimana dalam pembagaian kelompok ada tiga kelompok yang akan mengikuti pembelajaran. Guru juga membimbing anak untuk dapat mengenal huruf melalui permainan kartu abjad karena memang anak-anak di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I belum mengenal huruf dengan sesuai urutannya. Pada kegiatan inti guru memberikan kesempatan anak secara alami belajar sendiri untuk dapat mengenal huruf melalui permainan kartu abjad, sesekali mengarahkan anak agar dapat mengenal huruf, mengelompokkan, dan mengurutkan huruf sesuai dengan urutannya. Pada kegiatan akhir barulah guru memberi penguatan pada anak agar anak dapat membedakan huruf Kapital dan huruf kecil.

Aktivitas Anak

Pada Siklus I ini peneliti melakukan pengamatan pada anak dari kegiatan awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran Siklus I, dimana kemampuan anak dalam mengenal huruf sudah meningkat. Akan tetapi masih perlu dimaksimalkan karena masih ada anak yang belum bias mengenal dan menyebutkan yang mana huruf capital dan huruf kecil. Hal ini terjadi karena anak masih belum terbiasa dengan metode permainan kartu abjad. Adapun hasil pengamatan aktivitas anak pada tindakan siklus I dapat dilihat pada hasil rekapitulasi pengamatan siklus I pertemuan pertama dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, diketahui Kemampuan mengenal Huruf belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 orang anak (25,00%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 9 orang anak (75,00%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), juga belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 8 anak (66,67%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak (33,33%) yang masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), juga belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 11 anak (91,67%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (8,33%) yang masuk kategori Belum Berkembang (BB). Hal ini berarti bahwa tidak ada anak didik yang memenuhi kriteria BSB tersebut.

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan Kedua dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, diketahui Kemampuan mengenal 3 anak (25,00%) yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 orang anak (50,00%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 orang anak (25,00%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), juga belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 11 anak (91,67%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (8,33%) yang masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak yang (25,00%) masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 9 anak (75,00%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak yang masuk kategori Belum Berkembang (BB).

Dengan melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari tiga aspek pengamatan upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu Kemampuan mengenal Huruf, Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama, dan Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad belum mencapai persentase keberhasilan, maka menyebabkan peneliti melanjutkan tindakan ke siklus berikutnya. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel hasil observasi aktivitas Anak siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua yang terdapat pada lampiran.

Refleksi

Tahap refleksi siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua adalah mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Tahap refleksi ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan teman sejawat. Hasil evaluasi akan digunakan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti dan teman kolaborator menyimpulkan beberapa hal diantaranya: 1) Kemampuan mengenal huruf anak melalui metode permainan kartu abjad pada kelompok A TK GMIM BETLEHEM Tataaran I telah mengalami peningkatan. 2) Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui permainan kartu abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. 3) Dari penelitian yang dilakukan, meskipun telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK GMIM BETLEHEM Tataaran I, namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi target yang telah ditentukan karena keseluruhan aspek belum mencapai 80%.

Hal ini karena minat anak dalam menggunakan permainan kartu abjad dapat berubah kapan saja dan motivasi yang diberikan kepada anak masih belum maksimal. Berdasarkan pada kesimpulan di atas, peneliti dan teman sejawat memutuskan untuk melaksanakan kegiatan penelitian kembali dengan melanjutkan putaran Siklus yaitu Siklus II. Dengan kelanjutan siklus tersebut diharapkan dapat lebih

meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak sehingga dapat mencapai target yang telah ditentukan.

Adapun langkah-langkah perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut: 1) Guru memberikan kegiatan mengenal huruf melalui permainan kartu abjad secara bertahap dan menambah kartu abjad yang lebih bervariasi. 2) Guru memberikan motivasi yang lebih kepada anak baik secara verbal atau non verbal dengan memberikan penghargaan berupa stiker berbentuk bintang kepada anak yang dapat melaksanakan tugas hingga selesai dengan benar. 3) Guru melakukan pendekatan dan bimbingan khusus secara individu kepada anak yang perkembangannya lambat.

Hasil penelitian pada siklus II akan diuraikan berdasarkan pada empat komponen, yaitu: a. perencanaan, b. pelaksanaan, c. pengamatan, dan d. refleksi. Dari keempat komponen hasil penelitian pada Siklus II yang tersebut dibawah ini adalah sebagai berikut:

Perencanaan

Perencanaan tindakan pada Siklus II ini adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan tema, kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). 2) Menyiapkan media pembelajaran. 3) Menyiapkan lembar observasi guru. 4) Membuat lembar penilaian mengenal huruf. 5) Membuat rubrik penilaian.

Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II tidak berbeda dengan pelaksanaan pada siklus I, yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka pelaksanaan tindakan dan pengamatan dilakukan untuk upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu abjad.

Observasi

Observasi dilakukan peneliti bersama guru yang bersedia membantu peneliti selama penelitian berlangsung. Pengamatan pada Siklus II ini dilakukan pada guru dan anak, baik sebelum, sesaat maupun sesudah tindakan pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap metode kerja kelompok Siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Aktivitas Guru

Guru melakukan pengamatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu abjad namun, pada masa pandemic berlangsung anak-anak dianjurkan belajar dari rumah masing-masing, sehingga peneliti beserta guru pendamping melakukan pembelajaran melalui daring Berdasarkan anjuran dari pemerintah. Pengamatan proses pembelajaran pada masa pandemic dalam memasuki Siklus II, dimana aktivitas guru dalam melaksanakan metode permainan kartu abjad untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf sudah sesuai. Guru pada kegiatan awal sudah memberikan pengarahan pada anak mengenai permainan kartu abjad. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan melibatkan anak, guru mendampingi anak

selama proses kegiatan berlangsung, dan pada kegiatan akhir guru memberikan penghargaan sebagai penguatan positif bagi anak.

Aktivitas Anak

Pada Siklus II ini peneliti melakukan pengamatan pada anak dari kegiatan awal sampai akhir kegiatan pembelajaran walaupun pada saat pandemic berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran Siklus II, dimana kemampuan mengenal huruf pada anak kembali meningkat. Hal ini terbukti dengan melibatkan anak dalam pembagian kelompok, anak dapat menerima siapa saja anggota kelompoknya meski sebelumnya dia tidak dekat dengan anggota kelompok tersebut. Adapun rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas anak pada pengamatan siklus II pertemuan pertama dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, diketahui Kemampuan mengenal Huruf 3 anak (25,00%) yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 orang anak (66,67%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 1 orang anak (8,33%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak (16,67%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 10 anak (83,33%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak yang masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 7 anak (58,33%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (41,67%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak yang masuk kategori Belum Berkembang (BB).

Hasil rekapitulasi pengamatan siklus II pertemuan kedua dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, diketahui Kemampuan mengenal Huruf 9 anak (75,00%) yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 orang anak (25,00%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), belum ada anak yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama belum ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (33,33%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 8 anak (66,67%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak yang masuk kategori Belum Berkembang (BB). Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad 2 anak (16,67%) yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (50,00%) yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak (33,33%) yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan belum ada anak yang masuk kategori Belum Berkembang (BB).

Dengan melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II pertemuan kedua, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari tiga aspek pengamatan upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu abjad kelompok A di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I yaitu Kemampuan mengenal Huruf, Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama, dan Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad telah mencapai persentase keberhasilan. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel hasil observasi aktivitas Anak siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua yang terdapat pada lampiran. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II berhasil dan tidak perlu lagi lanjut kesiklus berikutnya.

Refleksi

Tahap refleksi pada Siklus II mengevaluasi tentang hasil dari Siklus II, yang merupakan kelanjutan dari Siklus I. Berdasarkan data-data yang sudah diperoleh, peneliti

dan rekan kolaborasi mengungkapkan bahwa adanya peningkatan mengenai kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu abjad kelompok TK GMIM BETLEHEM Tataaran I. Mengacu pada data-data tersebut, kemampuan anak dalam tiga aspek yang diamati meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan mengenal huruf, kemampuan mengelompokkan huruf abjad yang sama, dan kemampuan mengurutkan huruf abjad. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa melalui permainan kartu abjad dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak hingga mencapai 75%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf kelompok A TK GMIM BETLEHEM Tataaran I dapat ditingkatkan melalui metode permainan kartu abjad dalam proses pembelajaran dengan cara masing-masing anak membawa/memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai instruksi guru yaitu Kemampuan mengenal Huruf, Kemampuan Mengelompokkan Huruf Abjad yang sama, dan Kemampuan Mengurutkan Huruf Abjad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada pra tindakan dan dilakukan tindakan siklus I kemudian siklus II meningkat menjadi 75%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di TK GMIM BETLEHEM Tataaran I telah mencapai kemampuan mengenal huruf pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf di katakan berhasil, karena dari 15 anak yang sudah mencapai pada kriteria BSB sebanyak 9 anak(75%).

SARAN

Disarankan bagi orangtua agar sering menggunakan kartu abjad dan media lainnya dalam mengenalkan huruf sejak dini agar anak dapat bereksplorasi, menambah pengalaman, dan wawasan baru untuk upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf. Dan disarankan bagi guru agar dapat menggunakan permainan Kartu abjad dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf. Kepala sekolah perlu memfasilitasi media pembelajaran seperti permainan kartu abjad sesuai dengan jumlah kelas dan tiap kelas minimal 4 set untuk mempermudah guru dalam memberikan pemahaman dalam aspek bahasa juga mempermudah anak kelompok A dalam mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Ambarini, Vinca. 2006. *Kartu Pintar Huruf*. Jakarta: Gramedia Jakarta. Daryanto. 1993. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Depdiknas. 2009. Permendiknas No. 58/2009 tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta: Depdikbud.
- Dhieni, Nurbiana. 2008. *Materi pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, O. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Samekto, Agus. 1999. *Perbedaan Kinerja Laki-Laki dan Wanita pada Kantor Akuntan Publik di Surabaya*. Tesis M.Si. Fakultas Ekonomi Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan
Nasional.