



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF PADA ANAK DI TK GMIM 15 TANDURUSA KOTA BITUNG

Michelle Miquela Kumonong

Meiske E. Tumbel

Djailan Mansur

Prodi PG-Paud, FIPP, Universitas Negeri Manado

yenoyena11@gmail.com

meisketumbel@unima.ac.id

djailanmansur@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung. Penelitian ini dilaksanakan melalui II siklus dengan model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi. Subjek penelitian yaitu anak di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak, menunjukkan adanya perubahan yang baik dengan hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 62.5%, sedangkan pada siklus II hasil yang diperoleh siswa sudah meningkat mencapai 97.5%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan dapat meningkatkan hasil belajar pada anak di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung.

Kata Kunci: Mengenal Huruf, Metode Permainan Kartu Huruf.

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to recognise letters through the letter card game method in children at GMIM 15 Tandurusa Kindergarten, Bitung City. This research was carried out through II cycles with a classroom action research model that refers to the Kemmis and Mc. Taggart model which consists of four stages, namely: planning, implementation, observation, reflection. The research subjects were children in GMIM 15 Tandurusa Kindergarten, Bitung City, totalling 10 children. The data collection techniques used were observation and tests. The results showed that improving the ability to recognise letters through the method of letter card games in children, showed a good change with the results obtained in cycle I reaching 62.5%, while in cycle II the results obtained by students had increased to 97.5%. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that through the letter card game method can improve the ability to recognise letters and can improve learning outcomes in children at GMIM 15 Tandurusa Kindergarten, Bitung City.

Keywords: Letter Recognition, Letter Card Game Method.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (Fadlillah, 2020). Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak, sebagai bekal persiapan pada jenjang pendidikan berikutnya. Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini yang ditunjukkan bagi anak-anak perlu diberikan agar nantinya anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki, salah satunya perkembangan Bahasa (Nofianti, 2021). Melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia (4-6) tahun. Stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi anak dimasa yang akan datang (Tumbel, 2023). Pada masa ini, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai-nilai moral dan agama, kognitif, sosial-emosional, fisik motorik, bahasa. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa khususnya kemampuan mengenal huruf (Mansur, 2022).

Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode bermain (Fahitah & Watini, 2021). Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan kartu huruf.

Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Melalui

permainan, anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak. Penelitian ini menerapkan permainan kartu huruf dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat (Julia, 2022).

Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional, yaitu anak belajar melalui benda konkret (Tiningsih, 2020). Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Dalam observasi ini, observer membuat kartu huruf dengan menggunakan bahan yang terbuat dari kertas dengan gambar huruf yang menarik minat dan perhatian anak untuk belajar. Karena bahan kartu huruf ini terbuat dari kertas, sehingga ringan dan mudah untuk dapat dimainkan oleh anak. Peneliti dapat menggandakan kartu huruf yang dibutuhkan guna memenuhi kebutuhan anak. Selain kelebihan tersebut, terdapat kelemahan dari kartu huruf diantaranya karena terbuat dari bahan kertas maka akan mudah robek. Untuk meminimalisir hal tersebut peneliti melakukan laminasi atau dengan dilapisi isolasi pada kartu huruf tersebut. Dengan demikian penggunaan kartu huruf dapat digunakan lebih maksimal.

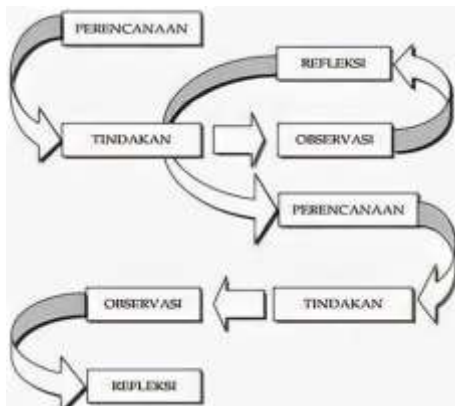
Berdasarkan hasil observasi di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung, terdapat permasalahan dimana terkait dengan kemampuan anak dalam mengenal huruf, dimana kemampuan anak belum berkembang secara optimal. Diantara 10 anak terdapat 4 anak yang sudah berkembang dengan baik dan 6 anak lainnya masih belum berkembang, anak belum bisa

mengenal bentuk huruf dan sebagian besar hanya menghafal bunyi huruf, sehingga pada saat ditanya bentuk huruf, masih ada anak yang bingung dan belum mampu menjawab pertanyaan. Hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang. Adapun beberapa hal yang mungkin menjadi penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf anak antara lain, pembelajaran terkesan kurang menarik dan menyenangkan sehingga anak kurang termotivasi serta guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap kegiatan pembelajaran pengenalan bentuk huruf.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Anak Di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tindakan kelas. Pada penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan, penerapan pelaksanaan, mengobservasi, dan melakukan refleksi. (Kemmis dan Mc. Taggart.dalam Aqib, dkk 2018). Alur penelitian digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian dilakukan di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung, dengan jangka waktu kurang lebih 3 bulan. Subjek penelitian adalah peserta didik di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung, yang berjumlah 10 orang anak, 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, hasil karya dan dokumentasi (Sanjaya, 2016). Setelah itu dilanjutkan dengan menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan penelitian yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK, yang sesuai dengan permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu
 BB ☆ : Belum Berkembang
 MB ☆☆ : Mulai Berkembang
 BSH ☆☆☆ : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB ☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara optimal. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menerapkan empat tahapan penelitian tindakan kelas yang mencakup Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

SIKLUS I

Berdasarkan pengamatan terhadap hasil pencapaian pembelajaran pada siklus I dan melihat hasil evaluasi ditemukan, masih ada anak yang belum bisa mengamati dengan baik penjelasan dari peneliti, sehingga belum mampu menyebutkan bentuk huruf/abjad yang ada didalam kartu huruf bergambar dan juga masih ada anak yang belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian anak pada saat peneliti

menjelaskan dan masih dalam proses penyesuaian pembelajaran dengan metode yang ada. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hasil pelaksanaan tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran Siklus I

NO.	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN				SKOR
		★ BB	★★ MB	★★★ BSH	★★★★ BSB	
1.	Farel (L)			✓		3
2.	Gawin (P)		✓			2
3.	Gevariel (L)	✓				1
4.	Jesika (P)		✓			2
5.	Marfael (L)		✓			2
6.	Marcio (L)			✓		3
7.	Rosalia (P)		✓			2
8.	Sean (L)				✓	4
9.	Vilisya (P)		✓			2
10.	Wiwin (P)				✓	4
JUMLAH						25

Hasil capaian anak siklus I:

- ★ = 1 anak = 10 %
- ★★ = 5 anak = 50 %
- ★★★ = 2 anak = 20 %
- ★★★★ = 2 anak = 20 %
- = 10 anak = 100 %

Dari hasil diatas, dapat dilihat presentasi pencapaiannya adalah:

$$\begin{aligned}
 KB &= \frac{T}{Tt} \times 100\% \\
 &= \frac{25}{4} \times 100\% \\
 &= 62.5 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dari 10 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran terdapat 1 anak atau terdapat 10% anak yang mendapat tanda bintang satu yang menunjukkan anak belum mampu mengenal dan menyebutkan huruf secara keseluruhan. Artinya satu anak tersebut masih dikelompokkan belum berkembang (BB). Sedangkan 5 anak mendapat tanda bintang dua yang menunjukkan bahwa anak mampu menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, mampu mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Kelima anak tersebut masih dikelompokkan mulai berkembang (MB).

Kemudian 2 anak mendapat tanda bintang tiga yang menunjukkan bahwa anak mampu memperhatikan, menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, mampu mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Kedua anak tersebut masih dikelompokkan berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 2 anak yang mendapat tanda bintang empat yang dimana menunjukkan anak mampu memperhatikan, menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, dapat mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Serta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Atau kedua anak tersebut dikelompokkan berkembang sangat baik (BSB).

Jadi pada siklus I ini terdapat 4 anak yang berhasil atau dengan kata lain terdapat 40% dari jumlah anak mengalami perkembangan baik dalam hal meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak dari target 100%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan diamati pada pelaksanaan tindakan siklus I ini, maka peneliti melakukan perbaikan kembali pada pembelajaran siklus II. Adapun upaya yang dilakukan dalam perbaikan yaitu pengaturan serta persiapan dalam memulai pembelajaran.

SIKLUS II

Tindakan penelitian siklus II dilaksanakan pada bulan Agustus 2023, yang dilaksanakan selama 1 x 60 menit. Berdasarkan pengamatan terhadap hasil pencapaian pembelajaran pada siklus II ini, peneliti menyiapkan lembar penilaian untuk menunjukkan hasil penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Penguasaan kelas apakah telah maksimal atau perlu adanya perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Hasil pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran Siklus II

NO.	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN				SKOR
		★ BB	★★ MB	★★★ BSH	★★★★ BSB	
1.	Farel (L)				√	4
2.	Gawin (P)				√	4
3.	Gevariel (L)			√		3
4.	Jesika (P)				√	4
5.	Marfael (L)				√	4
6.	Marcio (L)				√	4
7.	Rosalia (P)				√	4
8.	Sean (L)				√	4
9.	Vilisya (P)				√	4
10.	Wiwini (P)				√	4
JUMLAH						39

Hasil capaian anak siklus II:

- ★ = - anak = - %
- ★★ = - anak = - %
- ★★★ = 1 anak = 10 %
- ★★★★ = 9 anak = 90 %
- ★★★★★ = 10 anak = 100 %

Dari hasil diatas, dapat dilihat presentasi pencapaiannya adalah:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97.5 \%$$

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dari 10 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tidak terdapat anak yang mendapat tanda bintang satu dan dua atau tidak ada anak yang menunjukkan belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB).

Mengacu pada standar penilaian tersebut, maka pada siklus II ini terdapat 10 anak yang telah berhasil atau dengan kata lain pada siklus II ini anak mengalami peningkatan perkembangan yang sangat baik, yakni dari siklus I hanya terdapat 40% dengan jumlah 4 anak yang mengalami perkembangan dan disiklus II bertambah 100% dengan jumlah 10 anak.

Jadi pada siklus II ini terdapat 100% dari jumlah anak mengalami perkembangan baik dalam hal meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak, dari target 100%. Maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena sudah mencapai standar penilaian perkembangan pada anak.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi dan refleksi.

Setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas baik siklus I maupun siklus II yaitu kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak ternyata membawa hasil yang memuaskan.

Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus I terdapat 1 anak atau terdapat 10% anak yang mendapat tanda bintang satu yang menunjukkan anak belum mampu mengenal dan menyebutkan huruf secara keseluruhan. Artinya satu anak tersebut masih dikelompokkan belum berkembang (BB). Sedangkan 5 anak mendapat tanda bintang dua yang menunjukkan bahwa anak mampu menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, mampu mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Kelima anak tersebut masih dikelompokkan mulai berkembang (MB). Kemudian 2 anak mendapat tanda bintang tiga yang menunjukkan bahwa anak mampu memperhatikan, menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, mampu mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Kedua anak tersebut masih dikelompokkan berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 2 anak yang mendapat tanda bintang empat yang dimana menunjukkan anak mampu memperhatikan, menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, dapat mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Serta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Atau kedua anak tersebut dikelompokkan berkembang sangat baik (BSB).

Kriteria penilaian dalam penelitian ini adalah anak yang mendapat tanda bintang satu dan bintang dua dinyatakan belum berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I. Pada siklus I ini terdapat 6 dari 10 anak yang belum menunjukkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf. Kemudian hasil belajar pada anak yang mendapat tanda bintang tiga dan bintang empat dinyatakan berhasil mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I ini. Dengan demikian 4 dari 10 anak dinyatakan berhasil karena telah menunjukkan perkembangan kemampuan baik dalam hal mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf. Dengan demikian hasil belajar anak hanya 40% dari target 100% sehingga

penelitian tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus II, dijelaskan bahwa dari 10 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tidak terdapat anak yang mendapat tanda bintang satu dan dua atau tidak ada anak yang menunjukkan belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Sedangkan terdapat 1 anak yang mendapat tanda bintang tiga yang artinya anak mampu memperhatikan, menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, mampu mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Yang artinya kedua anak tersebut masih dikelompokkan berkembang sesuai harapan (BSH). Dan terdapat 9 anak yang mendapat tanda bintang empat yang artinya anak mampu memperhatikan, menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, dapat mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Serta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Artinya anak sudah berkembang sangat baik (BSB).

Dalam rangka menentukan keberhasilan belajar anak, maka dapatlah ditetapkan standar acuan penelitian yaitu anak mampu memperhatikan, menulis dan mewarnai gambar huruf A-Z, dapat mengenal dan menyebutkan huruf secara acak. Serta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, adalah anak yang mendapat tanda bintang tiga dan empat yang dapat dikatakan berhasil menunjukkan perkembangan baik.

Mengacu pada standar penilaian tersebut, maka pada siklus II ini terdapat 10 anak yang telah berhasil atau dengan kata lain pada siklus II ini anak mengalami peningkatan perkembangan yang sangat baik, yakni dari siklus I hanya terdapat 40% dengan jumlah 4 anak yang mengalami perkembangan dan disiklus II bertambah 100% dengan jumlah 10 anak.

Jadi pada siklus II ini terdapat 100% dari jumlah anak mengalami perkembangan

baik dalam hal meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada anak, dari target 100%. Maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena sudah mencapai standar penilaian perkembangan pada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pada siklus I hasil belajar anak hanya 62.5% dari target 100%, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II ini, ke 10 anak dinyatakan berhasil, karena telah menunjukkan perkembangan yang sangat baik hasil belajar anak adalah sekitar 97.5% yang berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan kartu huruf A-Z dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish.
- Fadlillah, M. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*. Samudra Biru.
- Fahitah, I., & Watini, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 105-117.

- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95-103.
- Kambotan, D., Tumbel, M., & Wantah, M. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun melalui media *pop up book* di TK GMIM Maranatha Kinilow. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Mansur, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Karyawisata Di TK Balitka Manado. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4).
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399-399.