

Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)

2962-6838[Online]2963-3346[Print]

Tersedia online di: <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE>

PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA PESERTA DIDIK RA NUR ZAHRA TOMOHON

Abdul Rahman, M. Pd

abdul.rahman@iain-manado.ac.id

Julianti Maskun

RA Nur Zahra, Tomohon, Indonesia

Julianti.maskun@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada peserta didik RA Nur Zahra Tomohon. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi di setiap siklus. Setiap siklus dilakukan lima kali pertemuan. Penelitian ini juga melakukan analisis data dan pengecekan keabsahan data. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada peserta didik RA Nur Zahra Tomohon menggunakan lima sub metode diantaranya menyanyi ABC, gerak jari, kartu tersembunyi, puzzle kartu dan oper kartu adalah cara efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf alfabet dengan sangat baik, terbukti dari Prosentase keberhasilan rata-rata saat pra siklus sebesar 30% meningkat menjadi 60,7% dalam siklus I dan meningkat ke angka 74,26% dalam siklus II dengan jumlah populasi dan sampel 15 anak siswa B1 yang menjadi objek penelitian. Proses peningkatan kemampuan mengenali huruf oleh anak usia dini dilakukan secara bertahap dan berulang. Saat masa pengenalan di pra siklus, bagi anak-anak merasa masih seperti tahap pengenalan, kemudian dicoba dalam siklus I, mengalami peningkatan namun masih perlu perulangan dan penekanan sehingga perlu adanya siklus II dengan metode yang sama sehingga memori anak kian terasah dengan baik. Pada saat siklus I dilaksanakan 5 kali pertemuan selama 5 hari begitupun juga pada siklus II dimana kedua siklus dilaksanakan dalam rentang waktu 15 november hingga 30 november 2023. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasilnya telah mencapai indikator keberhasilan penelitian dan dinyatakan berhasil sehingga berdampak dan dapat diterapkan di sekolah lainnya sebagai percontohan.

Kata kunci: Permainan, Kartu Huruf, metode

Abstract

This article aims to find out how to use letter card games to improve the ability to recognize letters in RA Nur Zahra Tomohon students. The type of research used in this research is classroom action research. The technique for collecting data in this research is using observation, interviews and documentation techniques for the planning, implementation, observation and reflection stages in each cycle. Each cycle is held five times. This research also carries out data analysis and checks the validity of the data. Based on the research results, it was found that the letter card game in improving the ability to recognize letters in RA Nur Zahra Tomohon students using five sub-methods including singing ABC, finger movements, hidden cards, card puzzles and passing cards is an effective way to improve children's ability to recognize letters of the alphabet. very well, as evidenced by the average success percentage during the pre-cycle of 30%, increasing to 60.7% in cycle I and increasing to 74.26% in cycle II with a total population and sample of 15 B1 students who were the object of research. The process of improving the ability to recognize letters by young children is carried out gradually and repeatedly. During the introduction period in the pre-cycle, for the children it felt like it was still in the introduction stage, then they tried it in cycle I, it improved but still needed repetition and emphasis so there was a need for cycle II with the same method so that the child's memory became better honed. During cycle I, 5 meetings were held for 5 days, as well as in cycle II, where both cycles were carried out in the period from 15 November to 30 November 2023. The results of the research carried out showed that the results had reached the indicators of research success and were declared successful so that they had an impact and could be implemented. in other schools as a model.

Keywords: Game, Letter Cards, Method

PENDAHULUAN

Proses perkembangan anak usia dini mempunyai ciri-ciri perkembangan yang unik, seperti aktif secara fisik, senang belajar melalui panca indera (perasa, penciuman, pendengaran, penglihatan, dan peraba), memperhatikan apa yang dilihatnya kemudian menirunya, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tulus. (Muthmainnah dan Herawati, 2020). Pendidikan anak usia dini melibatkan pengajaran bahasa kepada anak secara bertahap sebagai alat komunikasi. Hal ini membantu perkembangan kognitif siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, yang mengarah pada preferensi akhir untuk bermain. Pendidikan anak usia dini melalui bermain adalah pintu gerbang menuju pengalaman. Latihan bermain akan mengajarkan siswa memperhatikan berbagai macam benda. Siswa mempelajari informasi baru, bagaimana menjadi otentik, bagaimana memahami lingkungan sekitar, dan bagaimana berpikir tentang etika dan tanggung jawab melalui bermain. Kegiatan bermain membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk fokus. Salah satu yang menonjol pada peserta didik usia dini ialah daya konsentrasi yang masih rendah (Khadijah, 2016). Daya konsentrasi peserta didik usia dini hanya berlangsung 10-15 menit. Peserta didik usia dini pada saat pembelajaran akan membutuhkan adanya media pembelajaran atau perantara yang dapat mengalihkan ketertarikan peserta didik agar mampu fokus pada suatu kegiatan tidak cepat bosan (Yuliani Nurani Sujiono, 2013).

Sederhananya, media berfungsi sebagai penyalur informasi, meneruskan informasi dari pengirim pesan ke penerima yang dituju. Media dapat mencakup hal-hal seperti koreografi, penceritaan, bentuk visual, lagu, puisi, alat, dan banyak lagi. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang ramah, produktif, dan sukses, pendidik perlu mengetahui media yang sesuai untuk proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di lembaga PAUD sangat penting sebagai komunikasi antar peneliti serta siswa dengan tujuan proses pembelajaran bisa berlangsung secara aktif dua arah, sehingga peserta didik akan mudah menyerap pesan yang telah disampaikan. Lembaga PAUD merupakan lembaga pendidikan yang vital sebagai tempat untuk membina, mengembangkan, dan menumbuhkan semua potensi peserta didik dengan optimal sehingga tahap perkembangannya sesuai dengan perilaku dan kemampuan dasar yang dimiliki. Semua itu bertujuan agar peserta didik siap untuk melangkah ke dunia pendidikan sesudahnya (R. L.S. Farias, dkk., 2009).

Kartu huruf merupakan salah satu instrumen yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pendidikan. Alat atau media yang dikenal dengan “media kartu

huruf” adalah alat yang mengajarkan keterampilan berhitung dan membaca melalui penggunaan gambar, huruf, dan simbol (J. Jurniati, 2020). Peneliti menggunakan media kartu huruf, yaitu suatu alat atau media yang menyerupai kartu abjad dan berisi gambar, huruf, dan simbol, untuk mengajarkan membaca kepada siswa dengan memberikan isyarat visual dan berfungsi sebagai pengingat bentuk huruf. Tujuan dari materi pengenalan huruf adalah untuk membantu siswa memahami makna kata baik dalam teks maupun konteks, sehingga memungkinkan mereka untuk melanjutkan ke tingkat pembelajaran berikutnya dan memperoleh pengetahuan baru. Meskipun demikian, ada kendala tertentu yang harus diatasi peneliti untuk menyediakan konten pengenalan kartu huruf. Berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan sejumlah kendala yang dihadapi peneliti dalam menyampaikan materi pengenalan huruf, dan ini berhubungan dengan karakteristik peserta didik yang aktif secara jasmani, suka bermain, dan sulit berkonsentrasi. Oleh itu, agar materi pembelajaran mengenai pengenalan huruf dapat disampaikan secara efektif, peneliti berpandangan bahwa peneliti dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menunjang tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, untuk itu penulis mencoba mengkaji lebih dalam lagi tentang penggunaan media kartu huruf yang dapat memberikan dampak perkembangan peserta didik usia dini (4-6 tahun) dalam melakukan proses pembelajaran di RA. Untuk itu, penulis merumuskan pertanyaan bagaimana Bagaimana penggunaan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik RA Nur Zahra Tomohon?

LANDASAN TEORI

Permainan Kartu Huruf

Permainan penciptaan kata dimainkan dengan kartu huruf. Pada babak pertama, siswa dapat menebak gambar yang ada di atas meja dengan menyusun huruf-hurufnya hingga membentuk kata-kata untuk menebak gambar tersebut. Menurut Suharso dan Ana Retnoningsih (Ismayanti Muis, 2019), kartu adalah material tebal yang umumnya adalah kertas, yang memiliki bentuk persegi panjang, yang dipakai untuk kegunaan, seperti karcis, tanda anggota, dan lainnya.

Pengertian kartu Huruf juga diungkapkan oleh Hasan menyatakan bahwa, “kartu huruf merupakan sebuah terobosan dalam bidang pendidikan peserta didik usia dini yang menggunakan sejumlah kartu sebagai alat bantu. Kartu ini memungkinkan peserta didik mampu belajar dengan cara mengingat gambar dan bentuk” (Hasan dalam Trisniawati, 2014).

Sedangkan menurut Siregar kartu multimedia ialah kartu berukuran kecil yang di dalamnya terdapat gambar, konsep, pertanyaan atau lambang-lambang yang dapat mengasah memori atau melatih peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari (Siregar dalam Nurmaleni, 2021). Kartu ini umumnya memiliki ukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan ukuran yang diperlukan

Jenis dan Teknik Permainan dengan Media Kartu Huruf.

Karena anak-anak adalah sasaran permainan ini, maka permainan ini membantu mereka belajar huruf dengan cara yang menyenangkan dan mencegah mereka cepat bosan. Jenis permainan kartu huruf sangat banyak sesuai dengan yang diperlukan. Kartu huruf juga fleksibel bisa digunakan dalam setiap pembelajaran seperti menerangkan alphabet, angka, warna, dan geometri. Silberg (Silberg dalam Mujilati, 2019) mengungkapkan jenis-jenis permainan huruf antara lain :

1. Oper Kartu

Oper kartu ini sama seperti jenis permainan yang biasa dilakukan di acara ulang tahun, yang mengoperkan suatu benda ke orang lain dengan iringan musik. Setelah iringan musik berhenti maka orang yang memegang benda tersebut akanmendapat suatu hukuman atau pun hadiah. Oper kartu ini juga hampir sama dengan permainan tersebut.

Cara bermain :

Mengajak peserta didik-peserta didik untuk membentuk lingkaran dan dibagikan kartu huruf untuk setiap peserta didik. Sementara suara musik mengalun minta peserta didik untuk mengoper kartu tersebut ke teman disampingnya dan ketika musik itu berhenti mintalah peserta didik untuk menyebutkan satu per satu huruf yang dipegangnya.

2. Lagu ABC

Cara bermain :

Pada permainan ini ajak peserta didik untuk menyanyikan lagu ABC dan setiap peserta didik memegang satu kartu huruf. Minta peserta didik untuk mengangkat tinggi huruf yang dibawanya pada saat huruf tersebut dinyanyikan. Untuk memudahkan permainan, peserta didik berbaris sesuai dengan urutan hurufnya.

3. Huruf Berikut

Cara bermain :

Setiap peserta didik diberi satu kartu huruf kemudian meminta peserta didik bisa melihat. Peserta didik-peserta didik diminta untuk mengucapkan

bersama-sama huruf yang ditunjukkan temannya. Peneliti bertanya setelah huruf setelah A berdiri. Permainan ini tidak hanya untuk huruf Alphabet saja, bisa untuk yang lainnya.

Sependapat dengan di atas, jenis-jenis permainan juga diungkapkan oleh Danarti (dalam Marlia Adriyani, 2015) antara lain :

1. *Find Your Mate*

Permainan ini juga menggunakan kartu huruf yang setiap kartunya hanya terdapat satu huruf. Tujuan dalam permainan ini untuk menambah perbendaharaan kata dan meningkatkan kemampuan social terhadap orang lain.

Cara bermain:

Semua kartu dikocok terlebih dahulu dan dibagikan kepada semua peserta didik. Peserta didik diminta untuk mencari kata yang bersesuaian dengan kata yang ada di kartu dengan peserta didik yang lain. Setelah peserta didik menemukan pasangannya peserta didik duduk bersama pasangannya.

2. *Know Your Dictionary*

Alat dan bahan yang digunakan beberapa set kartu-kartu huruf dan papan tulis. Tujuan dari permainan ini untuk menambah kosakata peserta didik.

Cara bermain :

Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok tergantung dalam jumlah set kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu dan mengajukan seorang wakil untuk menulis di papan tulis. Seluruh kelompok mengerjakan tugas untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi suatu kata yang bermakna dalam waktu yang ditentukan. Setelah waktu habis wakil kelompok menulis kata tersebut di papan tulis. Kelompok yang memperoleh kata yang banyak itulah yang menang.

Jenis permainan yang lain juga diungkapkan oleh Buttner (dalam F. Fana And O Jatningsi, 2020) antara lain:

1. *Human Sentences*

Bahan yang digunakan set kartu indeks, setiap kartu berisi satu kata yang ketika digabungkan dengan kartu lainnya dalam satu set akan membentuk kalimat.

Cara bermain :

Aktivitas human sentences ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman

peserta didik dalam suatu kalimat. Setiap peserta didik diberi satu amplop yang berisi kartu-kartu tersebut kemudian peserta didik diminta untuk menyusun kartu-kartu itu menjadi sebuah kalimat.

2. Mencocokkan Kartu Indeks

Bahan yang digunakan dalam permainan ini satu set kartu tanya jawab untuk siswa dalam satu kelas. Tujuan dari permainan ini mencari jawaban yang benar melalui interaksi dengan peserta didik yang lainnya.

Cara bermain :

Permainan ini seperti permainan mencari pasangannya, peserta didik diberikan kartu tersebut secara acak. Sehingga peserta didik ada yang mendapat kartu pertanyaan maupun kartu jawaban. Peserta didik yang mendapat kartu pertanyaan berkeliling untuk mencari kartu jawabannya yang dipegang temannya. Setelah sesuai dengan kartu jawabannya, peserta didik yang membawa kartu pertanyaan maupun jawaban untuk duduk bersama.

3. Berlomba Menyusun Kata

Permainan ini menggunakan bahan kartu huruf atau daftar kombinasi huruf. Tujuan dari permainan ini peserta didik mampu menyusun kata dari kombinasi huruf-huruf yang masih acak.

Cara bermain :

Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok dibagi satu set kartu dan papan tulis serta spidol. Dalam satu kelompok peserta didik diminta untuk menyusun huruf yang ada menjadi suatu kata kemudian dituliskan di papan tulis jika sudah menemukan kata tersebut.

Dari uraian di atas terlihat jelas bahwa ada berbagai macam permainan dan strategi yang bisa dimainkan dengan kartu huruf. Ada banyak jenis permainan kartu huruf untuk meningkatkan berbagai keterampilan dan bidang keahlian. Setiap kartu huruf dapat digunakan untuk pembelajaran apapun misalnya dapat diterapkan untuk pembelajaran mengenai huruf, angka, warna, dan geometri.

Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf

Pengenalan huruf bukanlah keterampilan alami; ada beberapa langkah yang terlibat dalam mengembangkannya. Keterampilan pengenalan huruf anak usia dini perlu disempurnakan dan dikembangkan agar mereka dapat tumbuh secara efektif melalui pendekatan yang menyenangkan dan bebas stres. Menurut Sumiati (dalam A. Arlina, 2020) metode belajar peserta didik usia dini hendaknya bersifat

menyenangkan, merangsang keingintahuan, menyertakan unsur bermain, bernyanyi, bergerak, serta belajar. Oleh karena itu, teknik permainan dengan media kartu huruf yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada penelitian kali ini adalah:

1. Lagu ABC

Pada permainan ini peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu ABC dan setiap peserta didik dibagikan kartu huruf. Minta peserta didik untuk mengangkat tinggi huruf yang dimilikinya pada saat huruf tersebut disebutkan.

2. Gerak Huruf

Permainan ini memperagakan bentuk huruf dengan gerak jari, peneliti menyebut dan mengangkat satu huruf maka peserta didik memperagakan bentuk huruf tersebut dengan gerakan jari, begitupula sebaliknya.

3. Huruf Tersembunyi

Peserta didik mengambil kartu huruf secara acak dan menyebutkan huruf yang ada di kartu, kemudian mencari simbol huruf tersebut pada sebuah lembaran yang berisi cerita pendek.

4. Menyusun Huruf

Peserta didik diberikan puzzle huruf kemudian disusun berbentuk huruf dan menyebutkan huruf tersebut, kemudian mencari huruf yang sama pada kartu huruf yang telah diacak.

5. Oper Kartu

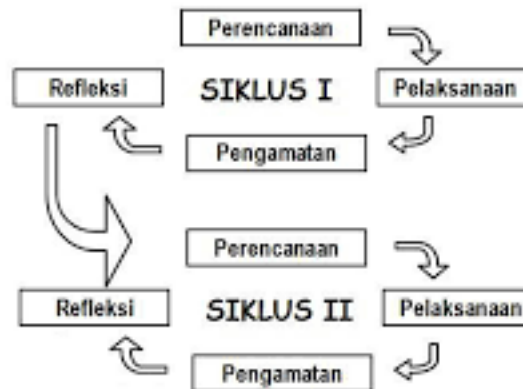
Oper kartu ini sama seperti jenis permainan yang biasa dilakukan di acara ulang tahun, yang mengoperkan suatu benda ke orang lain dengan iringan musik. Setelah iringan musik berhenti maka orang yang memegang benda tersebut akan mendapat suatu hukuman atau pun hadiah. Permainan oper kartu huruf pada penelitian ini juga hampir sama dengan permainan tersebut

METODE

Pada dasarnya penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Rancangan penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari praktek di kelas sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa (Punaji Setyosari, 2010). Penelitian ini berlokasi di RA Nur Zahra, Kp. Jawa Tomohon dengan alamat Jalan Pinaras, Kelurahan Kampung Jawa lingkungan III, Kecamatan Tomohon Selatan, Minahasa, Sulawesi Utara. Sumber data yang diambil dari penelitian ini melalui tehnik wawancara yang dilakukan

dengan guru RA Nur Zahra Tomohon. Sementara objek yang menjadi kajian peneliti adalah kemampuan mengenal huruf pada peserta didik usia 5 - 6 tahun pada anak didik di RA Nur Zahra Tomohon. Rancangan desain penelitian pada penelitian ini sebagaimana peneliti paparkan pada bagan di bawah ini.

Gambar 1 rancangan desain penelitian



Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dimulai dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak didik di RA Nur Zahra Tomohon, peneliti memiliki pedoman penilaian tingkat capaian perkembangan berdasarkan pada Peraturan Menteri Kependidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah peserta didik Kelompok B1 RA Nur Zahra Kp. Jawa Tomohon telah mencapai nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sesuai kesepakatan peneliti dan peneliti. Indikator tingkat pencapaian kemampuan mengenal huruf peserta didik usia 5 - 6 tahun dalam penelitian ini dinilai dari indikator kemampuan mengenal huruf yang sudah diolah dan dijadikan sebagai alat tes.

HASIL

Permainan Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Peserta Didik RA Nur Zahra Tomohon.

Alasan dilakukannya penelitian ini adalah karena pengamatan bahwa generasi muda di RA Nur Zahra Kampung Jawa Tomohon masih memiliki kemampuan pengenalan huruf yang masih rendah. Keterampilan membaca dan menulis anak-anak di masa depan akan terpengaruh oleh masalah ini. Kondisi

seperti ini disebabkan oleh kurangnya rangsangan yang dapat diberikan oleh pendidik melalui penggunaan alat pengajaran yang inventif dan unik seperti permainan kartu huruf. Hal ini konsisten dengan klaim para behavioris bahwa isyarat lingkungan mempunyai dampak pada proses belajar anak-anak seiring perkembangan mereka. Anak akan mengalami keterlambatan dalam memperoleh ilmu yang seharusnya ditanamkan dan diperoleh segera jika lingkungannya pasif.

Pada wawancara yang dilakukan dengan guru kelas di RA Nur Zahra kelas B1 pada tanggal 12 Nopember 2023 disampaikan bahwa :

“Secara umum, kemampuan mengenal huruf anak pada tahun ini memang belum maksimal dan perlu ditingkatkan kembali karena masih banyak sekali anak-anak yang tidak fokus dalam belajar, kesulitan menghafal jenis huruf dan merangkainya menjadi kata yang sesuai”.

Untuk membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam mengenali huruf, peneliti menggunakan metode bernyanyi ABC bersama dengan beberapa aktivitas lain yang disusun dalam lima sesi. Telah terbukti bahwa kelima kegiatan ini memberikan stimulasi yang cukup untuk mendorong generasi muda berpartisipasi aktif dalam kegiatan, berinteraksi dengan teman sebaya, dan berdiskusi dengan peneliti dan guru mengenai surat. Meskipun demikian, memang benar bahwa tingkat penguasaan dan kecepatan pemahaman seorang anak terhadap huruf-huruf yang dipelajarinya dipengaruhi oleh kondisi dan kepribadian bawaannya.

Perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dapat diketahui melalui indikator penilaian pada setiap tahap perkembangan. Apakah anak mencapai tahap belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik pada setiap siklusnya. Sehingga dapat peneliti paparkan perkembangan kemampuan berbahasa anak pada tiap siklusnya sebagai berikut :

1. Prasiklus

Pada prasiklus, kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal huruf masih sangatlah kurang. Anak masih belum mampu menyebutkan huruf dengan benar dan masih sering lupa jenis huruf yang dihadapannya. Hal tersebut bisa jadi disebabkan kurangnya pembelajaran yang didapatkan anak di luar sekolah sehingga kurangnya penekanan dan pengulangan menyebabkan anak lupa dan kurang fokus.

Dari data observasi yang dilakukan diketahui bahwa prosentase keberhasilan rata-rata di angka 30 % dari populasi 15 anak dengan rincian 3 anak berstatus mulai berkembang memiliki indikator mulai memahami isi cerita guru tentang nama binatang dan huruf penyusun kata tersebut.

Sedangkan 12 anak masih dalam status belum berkembang dengan indikator belum memahami maksud cerita dan belum fokus terhadap penjelasan peneliti dan guru. Dalam tahap prasiklus ini belum ada anak yang masuk dalam kategori status berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

2. Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh pada kegiatan siklus I maka peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran untuk lima kali pertemuan yang dilakukan pada siklus I dalam pertemuan pertama, prosentase keberhasilan rata rata ada diangka 41,7% dengan rincian anak berstatus mulai berkembang sebanyak 10 anak dan 5 anak berstatus belum berkembang. Kondisi ini merupakan peningkatan dari masa pra siklus yang bagi anak, masa pra siklus dianggap sebagai masa pengenalan atau adaptasi. Sehingga ketika masa siklus I dilaksanakan, anak sudah mulai sedikit mengerti dan mengalami peningkatan terhadap pemahaman pengenalan huruf secara jauh lebih baik. Kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui berbagai metode berbeda di setiap pertemuan yang telah diterapkan nyatanya dapat membuat peningkatan pada kapabilitas dan pengetahuan anak terkait huruf alfabet. Hal tersebut bisa dilihat dari peningkatan prosentase keberhasilan rata rata di tiap pertemuan yang sudah dilakukan di siklus pertama. Pertemuan kedua menunjukkan angka keberhasilan rata rata sebesar 61,7 % dengan posisi 1 anak berstatus berkembang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa satu siswa tersebut berkembang setelah diterapkan metode yang pertama yaitu memperkenalkan huruf dengan menyanyikan lagu ABC secara bersama sama. Memori siswa memberikan respon positif terhadap pengenalan huruf melalui lagu. Dan untuk status berkembang sesuai harapan terdapat 6 anak, mulai berkembang sebanyak 7 anak dan belum berkembang terdapat sisa 1 anak. Peningkatan kompetensi dan pengetahuan yang diterima anak di pertemuan kedua sudah jauh lebih baik. Satu anak yang tertinggal di status belum berkembang disebabkan ketidak fokusan anak tersebut terhadap guru dan peneliti saat memberi contoh gerak jari.

Di pertemuan ketiga peningkatan yang dialami jauh lebih baik lagi yaitu dengan prosentase keberhasilan rata rata mencapai angka 65% dengan peningkatan jumlah anak di level status berkembang sangat baik sebanyak 2 anak. Di pertemuan ketiga ini anak disuguhi dengan permainan huruf tersembunyi. Ketangkasan anak dalam mencari huruf yang tersembunyi

sangatlah berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan terhadap huruf. Anak lebih tangkas dan cekatan dapat menemukan huruf yang tepat sesuai dengan pertanyaan atau petunjuk yang diberikan.

Pada pertemuan keempat, angka menunjukkan kenaikan prosentasi keberhasilan rata rata di posisi 66,7 %. Memang tidak banyak perubahan, namun satu anak meningkat dan bergeser status dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Pada status yang lain selebihnya sama tidak ada perubahan signifikan. Status yang awalnya mulai berkembang sebanyak 6 di pertemuan ketiga, berkurang dan naik menjadi berkembang sesuai harapan di pertemuan keempat dengan total 5 anak. Hal ini disebabkan kemahiran anak dalam menyusun puzzle huruf serta kebiasaan bermain puzzle oleh anak tersebut di rumah atau disekolah. Sehingga anak tersebut memang memiliki ketertarikan dan rasa penasaran yang tinggi dalam menyusun puzzle serta sikap tidak mudah putus asa.

Peningkatan selanjutnya terjadi di pertemuan kelima dengan metode oper kartu. 1 anak yang tertinggal di status belum berkembang dapat bergeser menjadi lebih baik di status mulai berkembang . sehingga di pertemuan yang kelima siklus pertama, sudah tidak ada lagi siswa yang menyandang status belum berkembang. Hal ini membuktikan bahwa kelima metode berbeda yang diterapkan di lima pertemuan dengan menggunakan permainan kartu huruf sangatlah efektif dan membuahkan hasil maksimal. Pada pertemuan kelima ini prosentasi keberhasilan rata rata mengalami peningkatan di angka 68,3%.setelah melewati empat hari pertama dengan metode yang berbeda beda, masing masing anak menemui pemantik dalam dirinya untuk dapat keluar dan meningkatkan status pembelajarannya menjadi lebih baik dan mulai memahami serta hafal terhadap huruf huruf yang menjadi tebakan atau pertanyaan serta dapat menyebutkan huruf secara lengkap.

Dalam keseluruhan siklus pertama dihasilkan total rata rata keberhasilan di angka 60,7 %. Hal ini masih cukup terbilang rendah. Karena masih terdapat anak anak yang bertanya, konsentrasi terganggu, perlu diingatkan, lupa lupa ingat terhadap jenis huruf, dan berbagai kendala kecil lainnya sehingga menyebabkan peneliti menilai perlu untuk diadakan siklus II sebagai tindak lanjut penelitian, sehingga dapat tercapai seluruh indikator keberhasilan di angka prosentase yang lebih baik.

3. Siklus II

Siklus II dilakukan sebagai lanjutan dari siklus I dan bentuk penyempurnaan

dari siklus sebelumnya. Berdasarkan data yang diperoleh pada kegiatan siklus II maka peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran untuk lima kali pertemuan seperti yang sama dilakukan pada siklus I. Dalam pertemuan pertama, prosentase keberhasilan rata-rata ada di angka 66,7%. Kondisi ini memiliki rincian yang justru menurun dari siklus I pertemuan kelima. Di pertemuan pertama siklus II ini, justru terdapat lagi siswa dengan status belum berkembang, walaupun prosentase keberhasilan rata-ratanya meningkat. Hal ini disebabkan, salah satu anak dari status mulai berkembang kurang berkonsentrasi dan lupa terhadap permainan kartu huruf sembari mengenalkan dengan nyayian ABC.

Namun di pertemuan kedua terdapat perbaikan kembali. Angka di status belum berkembang menjadi nol dan siswa yang dimaksud sudah dapat moment mengingat dengan baik ketika masuk dalam metode gerak jari di hari kedua. Prosentase keberhasilan rata-rata di hari kedua menjadi meningkat sebesar 68,3%. Dengan gerak jari nyata dapat mudah memahamkan anak untuk meniru gerakan dan menghafalkan huruf secara lebih interaktif dan tidak pasif.

Di pertemuan ketiga peningkatan yang dialami jauh lebih baik lagi yaitu dengan prosentase keberhasilan rata-rata mencapai angka 73% dengan peningkatan jumlah anak di level status berkembang sangat baik meningkat menjadi sebanyak 4 anak. Ini membuktikan bahwa kemauan anak-anak dalam belajar mengenal huruf sangat tinggi dan sesuai dengan apa yang diusahakannya dalam menghafal huruf-huruf tersebut. Anak sudah lebih lihai dalam memainkan dan menemukan huruf tersembunyi dalam kata dan kartu yang ada di depannya di pertemuan ketiga ini.

Pada pertemuan keempat, angka menunjukkan kenaikan prosentasi keberhasilan rata-rata di posisi 75%. Memang tidak banyak perubahan, namun satu anak meningkat dan bergeser status dari berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik. Pada status yang lain selebihnya sama tidak ada perubahan signifikan. Kemahiran anak dalam menyusun puzzle sudah sangat terasah dan sudah tidak ada lagi siswa yang mengeluh terhadap metode di pertemuan keempat ini.

Peningkatan drastis terjadi di pertemuan kelima dengan metode oper kartu. Jumlah anak dengan status berkembang sangat baik menjadi 9 anak dengan 5 anak dalam status berkembang sesuai harapan dan 1 anak status mulai berkembang. Hal ini membuktikan bahwa kelima metode berbeda yang

diterapkan di lima pertemuan dengan menggunakan permainan kartu huruf sangatlah efektif dan membuahkan hasil maksimal jika diulang dalam dua siklus. Pada pertemuan kelima ini prosentasi keberhasilan rata rata mengalami peningkatan di angka 88,3% setelah melewati empat hari pertama dengan metode yang berbeda beda, masing masing anak sudah hafal terhadap huruf huruf yang menjadi tebakan atau pertanyaan serta dapat menyebutkan huruf secara lengkap, tidak harus berurutan dan tidak harus menggunakan lagu. Anak sudah hafal dengan huruf huruf seluruhnya.

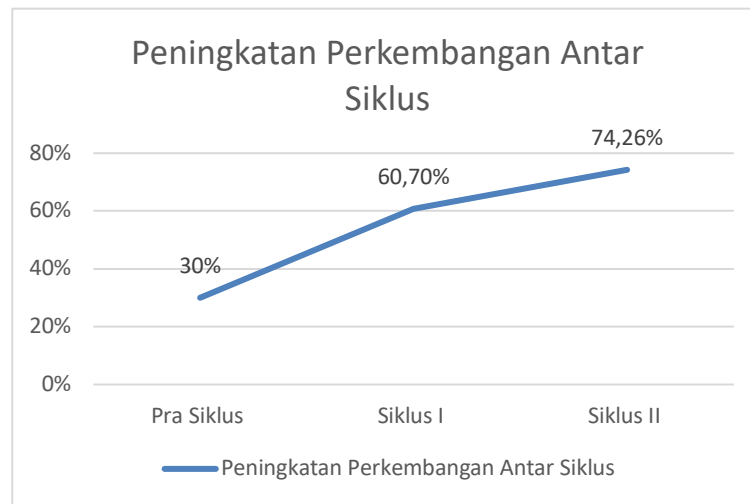
Dalam keseluruhan siklus II dihasilkan total rata rata keberhasilan di angka 74,26%. Hal ini terbilang cukup tinggi dan menunjukkan keberhasilan metode permainan kartu huruf dengan lima sub metode didalamnya dan diulang sebanyak 2 siklus. Hal ini tentunya mendekati kata sempurna bagi anak anak di tingkat kelas B1 RA Nur Zahra sebagai persiapan untuk latihan menulis dan membaca sebelum dapat menerima materi yang lebih berat lagi. Nilai tersebut juga telah memenuhi persyaratan untuk dianggap berhasil dalam penelitian.

Perkembangan pada setiap tahapan observasi dicatat berupa ceklist. Indikator dalam penilaian berdasar kurikulum merdeka belajar untuk PAUD dan TK khususnya pada aspek pengenalan huruf alfabet pada siswa. Hasil catatan observasi terlampir pada halaman belakang skripsi. Adapun secara keseluruhan data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 1.
Hasil Observasi Antar Siklus

No	Item	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pengenalan Huruf Alfabet	30%	60,7%	74,26%

Dengan grafik sebagai berikut ini :



Peningkatan secara bertahap terjadi selama penelitian berlangsung, hal itu terjadi dengan lancar berkat kerjasama antara peneliti dengan guru kelas baik dalam proses kegiatan sampai dengan proses penilaian anak.

PEMBAHASAN

Perkembangan bahasa awal pada anak sangat bergantung pada kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan mengenali huruf-huruf alfabet, yang akan membantu mereka membaca dan memahami materi yang disajikan kepada mereka sebagai pengetahuan dan informasi. Anak-anak berusia antara lima dan enam tahun harus mampu membentuk kata-kata dari huruf-huruf dan menyusun kata-kata tersebut menjadi frasa yang koheren. Belajar huruf juga memudahkan anak menulis kata menggunakan hurufnya sendiri untuk menyampaikan emosi yang dialaminya. Peneliti menggunakan permainan kartu huruf sebagai metode utama pembelajaran huruf dan kartu huruf sebagai media dan stimulan bagi mereka. Hasil penelitian menjelaskan bahwa mereka telah mampu secara mandiri untuk mendeskripsikan beberapa huruf, mengeja dan menyebutkan huruf dengan baik serta menyusun dengan tepat.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti melihat bahwa ada beberapa faktor pendukung yang turut andil mempengaruhi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet, antara lain :

1. Lingkungan sekolah yang tenang membuat anak dapat lebih fokus dan berkonsentrasi saat belajar

2. Semangat anak yang senantiasa berubah dalam menghadapi teman sekelas.
3. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan merasa lebih unggul dari teman lainnya.
4. Metode permainan kartu huruf dengan sub metode menyanyi ABC, gerak jari, kartu sembunyi, puzzle kartu dan oper kartu menjadi metode yang tepat dan dapat meningkatkan minat belajar anak
5. Dukungan orang tua dengan memberikan bimbingan dan pengulangan pelajaran di rumah sangatlah penting bagi anak untuk melatih memori otaknya dengan baik.

Sedangkan ada beberapa faktor penghambat diantaranya adalah :

1. Pola asuh orang tua yang kurang memperhatikan anak anaknya saat di rumah sehingga menyebabkan perkembangan linguistik dan penguasaan huruf oleh anak menjadi sangat lamban dan sering terlupa
2. Kondisi dan karakter anak yang berbeda beda sehingga melahirkan sikap berbeda dan butuh penanganan yang berbeda pula saat ada masalah di dalam kelas

Keaktifan anak dalam level *over active* menyebabkan anak anak lain terganggu konsentrasinya, sehingga diperlukan adanya pemisahan duduk antara anak yang tenang dengan anak yang *over active*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di RA Nur Zahra Kampung Jawa Tomohon dengan objek penelitian anak didik kelas B1 dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu huruf dilaksanakan dalam 3 siklus dengan menggunakan lima sub metode yaitu menyanyi ABC, gerak jari, kartu tersembunyi, puzzle kartu dan oper kartu. Penggunaan metode tersebut merupakan cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf alfabet dengan sangat baik, terbukti dari Prosentase keberhasilan rata rata saat pra siklus sebesar 30% meningkat menjadi 60,7% dalam siklus I dan meningkat ke angka 74,26% dalam siklus II dengan jumlah populasi dan sampel 15 anak siswa B1 yang menjadi objek penelitian. Proses peningkatan kemampuan mengenal huruf oleh anak usia dini dilakukan secara bertahap dan berulang. Saat masa pengenalan di pra siklus, bagi anak anak merasa masih seperti tahap pengenalan, kemudian dicoba dalam siklus I, mengalami peningkatan namun masih perlu perulangan dan penekanan sehingga perlu adanya siklus II dengan metode yang sama sehingga memori anak kian terasah dengan baik. Pada saat siklus I dilaksanakan 5 kali

PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA PESERTA DIDIK RA NUR ZAHRA TOMOHON

pertemuan selama 5 hari begitupun juga pada siklus II dimana kedua siklus dilaksanakan dalam rentang waktu 15 november hingga 30 november 2023. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasilnya telah mencapai indikator keberhasilan penelitian dan dapat dikatakan berhasil.

Referensi

- Muthmainnah, Herawati. 'Karakteristik Belajar Peserta didik Usia Dini Dalam Perspektif Islam', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Peserta didik*, 5.1, 2020
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Peserta didik Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*, 2016.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 'Strategi Pendidikan Peserta didik Usia Dini', 2013.
- R. L.S. Farias, Rudnei O. Ramos, And L. A. Da Silva. *Numerical Solutions For Non-Markovian Stochastic Equations Of Motion*, *Computer Physics Communications*, 2009.
- J, Jurniati. 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad Pada Peserta didik Kelompok B Di Tk Tunas Baru Tombang, 2020.
- Muis, Ismayanti And Others. 'Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Kartu Kata Dan Gambar Pada Taman Kpeserta didik-Kpeserta didik', 2019.
- Trisniawati. 'Mengungkapkan Bahwa Permainan Adalah Berbagai Kegiatan Yang Sebenarnya Dirancang Dengan Maksud Agar Peserta didik Dapat Meningkatkan Beberapa Kemampuan Tertentu Berdasarkan Pengalaman Belajar, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.
- Nurmaleni. 'Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Mengenalkan Kosakata Pada Peserta didik Usia 5-6 Tahun Di Tk Harapan Ibu Sikaladi Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar', February, 2021.
- Mujiati, L. Kartiningrum, E. D., *Modul Stimulasi Kreativitas Peserta didik Pra-Sekolah, E-Book Penerbit*, 2019.
- Andriyani, Marlia. 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendari', 2015.
- Jatiningsih, F. Fana And O. 'Kontribusi Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Di Sdn Simokerto V/138 Surabaya', 2020.
- Arlina, A. 'Perkembangan Kemampuan Dasar Peserta didik Usia Dini', 2020.