

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B TK Al Ihsan Kecamatan Sungai Tabuk

Tien Harlianty¹, Hasbi Sjamsir²

Universitas Mulawarman

e-mail: harliantyt@gmail.com, sjamsirhasbi@yahoo.com

ABSTRACT

This research is motivated by facts in the field which show that the ability to recognize letters in Group B of Al Ihsan Kindergarten is still lacking. Learning media available to introduce letters is still lacking, only using blackboards and LKA . The fun learning process to introduce letters is lacking and monotonous. In terms of language, especially the ability to recognize letters in group B children at TK Al Ihsan is still low. The low ability to recognize letters of kindergarten children will of course have a negative impact on those concerned. This impact will be greatly felt entering elementary school. So the researchers tried to apply the use of letter card media to improve the ability to recognize children's letters. The formulation of the problem in this study is how are children's learning activities in recognizing letters using letter card media? and how to improve children's learning outcomes in recognizing letters by using letter card media? The purpose of the research conducted was to find out an overview of the application of letter card media in improving the ability to recognize letters in group B children of Al Ihsan Kindergarten. The type of research used is classroom action research (CAR). The subjects in this study were the children of Al Ihsan Kindergarten Group B1 for the 2020/2021 academic year, which consisted of 10 children with 4 boys and 6 girls. Based on the research results obtained, it shows that the ability to recognize letters in group B1 children has increased. This is evidenced by the results of the achievement of child development which has increased in each cycle, namely (1) in cycle I, the achievement of child development is 70%. In cycle II, the achievement of child development was 90%. Thus, it can be concluded that the use of letter card media can improve the ability to recognize letters in group B1 children.

Keywords: Letter Card Media, Letter Recognition

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut bisa dilihat pada pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa: "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Kemendiknas, 2013, hlm.1)

Beberapa karakteristik untuk anak usia dini sebagai berikut: (a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya dan ia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya; (b) Merupakan pribadi yang unik meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga; (c) Suka berfantasi dan berimajinasi anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat menyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal itu adalah hasil fantasi atau imajinasinya saja; (d) Masa paling potensi untuk belajar anak usia dini sering juga disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas, karena pada rentang usia ini anak mengalami

pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek; (e) Menunjukkan sikap egonstris, egosentris berasal dari kata *ego* dan sentris. *Ego* artinya aku, sentris artinya pusat. Jadi *egosentris* artinya “berpusat pada aku”. Yaitu bahwa anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangannya sendiri, bukan sudut pandang orang lain; (f) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek anak usia dini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain; (g) Sebagai bagian dari makhluk sosial anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai berbagi, mengalah, dan

antri menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya.

Tujuan umum pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan keagamaan secara optimal dalam lingkungan yang kondusif, demokratis dan kompetitif (UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Sementara itu Solehudin (2008) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah: (1) Pengembangan potensi; (2) Penanaman dasar-dasar qaidah dan keimanan; (3) Pembentukan dan pembiasaan perilaku yang diharapkan; (4) Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar dan (5) Pengembangan motivasi dan sikap positif terhadap belajar. Sedangkan Partini (2020: 8-12) oleh Trisniwati (2020) 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 tahun, 5 tahun, dan sampai 8 tahun. Karakteristik anak usia dini, khususnya usia anak TK adalah mulai dari usia 4 sampai 6 tahun.

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Paul B. Dieric menyatakan kegiatan anak dapat dikelompokkan sebagai berikut: (a) kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi,

pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain; (b) kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, mengembangkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi; (c) kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio; (d) kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket; (e) kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola; (f) kegiatan-kegiatan motorik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun; (g) kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan; (h) kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih (Hamalik, 2020: 90-91).

Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan adalah perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktek di lapangan, termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja Tadkirotun (2020). Mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku Depdiknas (2007). Pengertian mengenal huruf untuk pendidikan anak usia dini, yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya dari bahasa yang digunakan. Anak diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk huruf dan bunyinya. Jadi anak belajar dari konsep menyeluruh menuju kekonsep yang khusus. Dalam hal ini konsep menyeluruh yang dikenalkan kepada anak adalah huruf - huruf

abjad yang berjumlah 26 huruf, sementara c. konsep khusus yang dikenalkan adalah bentuk - bentuk huruf dan bunyinya. Mengingat anak yang diajar adalah anak usia dini yang masih duduk di kelompok B dengan usia antara 4 – 5 tahun, maka dari ke - 26 huruf abjad, anak diarahkan untuk paham bahwa ke - 26 huruf yang dikenalkan itu adalah huruf abjad, sementara mengingat usia mereka yang masih dini, diharapkan sekurang - kurangnya anak mampu mengenal 10 – 10 huruf dari ke - 26 huruf abjad yang dikenalkan.

Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Secara bahasa media berasal dari kata "Medius" yang berarti tengah perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab mengandung arti perantara atau pengantar pesan. Menurut Hernik dan kawan-kawan bahwa istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Adapun nilai-nilai, manfaat media belajar dan jenis karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Nilai-nilai media belajar
Sudjana dan Rivan (2017:7). Mengemukakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses mengandung nilai-nilai sebagai berikut:
Meletakkan dasar yang nyata sehingga tidak terjadi Verbalisme;
 - 1) Meningkatkan minat menulis permulaan pada siswa;
 - 2) Penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar;
 - 3) Memberikan pengalaman nyata pada siswa;
 - 4) Menumbuhkan pola fikir yang berkembang;
 - 5) Membantu efisiensi pengalaman yang lebih sempurna.
- b. Manfaat Media Belajar:
 - 1) Media belajar dapat meningkatkan proses belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa;
 - 2) Metode pembelajaran akan lebih perpariasi;
 - 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
 - 4) Memberikan pengalaman belajar secara langsung;

Jenis dan karakteristik media pembelajaran:

- 1) Media Audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- 2) Media Cetak adalah media pembelajaran yang di sajikan dalam bentuk tercetak media jenis ini termasuk pada kelompok media paling tua dan banyak di gunakan dalam proses pembelajaran contohnya: majalah, buku paket, dan lain-lain.
- 3) Media Visual: adalah jenis media yang di gunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata,
- 4) Media Audio-visual: Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa di sebut media pandang dengar.

Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Pembelajaran

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 (2005: 119) dalam Trisniwati (2019) 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 kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk awan terbuat dari kertas putih dan dilaminating. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah dilakukan dalam pembelajaran menulis dan membaca permulaan. Selain itu, kartu huruf juga melatih kreatifitas siswa. Pendapat Ratnawati (dalam Suyanto, 2019:108) mengungkapkan bahwa, melalui media kartu huruf yang di implementasikan melalui permainan, dapat merangsang untuk lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, membuat minat anak semakin kuat untuk bereksplorasi dalam menemukan kosakata baru, dengan cara merangkaikan simbol-simbol huruf tersebut. Kartu huruf adalah merupakan media dalam

permainan menemukan kata. Anak diajak bermain dengan menyusun huruf - huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka - teki atau soal -soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata. Kartu huruf dapat juga diartikan media yang dibuat oleh pabrik atau buatan sendiri sesuai kreatifitas guru berbentuk potongan yang berisikan gambaran atau tulisan dan bersifat menyampaikan komunikasi atau stimulus pembelajaran kepada anak.

Menurut Pendapat Suyanto (2021) Manfaat menggunakan kartu huruf antara lain :

1. Anak akan dapat membaca sedini mungkin.
2. Mengembangkan daya ingat otak kanan.
3. Melatih kemampuan konsentrasi anak.
4. Memperbanyak perbendaharaan kata

Disamping itu, fungsi kartu huruf dijelaskan oleh John D. Lathuheru (Hendry Kurniawan, 2020: 24) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

1. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
2. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna
3. , dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
4. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
5. 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.
6. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Cara membuat kartu huruf adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan

2. Ambil kardus bekas yang berbentuk persegi panjang dan kemudian dilapisi dengan kertas origami warna-warni.
3. Kemudian gunting kardus yang dilapisi kertas origami tadi
4. Setelah semuanya selesai, ambil potongan huruf yang sudah disiapkan dan kemudian ditempelkan pada bentuk segiempat
5. Setelah semuanya ditempel, gunting bentuk segiempat yang telah ditempel huruf
6. Kemudian tempel bentuk huruf tersebut pada kartu yang telah disiapkan
7. Lakukan berulang sehingga kartu huruf A-Z selesai dibuat

Kelebihan Media Kartu Huruf

1. Selain permainan yang bersifat menyenangkan tetapi juga untuk belajar ketrampilan berbahasa tertentu, misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
2. Dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak melalui proses belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.
3. Membantu guru menginterpretasikan dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pelajaran yang menarik.
4. Dalam pelajaran akan memberikan rasa yang menyenangkan dalam proses belajar sehingga akan belajar seolah-olah proses belajar anak dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan.
5. Dengan bermain kartu huruf anak dapat berbuat agak santai. Sel-sel otak anak dapat berkembang akhirnya anak dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran, materi pelajaran tersebut dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

Dari beberapa keunggulan kartu huruf dapat diketahui bahwa kartu huruf dapat membantu memperjelas pesan yang disampaikan dengan kelebihannya menarik indra dan minat.

Kekurangan Media Kartu Huruf

Harus dibuat semenarik mungkin, mungkin bisa dengan warna yang cerah agar menarik untuk anak. Ukuran yang digunakan bisa besar agar huruf bisa jelas terlihat. Harus banyak membuat kartu huruf untuk anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukannya dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan suatu penelitian untuk memecahkan suatu masalah dalam sebuah tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Alasan dalam memilih metode PTK ini yaitu karena penelitian ini bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan pembelajaran di kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 tahap. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi.

Dalam tahap ini meliputi berbagai kegiatan untuk persiapan penelitian, diantaranya:

1. Membuat rencana pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai tema yang telah ditetapkan.
2. Menyiapkan media yang akan digunakan.
3. Mengembangkan bahan ajar berdasarkan tema yang mendukung pada kegiatan pembelajaran.
4. Menyusun tehnik pengamatan pada setiap tindakan penelitian berupa format observasi, catatan lapangan, wawancara, alat evaluasi, dan kamera foto.
5. Menggunakan lembar penelitian yang telah dipersiapkan.

Tahap tindakan, merupakan implementasi dari semua rencana yang telah disusun sebelumnya. Peneliti melakukan tindakan yang harus dilakukan sebagai upaya untuk melakukan perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang diinginkan sesuai skenario pembelajaran yang termuat dalam rencana kegiatan harian yang telah dipersiapkan. Observasi pada penelitian ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui pengamatan berlangsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal yang diamati adalah Pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH) setiap gerak gerak anak, kinerja anak dan seluruh aspek perkembangannya, serta paparan terkait perubahan-perubahan yang terjadi pada variabel terikat, dalam hal ini kemampuan bahasa. Refleksi pada penelitian ini bagaimana mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul sebagai evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan pada Anak Kelompok B1 tahun pelajaran 2020/2021. 10 orang yang terdiri atas 4 laki-laki dan 6 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari analisis dan pembahasan pada tiap siklus, maka dapat peneliti simpulkan dengan menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada kelompok B Tahun Ajaran 2020/2021. Kemampuan mengenal huruf pada anak mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat dari hasil yang diperoleh pada saat siklus I pertemuan I memperoleh persentase sebesar 70%, pertemuan II

pertemuan II memperoleh persentase sebesar 90%. 11 siklus I pertemuan I memperoleh persentase sebesar 70%, memperoleh persentase sebesar 90%. Hal ini dapat dikatakan anak termotivasi dan merasa senang mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan melalui media kartu huruf. Demikian dapat dikatakan kemampuan mengenal huruf yang dilakukan dengan media kartu huruf berhasil.

Permasalahan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf disebabkan strategi pembelajaran pendidik yang terasa membosankan dalam mengembangkan kegiatan mengenal huruf, penggunaan alat peraga atau media yang kurang menarik sehingga anak malas dan pasif dalam melaksanakan kegiatan mengenal huruf.

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Peneliti menggunakan media kartu huruf untuk mengenalkan huruf pada peserta didik, dengan tujuan anak tertarik dan merasa senang dalam mengenal huruf sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tentunya dapat

meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Al Ihsan.

Indikator keberhasilan tindakan dapat di ketahui adanya peningkatan peserta didik yang mampu melakukan kegiatan pembelajaran dalam mengenal huruf, serta menyusun simbol huruf menjadi kata “ mandi, siram, kolam, ikan, laut” yang dilakukan secara singkat dan benar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II di ketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada

Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta

Zaman, Hernawan, dan Eliyawati (2020).

Media dan sumber belajar TK.

Asmawati, Luluk, dkk., 2021. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta. Universitas Terbuka

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak pada kelompok B1 TK Al Ihsan Kecamatan Sungai Tabuk.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah hasil penelitian ini hendaknya menjadi masukan bagi guru Taman Kanak-kanak ataupun peneliti selanjutnya bahwa media kartu huruf dapat digunakan sebagai alat peraga atau mediadalam meningkatkan kemampuan mengenalhuruf. Metode dan strategi pembelajaran perlu ditingkatkan ke arah yang kreatif dan mampu meningkatkan semangat dan motivasi anak dengan menggunakan media yang tepat disesuaikan dengan kegiatan dari setiap indikator pembelajaran. Media kartu huruf dan gambar bisa menjadi salah satu alat bantu ajatr untuk membantu dan menarik minat anak pada proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan serta anak tidak cepat bosan. Buatlah media yang semenarik mungkin dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar kita agar menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniasih, Ening (2019). *Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.* Universitas terbuka : Garut Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka
- Trisniwati (2020). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode*