

IMPROVING THE ABILITY TO RECOGNIZE LETTER THROUGH LETTER CARD GAME MEDIA FOR A GROUP AT MUTIARA BANGSA KINDERGARTEN SURABAYA

Winarsih

ABSTRACT

Kindergarten is a preschool educational institution which means that Kindergarten is not responsible for teaching reading skills. Learning in Kindergarten applies the principle of playing while learning and learning while playing. That principle encourages researcher to teach how to learn well-known characters through the letter card game media. With this media expected the game is fun and stimulating creativity.

This research was conducted to improve the children's ability to recognize letters through letter cards game media. This research was a classroom action research conducted by using a group learning model. This research was conducted in two cycles. The subjects of this research were 16 students of A group at Mutiara bangsa Kindergarten Surabaya. The data were collected through observation. Observation sheet was used to observe children's activities and teachers' activities in teaching and learning process. The data were analyzed by the collected scores in teaching and learning process and were presented in the form of presentation.

The result shows that through letter cards game media, children's activities and teachers' activities are improved. Children's activities in the first cycle is 51.5% and it become 79% in the second cycle. Teacher's activities in the first cycle is 64.3% and it becomes 96.42% in the second cycle. The students who do not have the ability to recognize the letter in the first cycle is 37.5%, and it becomes 81% in the second cycle. This research is expected to support the teachers to be more creative and innovative in using the learning methods, so that the children's study result will be better.

Keywords : *The ability to recognize letters, letter cards game media*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN MEDIA KARTU HURUF BAGI KELOMPOK A TK MUTIARA BANGSA SURABAYA

Winarsih

ABSTRAK

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan pra sekolah artinya TK tidak mengemban tanggung jawab utama dalam mengajarkan keterampilan membaca. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Jadi dari prinsip itulah yang mendorong peneliti untuk mengajarkan bagaimana mengenal huruf dengan baik melalui permainan Media Kartu Huruf. Dengan metode permainan Media Kartu Huruf diharapkan permainan tersebut menyenangkan dan merangsang kreativitas anak.

Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan media kartu huruf. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus dengan subyek penelitian seluruh anak kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya yang berjumlah 16 anak. Data penelitian diperoleh dari observasi. Data lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak dan guru selama pembelajaran di analisis dengan jumlah skor yang diperoleh selama pembelajaran dan disajikan dalam prosentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan media kartu huruf, aktivitas anak dan guru mengalami peningkatan. Aktivitas anak dalam siklus 1 sebesar 51,5% dan siklus 2 sebesar 79%, aktivitas guru pada siklus 1 sebesar 64,3% dan siklus 2 sebesar 96,42%. Kemampuan mengenal huruf yang semula belum mampu siklus 1 memperoleh skor 37,5% pada siklus 2 menjadi sangat mampu dengan skor 81%. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memacu tenaga pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga hasil belajar anak akan lebih baik.

Kata kunci : Kemampuan mengenal huruf, permainan media kartu huruf

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa Penyelenggaraan PAUD sampai saat ini belum memiliki standar yang dijadikan sebagai acuan minimal dan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal, non formal dan / atau informal. Oleh karena itu, untuk memberikan pelayanan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak, maka perlu disusun standar PAUD.

Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

TK merupakan lembaga pendidikan pra-skolastik atau pra-akademik. Itu artinya TK tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membelajarkan keterampilan membaca. Substansi kemampuan skolastik atau akademik ini haruslah tanggung jawab utama lembaga pendidikan sekolah dasar.

Alur pemikiran tersebut tidak selalu sejalan dengan praktik kependidikan baik di TK ataupun di SD. Pergeseran tanggung jawab dalam membelajarkan kemampuan skolastik atau akademik khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membaca ini seolah-olah telah bergeser dari sekolah dasar ke TK. Akibatnya banyak TK yang tidak lagi menjalankan fungsinya sebagai tempat bermain yang menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak

memperoleh dan memproses informasi dan melatih keterampilan yang ada. Bermain di sesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar seraya bermain (unsur belajar lebih besar). Permainan yang digunakan di TK adalah permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Depdiknas (2008:13)

Kartu huruf merupakan media pembelajaran yang mencakup beberapa aspek yakni visual dan motorik Mackey (dalam Rofi'udin 2003:44). Adapun fungsi kartu huruf dalam dunia pendidikan terutama di Taman Kanak-kanak bersifat menyenangkan, anak tidak mudah bosan, sesuai dengan kebutuhan anak, anak juga bisa memasangkan, mengucapkan dan memainkan kartu huruf dengan bimbingan dan pengawasan guru dan orang tua (Rose and Roe, 1990:8).

Guru dan orang tua harus bisa memperkenalkan penggunaan kartu huruf dengan gambar dan tulisan yang sesuai pada anak usia 2 – 6 tahun mulai belajar menggunakan bahasa, simbol dan angka. Pendidikan pra sekolah dan pendidikan dasar bagi anak-anak seharusnya di rancang sesuai dengan tugas perkembangan anak, supaya mereka mampu mencapai tugas-tugas perkembangan anak secara optimal Havighurst (dalam Handoko 2004:1). Bahwa tugas perkembangan masa anak-anak awal (2 – 6 tahun) antara lain belajar untuk berjalan, belajar untuk berbicara, belajar untuk memahami perbedaan jenis kelamin, mempersiapkan diri untuk belajar mengenal huruf, belajar membedakan tindakan yang benar dan yang salah dan mulai mengembangkan kesadaran.

Pembelajaran mengenal huruf saat ini lebih menekankan pada anak daripada gurunya. Dengan upaya yang lebih menekankan bagaimana anak belajar, kita dapat melihat bahwa pembelajaran mengenal huruf di kelas dipandang sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari anak. Aspek pokok dalam pembelajaran mengenal huruf sendiri adalah anak dapat menyadari keterbatasan pengetahuan

mereka, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Ini tentu saja ditunjang dengan berkembang dan meningkatnya rasa ingin tahu anak, mengambil keputusan dan mencari berbagai bentuk aplikasi yang paling mungkin diterapkan dalam dirinya dan masyarakatnya.

Rendahnya anak dalam pembelajaran kemampuan mengenal huruf tidak hanya ditangani oleh anak saja tetapi juga dari pihak guru. Hal ini disebabkan kurang kreatif dan keterampilan guru dalam memilih strategi ataupun metode belajar sehingga anak terlihat pasif dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada saat guru mengajar, guru hanya menyampaikan materi mengenal huruf dengan menunjuk gambar-gambar yang ditempel di dinding serta metode ceramah tanpa menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan setelah itu memberikan lembar kegiatan anak untuk dikerjakan sehingga anak merasa cepat bosan.

Dari uraian di atas, maka diperlukan sebuah solusi yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat yakni guru untuk mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar tersebut di atas. Dari hasil diskusi yang dilakukan, ditemukan solusi yakni permainan media kartu huruf. Dengan permainan media kartu huruf ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. dengan permainan media kartu huruf selama pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik daripada pembelajaran-pembelajaran yang sebelumnya.

Dari uraian di atas, maka peneliti ingin mengkaji lebih dalam lagi usaha guru dalam upaya “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Media Kartu Huruf Bagi Kelompok A TK Mutiara Bangsa Kecamatan Gunung Anyar Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian di atas, maka masalah yang akan dirumuskan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan permainan media kartu huruf di TK Kelompok A Mutiara Bangsa Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas guru dan aktivitas anak dalam pembelajaran kemampuan mengenal huruf bagi kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya dalam permainan media kartu huruf.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan media kartu huruf bagi kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyediakan, melengkapi kebutuhan sarana dan prasarana, dan meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi mengenal huruf anak.
2. Bagi anak didik
Memberi gambaran yang berkesan dan bermakna dan meningkatkan motivasi mengenal huruf anak.
3. Bagi sekolah
Memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesional guru.
4. Bagi peneliti
Dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media kartu huruf dan dapat menyelesaikan masalah yang ada di Taman Kanak-kanak.

E. Definisi, Asumsi, Keterbatasan

Definisi

Untuk menegaskan dan menyamakan berbagai konsep yang ada di dalam penelitian ini perlu diberikan definisi, asumsi, keterbatasan. Hal ini dimaksudkan agar ada persepsi yang sama antara peneliti dan berbagai pihak yang terkait dengan penelitian ini. Istilah-istilah yang perlu didefinisikan, adalah :

1. Bahasa adalah merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.
2. Bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus, pada proses, memberi gambaran secara instrinsik, aktif dan fleksibel.
3. Mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan).
4. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.
5. Permainan kartu huruf adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap kali memperkenalkan huruf.
6. Kartu huruf adalah merupakan media dalam permainan menemukan kata.

Asumsi

Kemampuan mengenal huruf Kelompok A di TK Mutiara bangsa penting untuk dikembangkan.

Batasan Penelitian

Agar penelitian ini dapat terlaksana serta untuk menghindari kesalahpahaman maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Batasan masalah
Penelitian ini dilakukan dengan batasan masalah yaitu penggunaan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak TK.
2. Batasan tempat
Penelitian ini diadakan di Kelompok A TK Mutiara Bangsa Kecamatan Gunung Anyar Surabaya.

2. KAJIAN TEORI

A. Bahasa

1. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak TK

Bahasa adalah merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungan. Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain seperti penguasaan kosa kata, pemahaman, dan kemampuan berkomunikasi. Depdiknas (2007:3)

Sedangkan Padmodewo (1995:29) menyatakan bahwa perkembangan bahasa terdapat 3 butir yang perlu dibicarakan, yaitu :

- a. Ada perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa biasanya dipahami sebagai sistem bahasa yang rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan bicara terdiri dari ungkapan dalam bentuk kata-kata. Walaupun bahasa dan kemampuan berbicara sangat dekat hubungannya kedua berbeda.
- b. Terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian/reseptif dan pernyataan/ekspresif (misalnya mendengarkan dan membaca) menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditujukan kepada anak tersebut. Bahasa ekspresif (bicara dan tulisan) menunjukkan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan terhadap orang lain.
- c. Komunikasi diri atau bicara dalam hati, juga harus dibahas. Anak akan berbicara dengan dirinya sendiri apabila berkhayal pada saat merencanakan menyelesaikan masalah, dan menyerahkan gerakan mereka.

2. Fungsi Bahasa sebagai Alat Komunikasi. Depdiknas (2007:5)

- a. Keterampilan berbahasa
- b. Keterampilan mendengar.
- c. Keterampilan berbicara
- d. Keterampilan membaca

B. Mengenal Huruf

1. Pengertian Mengenal Huruf

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 (2007:4)

2. Tahapan Perkembangan Mengenal Huruf

Secara khusus, perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Tahap fantasi (*magical stage*)
- b. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*)
- c. Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*)
- d. Tahap pengenalan bacaan (*take-of reader stage*)
- e. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

3. Pendekatan Permainan Mengenal Huruf di TK

- a. Pendekatan permainan mengenal huruf

Dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf di TK, terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. Beberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode sintesis, metode global, dan metode *whole-linguistic*. Metode sintesis yang didasarkan pada teori asosiasi, memberikan suatu pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan bermakna apabila unsur tersebut bertalian atau dihubungkan dengan unsur lain (huruf lain) sehingga membentuk suatu arti. Depdiknas (2007:10)

Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesis) dengan unsur (huruf) lain, sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, terdapat

permainan mengenal huruf dimulai dari unsur huruf. Permainan mengenal huruf ini dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap kali memperkenalkan huruf, misalnya huruf a disertai gambar ayam, angsa, anggur, apel.

- b. Metode permainan mengenal huruf di TK
- c. Bercerita
- d. Mengucapkan syair
- e. Dramatisasi
- f. Karyawisata

4. Strategi pembelajaran permainan mengenal huruf di TK

Dalam melaksanakan permainan mengenal huruf di TK, guru bisa menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda. Anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya dapat meneruskan kegiatan di kelompok lain. Jika tidak tersedia tempat, anak tersebut dapat melakukan kegiatan di kegiatan pengaman. Depdiknas (2008:21)

- a. Pengelolaan Kelas
- b. Langkah-langkah kegiatan

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pendahuluan/awal
- 2) Istirahat/makan
- 3) Penutup
- 4) Penilaian

5. Identifikasi kemampuan bermain mengenal huruf di TK

Untuk melaksanakan permainan mengenal huruf, perlu diidentifikasi kemampuan yang diharapkan. Kemampuan tersebut dipilih dan dikelompokkan agar memudahkan guru mengidentifikasi berbagai bentuk kemampuan yang mendasari perkembangan kemampuan mengenal huruf. Berbagai kemampuan dalam program kegiatan belajar TK dapat disusun dan dikelompokkan dalam permainan mengenal huruf dan menulis sebagai berikut:

- a. Permainan mengenal huruf
Permainan mengenal huruf meliputi kemampuan mendengar, melihat dan memahami, berbicara dan membaca gambar.
 - 1) Kemampuan mendengar
 - 2) Kemampuan melihat dan memahami
 - 3) Kemampuan berbicara (berkomunikasi)
 - 4) Membaca gambar

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Anak belajar melalui bermain. Pada intinya bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel, M. Solehuddin (dalam Masitoh 2005:6.9). Hampir senada dengan pendapat Solehuddin, Sue Dockett & Marilyn Fleeer (dalam Masitoh 2005:6.9), mengemukakan bahwa bermain bagi anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, suka rela atau voluntir, episodic, dan ditentukan aturan. Berikut ini adalah uraian tentang karakteristik bermain tersebut.

- a. Simbolik
- b. Bermain
- c. Bermain adalah aktif
- d. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
- e. Bermain adalah kegiatan sukarela atau volunt
- f. Bermain ditentukan oleh aturan
- g. Bermain adalah episodik

2. Karakteristik Bermain

- a. Menurut Edrika (2008:2)
Bermain terjadi secara sukarela artinya motivasi bermain terjadi dari anak sendiri, anak yang memilih bermain dan mereka tidak bisa dipaksa bermain.
- b. Menyenangkan artinya anak selalu bertindak aktif dalam kegiatan bermain.
- c. Kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

3. Kategori Permainan menurut M. Parten : 1932 (dalam Edrika 2008:3)

- a. *Unoccupied Solitary play*
- b. *Onlooker play*
- c. *Paralel play*
- d. *Associative play*
- e. *Cooperative play*

4. Jenis Permainan menurut M. Parten: 1932 (dalam Edrika 2008:3)

- a. Permainan sensoris motorik
- b. Permainan praktis
- c. Permainan pura-pura atau simbolis
- d. Permainan sosial
- e. Permainan konstruktif
- f. Games

5. Fungsi bermain menurut Edrika (2008:4)

- a. Secara fisik
- b. Secara sosial
- c. Mengembangkan kemampuan nalar, karena melalui permainan serta alat-alat permainan, anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu.
- d. Ketika bermain, anak menggunakan pengalaman ketika berinteraksi langsung dengan lingkungan di sekitar mereka sehingga dapat mengeksplorasi dunianya.
- e. Anak belajar membuat peraturan dan mengontrol perilaku ketika bermain.
- f. Menyediakan kesempatan untuk berhadapan dan menyelesaikan masalah.
- g. Menyediakan kesempatan untuk berhadapan dan menyelesaikan masalah.
- h. Membantu anak mengekspresikan pikiran dan perkataan.
- i. Sarana penyaluran energi yang positif.

D. Media

1. Pengertian Media

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 1997:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal .

2. Ciri-ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely (dalam Arysad 1997:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

- a. Ciri fiksatif (*fixative property*)
- b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)
- c. Ciri distributif (*distributive property*)

3. Fungsi Media

Levie & Lentz (dalam Arsyad 1997:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan anak ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu anak yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan

informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

4. Manfaat Media

Menurut Sudjana (2007:2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak. alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar anak antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para anak, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

E. Kartu Huruf

1. Pengertian Kartu Huruf

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 (Rose and Roe, 1990:8).

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.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa yang dimaksud kartu huruf adalah media pembelajaran visual yang merupakan alat permainan untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor dan melatih ketrampilan berbahasa serta dapat memberikan situasi belajar yang sangat dan menyenangkan.

2. Kelebihan Kartu Huruf

Dalam pembelajaran membaca teknik menurut Mackey (dalam Rofi'uddin, 2003:44) guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya cocokan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca dan berbuat.

Kelebihan kartu huruf antara lain :

- a. Selain permainan yang bersifat menyenangkan tetapi juga untuk belajar ketrampilan berbahasa tertentu, misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
- b. Dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak melalui proses belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.
- c. Membantu guru menginterpretasikan dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pelajaran yang menarik.
- d. 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.
- e. 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 kelebihanannya menarik indra dan minat.

F. Hubungan Permainan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK

Dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf di TK, terdapat pendekatan yang dilakukan melalui berbagai bentuk permainan. Beberapa pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah metode sintesis, metode global, dan metode *whole-linguistic*. Metode sintesis yang didasarkan pada teori asosiasi, memberikan pengertian bahwa suatu unsur (misalnya unsur huruf) akan bermakna apabila unsur tersebut bertalian atau dihubungkan dengan unsur lain (huruf lain) sehingga membentuk suatu arti.

Unsur huruf tidak akan memiliki makna apa-apa kalau tidak bergabung (sintesis) dengan unsur (huruf) lain, sehingga membentuk suatu kata, kalimat atau cerita yang bermakna. Atas dasar itu, terdapat permainan mengenal huruf dimulai dari unsur huruf.

Selain itu, permainan ini dapat memotivasi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka bisa saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

3. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang sifat penelitiannya yaitu penelitian secara deskriptif kualitatif di TK Mutiara Bangsa Surabaya yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf (a – l) anak melalui permainan kartu huruf di sekolah tersebut.

Menurut Arikunto, dkk (2011:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Sedangkan Rusijono (2009:1) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat.

Pernyataan ini mengandung arti bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan (tindakan) dengan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala yang mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas.

B. Desain Penelitian

Menurut Rusijono (2009:5) desain penelitian menguraikan dua hal:

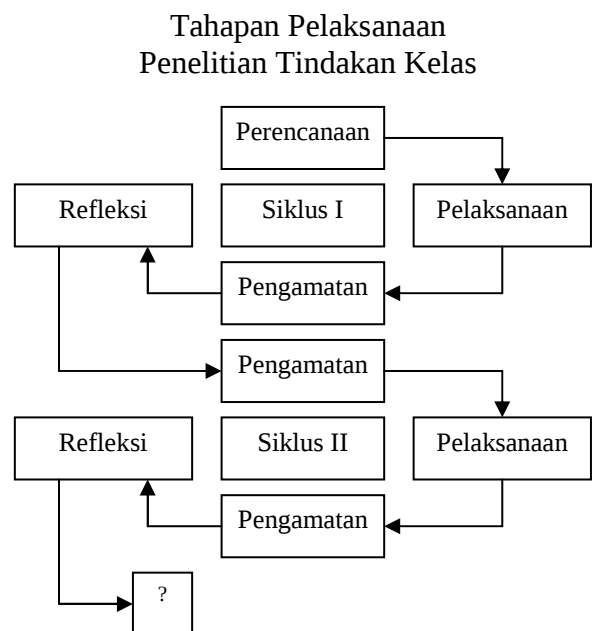
1. Prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan PTK, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.
2. Langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan guru dalam mengatasi masalah. Sebagai perlengkapan dari uraian tentang langkah-langkah pembelajaran ini perlu dilampirkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sudah dirancang guru. RKH yang dilampirkan harus dilengkapi dengan media atau uraian tentang media yang akan digunakan sehingga pembaca dapat memahami dengan jelas apa dan bagaimana guru mengatasi masalah.

Dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Media Kartu Huruf Bagi Kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya Tahun 2012” mendeskripsikan tentang :

1. Kemampuan mengenal huruf pada Kelompok A di TK Mutiara Bangsa tahun 2012.

2. Permainan dengan media kartu huruf pada Kelompok A di TK Mutiara Bangsa tahun 2012.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas, Arikunto dkk, (2011:16) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing adalah sebagai berikut:



Sumber : Arikunto, (2011:16)

C. Prosedur Penelitian

Menurut Rusijono (2009:3) penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada dasarnya refleksi adalah mengkaji secara mendalam kelebihan dan kekurangan dari kegiatan yang sudah dilakukan atau sesuatu yang sudah terjadi. Penyusunan rencana penelitian tindakan kelas (PTK) juga didasarkan pada refleksi dari kegiatan pembelajaran yang sudah

dilakukan. Secara ideal suatu penelitian tindakan hendaknya dilaksanakan minimal tiga siklus. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa suatu upaya memperbaiki pembelajaran belum dianggap meyakinkan apabila hanya dilaksanakan sekali siklus. Namun andaikan perbaikan yang di inginkan sudah tercapai maka dua siklus dapat dianggap cukup.

1. Prasiklus

Pada tahap ini, peneliti mulai mengidentifikasikan masalah yang ada dalam kelas Taman Kanak-Kanak Kelompok A yaitu mengenali kemampuan awal anak dimana kemampuan mengenal huruf anak masih belum sesuai dengan yang diharapkan sehingga harus diberi *treatment*. Disamping itu, peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dan melakukan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) sebagai bahan untuk melakukan perencanaan pada siklus 1 dalam PTK ini.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf.
- 3) Guru membuat lembar kerja anak (LKA).
- 4) Guru membuat instrumen observasi.
- 5) Guru membuat lembar penelitian.
- 6) Guru membuat evaluasi pembelajaran.

b. Tindakan

- 1) Membagi anak dalam 3 kelompok. Menggunakan model pembelajaran kelompok.
- 2) Menyajikan materi pembelajaran.
- 3) Diberikan contoh permainan.
- 4) Anak diberi kesempatan bermain sesuai contoh.
- 5) Melakukan pengamatan atau observasi.

c. Pengamatan/observasi

Observasi/pengamatan

dilaksanakan setelah guru memberi *treatment* yaitu permainan kartu huruf. Observasi ini dilaksanakan oleh teman sejawat yang aktivitasnya yaitu:

- 1) Mengamati anak selama proses pembelajaran.
- 2) Peneliti dan teman sejawat menilai hasil belajar anak dengan menggunakan alat evaluasi pembelajaran.

d. Evaluasi dan refleksi

Mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikonsultasikan dengan pembimbing penelitian. Hasil evaluasi dan refleksi pada siklus ini digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus 2.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah :

1. Guru yang memberi materi pelajaran yang berjumlah satu orang (yaitu peneliti sendiri), dan
2. Anak Kelompok A TK Mutiara Bangsa kecamatan Gunung Anyar Surabaya yang berjumlah 16 anak.

E. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini berada di Taman Kanak-Kanak Mutiara Bangsa dengan alamat Ruko Grand City Jl. Rungkut Mutiara B. 9 Kecamatan Gunung Anyar Surabaya Telp. (031) 8714304. Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti dalam pemilihan lokasi dan populasi penelitian tersebut adalah :

1. Lokasi tersebut merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ada di kecamatan Gunung Anyar Surabaya.
2. Dengan mengadakan penelitian pada satu tempat, maka peneliti tidak kesulitan mendapatkan data yang diperlukan yang kemudian dapat dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan observasi.
3. Lokasi tersebut merupakan tempat peneliti mengajar.

F. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II pada awal tahun pelajaran 2011- 2012 yaitu pada bulan April sampai dengan Juni 2012. Penentuan waktu mengacu pada kalender akademik sekolah karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas.

G. Sumber Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber data, yaitu sumber dari mana data itu diperoleh, sedangkan yang menjadi sasaran penelitian untuk memperoleh data adalah sebagai berikut:

1. Para anak yang ada pada kelompok Taman Kanak-Kanak kelompok A Mutiara Bangsa kecamatan Gunung Anyar Surabaya.
2. Para pengajar yang ada di TK Mutiara Bangsa kecamatan Gunung Anyar Surabaya.
3. Dokumentasi acara, khususnya pada saat pembelajaran mengenal huruf.

H. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk membantu dalam memperoleh data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data tersebut antara lain:

1. Metode Pengamatan (observasi)
Metode observasi adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung (Arikunto, 2011:17)

Teknik pengamatan melalui observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan anak pada saat pembelajaran mengenal huruf sedang berlangsung dengan menggunakan instrumen lembar observasi.

Metode ini dilakukan selama proses pembelajaran mengenal huruf yang melalui permainan media kartu huruf berlangsung. Observasi dilakukan oleh teman sejawat. Hal ini untuk menjaga keobyektifan hasil observasi dan efisiensi waktu pelaksanaan penelitian.

2. Studi dokumenter

Studi dokumenter yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan cara mendokumentasikan kegiatan anak yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan dengan media kartu huruf. Juga RKH peneliti yang berkaitan dengan pembelajaran mengenal huruf di TK Mutiara Bangsa Kecamatan Gunung Anyar Surabaya.

I. Instrumen Pengumpulan Data

1. Silabus

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, serta penilaian dan proses capaian perkembangan. Silabus harus disusun secara sistematis dan berisikan komponen-komponen yang saling berkaitan untuk memenuhi target pencapaian bidang pengembangan pembentukan perilaku dan kemampuan dasar. Depdiknas (2010:2)

2. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Depdiknas (2008:77) Rencana Kegiatan Harian (RKH) merupakan penjabaran dari Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) yang memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam satu hari. RKH terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir.

3. Indikator

Depdiknas (2008:77) indikator merupakan kompetensi dasar yang lebih spesifik dan operasional yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Apabila serangkaian indikator dalam Kompetensi Dasar sudah dapat dicapai oleh anak didik, berarti target Kompetensi Dasar tersebut telah terpenuhi. Adapun indikator yang diambil dalam penelitian ini yaitu indikator yang digunakan dalam silabus pengajaran di TK Mutiara Bangsa. Berikut adalah indikator yang dimaksud oleh peneliti:

Tabel
Indikator Perkembangan Bahasa
Taman Kanak-Kanak

No.	Indikator Perkembangan Berbahasa Taman Kanak-Kanak Mutiara Bangsa
1.	B 41. Mengenal huruf dengan beberapa kata berdasarkan gambar
2.	B 31. Menghubungkan gambar dengan huruf awal
3.	B 3. Menjiplak huruf
4.	B 32. Menirukan urutan kata

4. Pedoman observasi aktivitas guru

Tabel
Pedoman Observasi Aktivitas Guru
dalam Pembelajaran Mengenal Huruf
melalui Permainan Kartu Huruf

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Menyiapkan rencana pembelajaran (RKH)					
2.	Menerapkan strategi permainan bermain kartu huruf dalam proses pembelajaran					
3.	Menyampaikan pembelajaran					
4.	Pengelolaan kelas dengan baik					
5.	Memotivasi anak dengan baik					
6.	Membimbing anak melalui permainan kartu huruf					
7.	Mengevaluasi hasil belajar anak					
Jumlah						

5. Pedoman Observasi Aktivitas Anak

Tabel
Pedoman Observasi Aktivitas Anak
dalam Pembelajaran Mengenal Huruf
melalui Permainan Kartu Huruf

No.	Aspek yang Diamati	Kualifikasi Penilaian				Jml
		SB	B	C	K	
1.	Keingintahuan dan keterlibatan secara aktif					
2.	Perhatian dan konsentrasi anak terhadap materi					
3.	Aktif dan senang dalam pembelajaran					
4.	Semangat dalam pembelajaran					
5.	Respon positif terhadap pembelajaran					
6.	Fokus dalam pembelajaran					
7.	Dapat menyelesaikan tugas dengan baik					

J. Metode Analisis Data

Analisis data yang menggunakan teknis deskriptif kualitatif dimana menggambarkan keadaan perkembangan kemampuan mengenal huruf di TK Mutiara Bangsa dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Namun dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas guru dan anak berupa nilai skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut:

(75 – 100 %) : Sangat Baik

(50 – 74 %) : Baik

(25 – 49 %) : Cukup

(0 – 24 %) : Kurang

(Purwanto,1991:103)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar persentase 75% dari anak yang hadir dan mampu mengenal huruf melalui permainan dengan media kartu huruf. Selanjutnya data dianalisis lagi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase

A : Kemampuan yang dicapai

N : Jumlah kemampuan maksimal

Analisis dilaksanakan pada saat refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

K. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Pada pembelajaran kemampuan mengenal huruf di Kelompok A TK Mutiara Bangsa, peneliti telah menggunakan beberapa indikator, tiap indikator untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak. Indikator tersebut antara lain:

- Mengenal huruf dengan beberapa kata berdasarkan gambar,
- Menghubungkan gambar dengan huruf awal,
- Menjiplak huruf.
- Menirukan urutan,

Untuk mengetahui aktivitas guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran dikatakan tercapai apabila ketercapaian indikator mencapai keberhasilan lebih atau sama dengan 75%.

Adapun indikator ketercapaian yang ditetapkan pada penelitian ini mengenai kemampuan mengenal huruf anak adalah:

- 75% anak mengenal huruf dengan beberapa kata berdasarkan gambar.
- 75% menghubungkan gambar dengan huruf awal.
- 75% menjiplak huruf
- 75% menirukan urutan kata

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaborasi oleh peneliti dengan teman sejawat dalam upaya untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus di mana tiap siklusnya mempunyai tahapan-tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (Purdana, 1991:102)

Tahap perencanaan tindakan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan adalah kegiatan yang dilakukan peneliti untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran. Tahap observasi adalah tahap pengamatan tentang proses pembelajaran yang dilakukan. Tahap refleksi adalah tahap yang terjadi selama proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan secara bertahap, dimana perencanaan tindakan pada siklus 1 bersumber dari masalah-masalah yang menghambat kemampuan mengenal huruf anak sehingga kemampuan mengenal huruf anak dalam perkembangannya masih belum mampu mengingat dari bentuk-bentuk huruf. Melalui permainan kartu huruf pada penelitian tindakan kelas ini, diharapkan anak selalu termotivasi dan bisa mengenal huruf secara baik. Kreativitas dan inovasi guru untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi, baik yang dialami guru maupun anak sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran dalam semua tingkatan.

Perbaikan metode dan langkah-langkah tindakan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru, berpengaruh sangat signifikan pada kemampuan anak. Sesuai dengan pendapat Dale (dalam Arsyad, 1997:23) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-anak tetap merupakan elemen paling penting dalam pendidikan modern ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media apa saja agar bermanfaat dan benar-benar bisa dipahami oleh anak secara optimal.

Depdiknas (2008:13) guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran di taman kanak-kanak menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi dan melatih keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar seraya bermain (unsur belajar lebih besar).

Permainan yang digunakan di TK adalah permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Hal ini tampak dari kualitas pembelajaran dalam tindakan kelas yang berhasil meningkatkan indikator kinerja anak yang semakin meningkat pada setiap siklus.

Pada pembahasan ini akan dideskripsikan tentang aktivitas guru dan murid dalam pembelajaran mengenal huruf melalui permainan media kartu huruf bagi kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya. Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, rekapitulasinya adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas guru selama pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru siklus 1 pertemuan pertama memperoleh skor 53,5 % dan pada siklus 1 pertemuan kedua memperoleh skor 64,3 %. Hasil observasi siklus 2 pertemuan pertama memperoleh skor 82,14 % dan pada siklus 2 pertemuan kedua memperoleh skor 96,42 %. Peningkatan aktivitas guru ini terlihat dari kegiatan pengelolaan kelas dengan baik, guru sudah menguasai materi dan langkah-langkah permainan, dan dalam penyampaian materi guru sudah menggunakan media pembelajaran dengan baik sehingga anak tertarik untuk mengenal huruf-huruf tersebut.

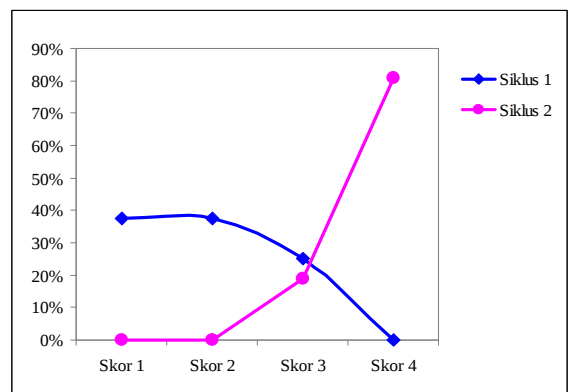
2) Aktivitas anak selama pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi siklus 1 pertemuan pertama memperoleh skor 43,5 % dan pada siklus 1 pertemuan kedua memperoleh skor 5,1 %. Hasil

observasi siklus 2 pertemuan pertama memperoleh skor 72 % dan pada siklus 2 pertemuan kedua memperoleh skor 79 %. Hasil observasi pada siklus 2 ini mengalami peningkatan. Meningkatnya persentase ini karena anak sudah memahami dan mengetahui bagaimana langkah-langkah dalam permainan melalui media kartu huruf.

3) Kemampuan mengenal huruf anak

Berdasarkan grafik 4.4 kemampuan mengenal huruf anak pada siklus 1, yang belum mampu sebanyak 37,5 %, mampu dengan bantuan 37,5 %, mampu dengan mandiri 25 % dan sangat mampu 0 % atau nihil, jadi perlu perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus 2 ini kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang signifikan. Pada grafik gambar 4.4 kemampuan mengenal huruf anak siklus 2 yang belum mampu 0 %, mampu dengan bantuan 0 %, mampu dengan mandiri 19 %, sangat mampu 81 %. Dan hasil akhir minimal pada siklus 2 telah memberikan peningkatan pada kemampuan mengenal huruf anak. Hal ini dapat digambarkan pada grafik berikut :



Grafik kemampuan mengenal huruf anak

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa anak mengalami peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf pada tiap siklusnya. Berdasarkan tindakan dalam proses pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan permainan melalui media kartu huruf, maka ketuntasan belajar dalam tindakan yang telah diberikan guru mengalami kenaikan yang signifikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya tentang permainan melalui media kartu huruf pada pembelajaran kemampuan mengenal huruf bagi Kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui permainan media kartu huruf pada pembelajaran mengenal huruf mendapat respon positif, aktif, semangat dan senang dari anak. Permainan ini dapat membantu anak mengembangkan sikap, keterampilan, kepercayaan diri anak dalam memecahkan sebuah permasalahan secara tepat, serta mengembangkan sikap ingin tahu anak lebih jauh lagi. Persentase kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan media kartu huruf pada siklus 1 hanya sebesar 37,5% namun pada siklus 2 meningkat menjadi 81%.
2. Aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus 1 pertemuan pertama aktivitas guru melalui permainan media kartu huruf memperoleh persentase 53,5 % dan pertemuan kedua mendapatkan skor 64,3 %. Pertemuan pertama memperoleh skor 82,14% dan pertemuan kedua memperoleh skor 96,42%. Peningkatan tersebut karena pada siklus 2 anak sudah merasa senang dan tertarik pada media yang diberikan oleh guru.
3. Aktivitas anak dalam permainan media kartu huruf pada siklus 1 memperoleh skor 43,5%. Pada siklus 2 memperoleh skor 79%. Meningkatnya persentase ini karena anak memahami dan mengetahui bagaimana langkah-langkah dalam permainan melalui media kartu huruf.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan media kartu huruf; maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat lebih berinisiatif untuk menggunakan berbagai macam pilihan strategi atau metode pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Dengan melalui permainan yang bervariasi dapat menghindarkan anak dari kejenuhan dan rasa bosan.

2. Guru harus mampu mengatur waktu seefisien mungkin pada saat permainan melalui media kartu huruf berlangsung, sehingga anak tidak banyak membuang waktu untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.
3. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memacu tenaga pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga motivasi belajar anak akan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengelolaan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan di TK*. Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di TK*. Jakarta.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di TK*. Jakarta.
- Depdiknas. 2008. *Pedoman Manajemen Berbasis Sekolah di TK*. Jakarta.
- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Silabus di TK*. Jakarta.
- Edrika Ivonne. 2008. *Bermain*. Surabaya: Ubaya.
- Handoko. 2004. *Perkembangan Anak*. Jakarta : PT. Erlangga.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Patmodewo, Soemiarti. 1995. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Purwanto, M. Ngalim. 1991. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rofi'udin, Ahmad. 2003. *Faktor Kreativitas dalam Kemampuan Membaca dan Menulis Anak Kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah Malang*. Lemlit Universitas Negeri Malang.
- Rose dan Roe. 1990. *Sayang Belajar Membaca Yuk*. Solo : Individu Media Kreasi.
- Rusijono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya : Unesa.
- Sudjana Nana, Ahmad Rivai. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.