

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF A, B, C, MELALUI KARTU GAMBAR DI KELOMPOK BERMAIN AL-A'YUN**

**Ani Kurniawati**

anikurniawati1983@gmail.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Muhammad Reza**

Email: [Mreszt@yahoo.co.uk](mailto:Mreszt@yahoo.co.uk)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf A, B, C melalui media kartu gambar di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah Dlanggu Mojokerto. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dari 22 jumlah siswa hanya 25% yang dapat mengenal huruf A, B, C dengan baik karena selama ini hanya menggunakan lembar kerja siswa saja. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf A, B, C dilakukan dengan menggunakan media kartu gambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf A, B, C di Kelompok Bermain Al-A'yun.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Di setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Al-A'yun yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknis pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan metode statistik deskriptif.

Berdasarkan analisis data, terlihat peningkatan kemampuan mengenal huruf A, B, C pada siklus 1 sebesar 30%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini belum berhasil karena belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Sehingga penelitian ini berlanjut pada siklus yang ke-2. Pada siklus 2 diperoleh data mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf A, B, C melalui media kartu gambar mencapai 100%. Berdasarkan analisis data pada siklus yang ke-2 kriteria yang diharapkan telah tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf A, B, C pada kelompok bermain Al-A'yun dapat ditingkatkan melalui media kartu gambar.

**Kata kunci :** Mengenal Huruf, Kartu Gambar

**Abstract**

*This research is motivated by learning to improve the ability to know the letters A, B, C through the medium of drawing cards in play groups Al - A'yun Ngembah Dlanggu Mojokerto . Based on the observations made by the researchers of 22 only 25 % the number of students who can recognize letters A, B, C well as only using only student worksheets . Therefore , to improve the ability to know the letters A, B, C is done by using a media card image . The purpose of this study is to describe the application of image cards can increase the ability to know the letters A, B, C in Al - A'yun Play Group .*

*This study used classroom action research that is designed in the form of a repeating cycle . In each cycle consists of four phases: planning , pelaksanaan , observation , and reflection . The subjects were children of Al - A'yun Play Group consisting of 11 boys and 11 girls . Technical data collection using observation and documentation , while data analysis using statistical methods deskriptif .*

*Based on data analysis , seen an increase in the ability to know the letters A, B, C in the first cycle by 30 % . This suggests that this research has not been successful because it has not reached the predetermined criteria of success is 80 % . Therefore, this research continues on the 2nd cycle . In cycle 2 data showed an increased ability to recognize the letters A, B, C through the medium of drawing cards reached 100 % . Based on the data analysis cycle 2nd desirable criterion has been reached and the study declared successful . From this research it can be concluded that the ability to recognize letters A, B, C on the Al - A'yun group play can be enhanced through the medium of drawing cards .*

**Keywords :** Knowing Letters, Card Picture

Dasar pendidikan seorang individu dimulai sejak dalam kandungan bunda. Seiring dengan tumbuh dan bertambahnya usia individu, individu pun mendapatkan pendidikan dan pembelajaran dari keluarga, dari keluargalah seorang anak mampu belajar membahasakan beberapa hal yang mudah seperti mengucapkan kata pertamanya, dan mengenal kombinasi berbahasa terhadap beberapa orang, obyek kebendaan, dan rasa afeksi yang dirasakan, yang signifikan dan sehari-hari disentuh, dilihatnya, dirasa, dan dikenalnya, melalui interaksinya dengan orang-orang terdekatnya atau yang berada di lingkungan rumah.

Seiring dengan bertambahnya usia, maka seorang anak memerlukan tempat khusus yang memang terspesifikasi dalam pendidikan anak usia dini. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indera yang dimilikinya (Yuliani, 2005).

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Pembelajaran pada anak usia dini didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menjelaskan secara jelas batasan tentang pendidikan anak usia dini dalam penjelasan pasal 28 ayat (1) : bahwa Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan (tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dewasa).

Pendidikan bagi anak usia dini tidak pernah surut dengan perkembangan permasalahan, model pemecahan serta inovasi untuk mengambil peranan dan tanggungjawab bagi masa depan kemanusiaan, sebab anak merupakan aset masa depan bagi kemanusiaan, mereka yang muncul sebagai pemimpin yang mengemban nilai-nilai kemanusiaan. Tumbuh kembang seorang anak menjadi tanggung jawab setiap orang yang memandang masa depan dengan penuh tantangan yang beragam. Anak memiliki potensi yang sangat besar untuk dapat dikembangkan guna memikul tanggung jawab di masa mendatang. Potensi ini meliputi seluruh aspek yang ada dalam diri anak baik moral, pengetahuan, ketrampilan dan sikap termasuk akal pikiran.

Santrock (2007: 49), menyatakan bahwa anak usia dini masuk pada tahap praoperasional, dimana pada tahap ini, anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar, dan lukisan. Bahkan, Purwanto (2007: 52) mengatakan bahwa, intelegensi anak-anak yang lemah pikirannya dapat juga dididik dengan cara yang lebih tepat, yang pada kenyataannya membuktikan bahwa daya pikir anak

yang telah mendapat didikan dari sekolah, menunjukkan sifat-sifat yang lebih baik dari pada anak yang tidak sekolah.

Peran pendidik (orang tua, guru dan orang dewasa lain) sangat penting dalam upaya pengembangan potensi anak mulai dini. Salah satu upaya yang penting dilakukan sejak dini adalah melatih kemampuan anak membaca yang diawali dengan mengenalkan huruf sejak dini. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenai dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Atas dasar hal tersebut di atas, maka kurikulum yang dikembangkan disusun berdasarkan karakteristik anak dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak.

Program pendidikan pra sekolah seperti Kelompok Belajar Anak Usia Dini (KB AUD) dirancang untuk anak-anak usia 3-4 tahun. Tujuan program Kelompok Belajar Anak Usia Dini adalah untuk membentuk anak mengembangkan sikap, ketrampilan, kreatifitas dan kemampuan yang akan membantu mereka menjadi manusia yang dapat menyesuaikan diri dan mandiri. Salah satu komponen dasar yang harus dicapai pada anak usia 3-4 tahun diantaranya adalah anak dapat berkomunikasi secara lisan, memperkaya perbendaharaan dan mencontoh bentuk simbol sederhana, termasuk mengenalkan huruf untuk awal latihan pengenalan pembelajaran membaca dan menulis pada usia dini. Untuk itulah diperlukan kreativitas pendidik dalam pembelajaran pada anak usia dini. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus menyusun pedoman pembelajaran yang digunakan sebagai bahan rujukan dengan cara menyesuaikan dengan kemampuan guru, alat peraga yang tersedia, dan perkembangan anak. (Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007: 2)

Para ahli menjelaskan pada kenyataannya anak pra sekolah rata-rata masih belum mendapat pengenalan huruf sejak dini, hal ini terlihat dari kebiasaan orang tua yang terlalu sibuk dengan kegiatannya dan aktivitas pekerjaan sehari-hari. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dari 22 siswa yang ada di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto, hanya 25% siswa yang sudah mengenal huruf dengan baik. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf di sekolah.

Pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan pendekatan "bermain sambil belajar" atau belajar seraya bermain" dengan tujuan menimbulkan rasa senang pada anak bagaimana karakteristik anak usia dini. Dari berbagai metode dalam pendidikan anak usia dini berkaitan dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf salah satunya dapat

dilakukan melalui kartu gambar. Karena dengan media kartu gambar yang menarik serta penggunaan warna yang bagus maka akan dapat menarik perhatian dan memicu semangat belajar anak. Pembelajaran yang semula hanya menggunakan lembar kerja saja yang pada akhirnya membuat anak jadi bosan, menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Kartu gambar, adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yang ada dihadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf, di usia sedini mungkin. Dalam hal ini peneliti akan berusaha memberikan rangsangan gambar, untuk merangsang siswa dalam pembelajaran mengenal huruf.

Dari uraian di atas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimanakah penerapan media kartu gambar A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto dan apakah penerapan media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf A, B, C, di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan media kartu gambar A, B, C, dan untuk mengetahui kemampuan anak mengenal huruf A, B, C dengan penerapan media kartu gambar pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto.

Bagi anak penelitian ini membawa suasana dan variasi baru dalam pembelajaran yang semula monoton karena menggunakan lembar kerja siswa saja menjadi bentuk pembelajaran yang menarik perhatian anak. Sedangkan bagi pendidik dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan didalam kelas sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan guru. Guru dapat mengetahui bahwa kelemahan perkembangan kemampuan mengenal huruf dapat di atasi dengan menerapkan kegiatan yang menarik yang salah satunya menggunakan kartu gambar. Adapun bagi sekolah dapat mengetahui pengetahuan tentang pemanfaatan pengembangan kegiatan mengenai penggunaan media yang tepat dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak.

Berdasarkan Depdiknas, 2007:4, mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditori (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan desain model John Elliot yaitu suatu penelitian tindakan kelas

(classroom action research) PTK yang dilakukan langsung oleh peneliti sekaligus menjadi guru saat penelitian berlangsung.

Penelitian ini merupakan kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan tersebut (Ebbut, 1985 dalam Hopkins, 1993). Penelitian ini sebagai suatu metode dan proses yang dapat menjembatani antara teori dan praktek (Suyanto, 1997: 3).

Langkah-langkah penelitian pada setiap siklus, akan dilakukan dalam beberapa tahap, diantaranya; 1) *Perencanaan*, Pada tahap ini peneliti menyiapkan segala sesuatunya yang diperlukan dalam penelitian, 2) *Pelaksanaan*, Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti melaksanakan suatu rangkaian pembelajaran yang dibantu oleh teman sejawat untuk mengamati aktifitas anak dalam mengikuti pembelajaran. 3) *Pengamatan (Observasi)*, Pengamatan dilakukan bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Pada waktu melakukan pengamatan, guru mencatat semua apa yang terjadi pada saat itu, maka hasil dari tindakan itu anak dapat memahami benda di sekitarnya menurut bentuk, jenis, dan ukuran, dan 4) *Refleksi*, Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tiap siklus maka diperoleh hasil pengamatan yaitu siswa sudah memahami atau masih belum. Peneliti melakukan analisis, sintesis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data yang telah dikumpulkan. Hasil yang diperoleh anak berupa temuan-temuan di lapangan. Daftar permasalahan yang muncul di lapangan yang selanjutnya dipakai sebagai dasar untuk melakukan perancangan pada siklus berikutnya.

Tempat penelitian dilakukan di Kelompok Bermain Al-A'yun yang terletak di Desa Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto.

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada semester genap 2014. Dalam penelitian ini, subyek penelitian adalah anak Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kec. Dlanggu, Kabupaten Mojokerto pada tahun pelajaran 2013-2014 yang berjumlah 22 anak dengan rentang usia 3-4 tahun. Dari 22 anak tersebut terdiri dari 11 anak laki-laki dan 11 perempuan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak serta mengetahui peningkatan ketrampilan guru dalam mengelola kelas (Arikunto, 2006: 95).

Penilaian ketuntasan dalam penilaian hasil belajar diberikan dengan memberikan simbol bintang, sebagai berikut:

- \* = Belum mampu
- \*\* = Mampu dengan bantuan
- \*\*\* = Mampu

\*\*\*\* = Sangat mampu

Kriteria ketuntasan dalam keberhasilan 80%, anak dikatakan berhasil apabila mencapai nilai lebih sama dengan 80% dan penelitian dinyatakan berhasil.

Hasil analisis ini digunakan untuk bahan refleksi dalam perencanaan yang dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil analisis ini juga digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki rancangan pembelajaran, sekaligus digunakan untuk mempertimbangkan dalam menentukan metode yang tepat.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data observasi proses belajar mengajar yang mendapatkan kriteria baik adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama siswa, membimbing siswa melakukan kegiatan, dan antusias siswa. Sedangkan aspek yang kurang baik adalah motivasi siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyebutkan urutan huruf A, B, C, siswa dapat menyebutkan nama huruf yang ada pada kartu gambar, memberikan evaluasi dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan data hasil belajar anak setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan kartu gambar dan pada kegiatan penutup anak diberi kesempatan latihan kembali materi pembelajaran yang diperoleh dan dilanjutkan bercakap-cakap, ternyata dari 22 anak yang mengikuti penilaian terdapat 22 anak yang memperoleh nilai di atas nilai minimal yang telah ditetapkan, sedangkan tidak ada anak yang memperoleh nilai di bawah nilai minimal. Artinya, terdapat 100% anak yang telah mencapai ketuntasan belajar pada pembelajaran membaca, sedangkan secara klasikal rata-rata nilai yang diperoleh adalah 80, banyaknya anak yang memperoleh nilai di atas rata-rata kelas pada siklus II ini 22 anak (100%), sedangkan anak yang memperoleh nilai di bawah rata-rata kelas tidak ada (0%).

Dari perkembangan ketercapaian ketuntasan belajar pembelajaran menyebutkan nama huruf yang ada pada kartu gambar yang telah dicapai oleh anak mulai siklus I sampai dengan siklus II diketahui bahwa terdapat pertambahan ketercapaian ketuntasan belajar anak setiap siklusnya setelah dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan kartu gambar. Pada siklus I ketercapaian ketuntasan belajar anak mencapai 30%, sedangkan pada siklus II ketercapaian ketuntasan belajar mencapai 100%. Berarti ada pertambahan ketercapaian ketuntasan 70% pada siklus II.

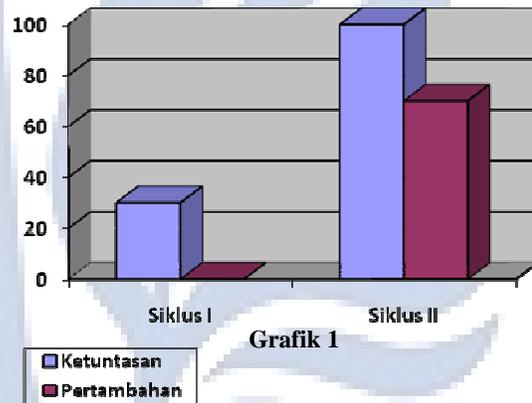
Begitu juga dengan rata-rata kelas penggunaan kartu gambar dalam pembelajaran menyebutkan nama huruf yang ada pada kartu gambar juga dapat menaikkan rata-rata kelas. Pada siklus I rata-rata kelas yang dicapai yaitu 60, sedangkan pada siklus II rata-rata kelasnya adalah 80. Berarti ada pertambahan rata-rata kelas yang dicapai pada siklus II yaitu 22.

**Tabel 1**  
**Ketercapaian Ketuntasan Belajar Tiap Siklus**

No	Keterangan	Kegiatan Pembelajaran	
		Siklus I	Siklus II
1	Ketuntasan	30 %	100 %
2	Pertambahan	0 %	70 %

Sumber : dari hasil perhitungan rekapitulasi belajar anak.

**Ketercapaian Ketuntasan Belajar Tiap Siklus**



Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan maka penggunaan kartu gambar dalam pembelajaran menyebutkan nama huruf yang ada pada kartu gambar dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan kartu gambar A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah, Kecamatan Dlanggu, Kabupaten Mojokerto dapat berjalan dengan lancar, anak antusias dan bersemangat dalam belajar.
2. Kemampuan mengenal huruf A, B, C pada anak di Kelompok Bermain Al-A'yun Ngembah Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto setelah digunakan media kartu gambar dapat meningkat, yang peningkatan itu ditunjukkan pada nilai peningkatan kemampuan rata-rata siswa.

### Saran

Berdasarkan simpulan yang ada diatas, maka sebagai penutup diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Agar anak di Kelompok Bermain pada pendidikan anak usia dini dapat menarik, harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan usia anak, pembelajaran menggunakan media dan penggunaan warna yang menarik.
2. Pendidik pada anak usia dini mampu memilih dan menerapkan metode dan model pembelajaran yang paling tepat yang dapat diterapkan didalam kelas sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Jumiarti, 2007. Menggali Potensi Anak Sejak Usia Dini, Penerbit: Aku Cinta Indonesia Publishing.
- Arikunto, Suharsimi, dkk, 2008. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, 2006. Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2011. Pengembangan Kecerdasan Majemuk, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Purwanto, M. Ngalim, 2007. Psikologi Pendidikan, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rimm, Sylvia, 2003. Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arif. S, dkk, 2012. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatannya, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Santrock, John W, 2007. Perkembangan Anak, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Suyanto, Slamet, 2008. Strategi Pendidikan Anak, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wiyono, Edy, 2008. Mengapa Anak Saya Suka Melawan dan Susah Diatur?, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zaman, Badru, dkk. 2005. Media dan Sumber Belajar TK, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.