

---

---

## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Ambon

**Dina Yacomina Patty; Hj. Kartini Marzuki; Susilawati**

TK Nyiur Ambon; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; TK Islam Al Azhar 34 Makassar Sulawesi Selatan.

yane\_patty@yahoo.com

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan mengenal huruf pada Anak usia Dini di TK Nyiur. Hal ini terlihat lewat kemampuan sebagian besar anak didik yang belum mengenal huruf dengan baik dan benar pada usia mereka dikarenakan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran belum sesuai dan tidak menarik minat anak. Untuk mengenalkan huruf kepada anak, diperlukan keterampilan mengajar yang baik dari guru dan juga penggunaan metode yang tepat sehingga anak dapat mengenal huruf dengan baik dan benar. Metode permainan kartu huruf merupakan salah satu metode yang baik digunakan untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini karena anak dapat belajar mengenal symbol huruf hanya dengan melihat lambang huruf pada kartu huruf secara berulang-ulang. Subyek penelitian ini adalah peserta didik TK Nyiur yang berjumlah 10 peserta didik. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan berbahasa anak, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi, instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi teknik analisis data. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan kartu huruf dalam kegiatan praktik langsung lebih menarik minat anak di TK Nyiur sehingga ada peningkatan di setiap pertemuan

**Kata Kunci:** Mengenal Huruf; Kartu Huruf; PAUD

### A. PENDAHULUAN

Masa usia dini adalah masa emas. Masa dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah di stimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang hidup manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, Pendidikan dan perlindungan. Mengacu pada permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, yang dimaksud Pendidikan Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan permendikbud No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, dinyatakan bahwa dalam upaya membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak terdapat

anak program pengembangan yang perlu dikembangkan yaitu nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Salah satu program pengembangan anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Bahasa adalah system symbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari symbol-simbol visual maupun verbal[1]. Pengembangan keterampilan berbahasa pada anak usia dini mencakup 4 aspek yaitu: 1. Berbicara; 2. Menyimak; 3. Membaca; dan 4. Menulis.

Keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif karena anak dituntut untuk menghasilkan Bahasa. Sebaliknya, keterampilan menyimak dan membaca bersifat reseptif karena anak lebih banyak menyerap bahasa yang dihasilkan oleh orang lain sehingga anak dituntut untuk dapat mengenal lambang huruf hingga membaca melalui tahapan-tahapan yang berbeda. Oleh sebab itu kemampuan mengenal lambang huruf perlu distimulasi sejak usia dini. Melalui stimulasi diharapkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf berkembang sesuai harapan.

Kenyataan yang terjadi di lapangan khususnya TK Nyiur kelompok B terlihat 15 % anak yang sudah mengenal lambang huruf dan sisa 75 % anak belum mengenal lambang huruf. Hal ini dikarenakan anak tidak terlalu tertarik dengan metode yang dipakai guru yang bersifat monoton. Oleh karena itu, guru mengubah pola pengajar dengan cara bermain. Melalui metode bermain anak akan merasa tanpa dipaksa sehingga mereka akan melakukannya dengan senang dan gembira, bahkan dalam bermain anak tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sehingga hasil yang akan dicapai yaitu belajar melalui bermain akan mudah diterima oleh anak.

Atas dasar tersebut maka perlu ada suatu kegiatan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf. Salah satu kegiatan adalah mengenal huruf melalui permainan mencari huruf tertentu pada kartu huruf sesuai arahan dari guru.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Nyiur. Subjek dari penelitian adalah anak kelompok B TK Nyiur yang berjumlah jumlah 10 anak, yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode praktek langsung dengan bentuk penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengkaji kembali apa yang telah terjadi dan bagaimana hasilnya. Hasil refleksi digunakan untuk mengambil langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian atau dapat dikatakan bahwa refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan terhadap pencapaian tujuan tindakan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada minggu pertama dan siklus kedua dilaksanakan pada minggu kedua.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi teknik analisis data. Untuk melaksanakan penelitian, peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang merupakan komponen penting untuk proses pembelajaran yaitu pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema, sub tema dan anak tema yang telah ditentukan. Selanjutnya, peneliti juga menyiapkan hal-hal lain diantaranya:

- 1) Menyediakan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berupa media kartu huruf yang dibuat sendiri oleh guru.
- 2) Mengembangkan bahan ajar sesuai tema yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyusun teknik pengamatan pada setiap tindakan penelitian berupa format observasi, alat evaluasi, dan kamera foto.
- 4) Menggunakan lembar penilaian yang telah disiapkan.
- 5) Sosialisasi instrumen penilaian pada teman sejawat.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada kedua siklus tersebut, maka dibuatlah rekapan hasil pembelajaran dari tiap siklus. Indikator yang akan dinilai dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk menyebutkan berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, kemampuan anak untuk mengenal dan menunjuk lambang huruf yang ada pada kartu huruf. Skor penilaian yang digunakan yaitu berupa BB, MB, BSH dan BSB.

a) BB = Belum Berkembang

Apabila peserta didik tidak dapat menunjuk dan menyebutkan huruf

b) MB = Mulai Berkembang.

Apabila peserta didik dapat menunjuk dan menyebutkan beberapa huruf dengan benar dengan bantuan guru

c) BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

Apabila peserta didik dapat menunjuk dan menyebutkan banyak huruf dengan benar secara spontan tanpa bantuan guru

d) BSB: Berkembang Sangat Baik.

Apabila peserta didik menunjuk dan menyebutkan semua huruf dengan benar secara spontan tanpa bantuan guru

#### 1. Hasil

Berikut ini adalah hasil rekapitulasi aktivitas belajar anak dalam menggunakan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak:

##### a. Siklus I

**Tabel 4: Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Kartu Huruf Siklus 1**

Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jmlh Anak	%	Jmlh Anak	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	10	2	20
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20	3	30
Mulai Berkembang (MB)	5	50	4	40
Belum Berkembang (BB)	2	20	1	10
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data dari tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 10 anak pada pertemuan pertama, anak yang mendapatkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 anak, anak yang mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak, anak yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak dan anak yang mendapatkan kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak. Sedangkan pada pertemuan kedua, anak yang mendapatkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) bertambah menjadi 2 anak, anak yang mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak, anak yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) 4 orang anak, dan anak yang mendapatkan kriteria Belum Berkembang (BB) hanya 1 anak.

##### b. Siklus 2

**Tabel 2: Prosentase Penilaian Hasil Belajar Siklus 2 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka**

Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jmlh Anak	%	Jmlh Anak	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	50	8	80
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	30	2	20
Mulai Berkembang (MB)	2	20	0	0
Belum Berkembang (BB)	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data dari tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 10 anak dalam kegiatan bermain menggunakan kartu huruf pada pertemuan pertama, 5 anak mendapatkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 1 anak mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria Belum Berkembang (BB). Pada pertemuan kedua anak yang mendapatkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 8 anak, yang mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak, dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam kompetensi berbahasa mengenal lambang huruf dengan menggunakan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak TK Tunas Nyiur sudah mengalami peningkatan yang cukup signifikan sehingga tidak memerlukan kegiatan siklus 3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan Bahasa anak kelompok B TK Nyiur.

**Tabel 3: Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Dengan Media Kartu Angka Siklus I sampai Siklus II**

No	Kategori	Prosentase (%) Siklus I	Posentase (%) Siklus II
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	80
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	20	20
3	Mulai Berkembang (MB)	50	0
4	Belum Berkembang (BB)	20	0

(Sumber: Hasil Analisis Data)

## 2. Pembahasan

Pada umumnya, kemampuan Bahasa anak TK Nyiur dalam hal mengenal dan menyebutkan lambang huruf pada siklus ke I sangat jauh dari yang diharapkan dan belum optimal. Oleh karena itu, pada siklus I ini peranan guru sangatlah penting dalam membimbing dan mengarahkan anak untuk meningkatkan kemampuan bahasanya. Sebelum anak mengerjakan tugas yang disediakan guru, guru terlebih dahulu mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan oleh anak, serta guru memberikan contoh dari tugas yang akan diberikan tersebut. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada anak dan anak mengerjakannya sesuai dengan contoh dan instruksi dari guru. Pada siklus ke II kemampuan Bahasa anak dalam mengenal huruf melalui kartu huruf mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh anak. Anak yang memperoleh nilai Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada dan yang mendapatkan nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 20% anak dan 80% anak lainnya mendapatkan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu huruf dengan

metode bermain dapat meningkatkan kemampuan Bahasa anak dalam hal mengenal dan menyebutkan huruf secara acak dengan baik dan benar dari siklus I sampai dengan siklus ke II sehingga apa yang menjadi target dan harapan tercapai.

Soenjono Darjowidjojo mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Anak-anak bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf[2]

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan Bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui symbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Jadi dari pendapat tersebut diatas dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak untuk mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu symbol huruf, dan kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada dirinya. Slamet Suyanto mengungkapkan bahwa pada dasarnya Pendidikan Anak Usia Dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan[3]–[5]. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran bentuk dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa.

Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono, 1999: 26) menyatakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan kartu huruf, yaitu:

- a) Merangsang anak belajar aktif
- b) Melatih siswa memecahkan persoalan
- c) Timbul persaingan yang sehat antar anak
- d) Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak

Maimunah Hasan menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf, yaitu:

- a) Dapat membaca dengan mudah
- b) Mengembangkan daya ingat otak kanan
- c) Memperbanyak peregangan kata[6]

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri. Media kartu huruf yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri oleh guru dengan kreatifitas yang dimiliki. Kartu huruf dibuat dari kertas yang berwarna warni sehingga akan menarik perhatian anak.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak TK Nyiur dalam mengenal huruf. Hal ini terbukti dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, baik huruf vocal maupun konsonan. Hal ini terlihat dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dari siklus I sampai siklus ke II, yang mana pada siklus I hanya 10% anak yang berkembang sangat baik dan 20% anak yang berkembang sesuai harapan, namun pada siklus II kemampuan anak meningkat menjadi 80% anak yang berkembang sangat baik dan 20% anak berkembang sesuai harapan dan tidak ada anak yang dinilai belum berkembang dan mulai berkembang. Dengan

demikian, metode permainan dengan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Bromley, "Abdominal massage in the management of chronic constipation for children with disability," *Community Pract.*, vol. 87, no. 12, pp. 25–30, 2014.
- [2] S. Dardjowidjojo, *Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2003.
- [3] S. Slameto, "Implementasi Penelitian Tindakan Kelas," *Sch. J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 5, no. 3, pp. 47–58, 2015.
- [4] S. A. Perdana and S. Slameto, "Penggunaan Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 2, 2016.
- [5] E. S. Agustina, "Pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks: representasi kurikulum 2013," *Aksara J. Bhs. dan Sastra*, vol. 18, no. 1, 2017.
- [6] M. Hasan, "Pendidikan anak usia dini," 2011.