

## Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf

Itah Fahitah<sup>1)</sup>, Sri Watini<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi

email: [itahfahitah@gmail.com](mailto:itahfahitah@gmail.com)

<sup>2)</sup>email: [srie.watini@gmail.com](mailto:srie.watini@gmail.com)

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.7603](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7603)

Received 24 August 2021, Accepted 20 September 2021, Published 1 October 2021

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca awal pada anak melalui kartu huruf pada kelompok B TK Al Hikmah desa Caringin kecamatan caringin Sukabumi, Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Subyek pelaksanaan penelitian adalah kelompok B TK Al Hikmah yang berjumlah 16 siswa. Data tentang membaca awal dikumpulkan melalui observasi. Sedangkan data mengenai penerapan kartu huruf di kumpulkan melalui tes lisan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca setelah pembelajaran melalui media kartu huruf. Seperti contohnya B-U-K-U anak dapat mengenal huruf dan membacanya. Hal ini dapat di lihat dari persentase rata-rata hasil membaca awal anak dalam satu kelas sebelum Tindakan sampai dengan siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak kelompok B TK Al Hikmah desa Caringin Kecamatan Caringin Sukabumi.

**Kata kunci:** *membaca awal; media kartu huruf, anak usia dini*

### Abstract

This study aims to determine the improvement of early reading skills in children through letter cards in group B Al Hikmah Kindergarten, Caringin village, Caringin sub-district, Sukabumi. This type of research is classroom action research. The subjects of the research were group B of Al Hikmah Kindergarten which amounted to 16 students. Data on early reading were collected through observation. Meanwhile, data regarding the application of letter cards were collected through oral tests and documentation. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative. The results showed that there was an increase in reading ability after learning through letter card media. For example, B-O-O-K children can recognize letters and read them. This can be seen from the average percentage of children's early reading results in one class before the action up to cycle II. The conclusion of this study is that through letter cards can improve the early reading ability of children in group B Al Hikmah Kindergarten, Caringin village, Caringin sub-district, Sukabumi.

**Keywords:** *early reading; letter card media, early childhood*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Melalui pendidikan manusia akan memperoleh beberapa pengetahuan dan keterampilan-keterampilan hidup. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan perlu mendapatkan perhatian agar dapat berjalan optimal, terutama pendidikan untuk anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Hakim 2016) UU No. 20 Th 2003, pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas). Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebab anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun moral-agama.

Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Taman kanak-kanak termasuk dalam jalur pendidikan non formal. Menurut (Moerad et al. 2019) masa usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa-masa kehidupan manusia dengan rentang usia empat sampai enam tahun. Adapun menurut (S Watini and Efendy 2018) “...early childhood is a child aged 0-8 year who are in the stage of growth and development, both physical and mental”. Oleh karena itu, pada usia 0-6 tahun anak perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak

dapat berkembang optimal berkembang optimal, baik aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral agama maupun aspek sosial emosionalnya.

Kelima aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Meskipun demikian bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak terutama dalam membantu seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengungkapkan segala keinginannya maupun ide-idenya kepada orang lain, hal ini mempengaruhi perkembangan anak. Bahasa akan membantu anak untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru dari berinteraksi dengan orang lain tersebut.

(Adijah, Sulaeman, and Solihin 2019) mengelompokkan pengembangan bahasa menjadi dua yaitu; mendengar dan berbicara, serta membaca dan menulis. Hal ini juga dikemukakan oleh (Soemiarti 2003) yakni terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian atau reseptif yang meliputi mendengar dan membaca; serta bahasa yang bersifat pernyataan atau ekspresif yang meliputi berbicara dan menulis. Kemampuan berbahasa khususnya kemampuan membaca dan menulis pada anak usia TK tidak sama dengan kemampuan membaca dan menulis usia dewasa. Kemampuan membaca dan menulis anak menurut (Arifudin et al. 2021) masih pada tahap membaca dan menulis permulaan. Pada tahap permulaan ini anak membutuhkan berbagai stimulasi untuk membaca dan menulis permulaan, misalnya saja pengetahuan tentang huruf-huruf alfabet, berbagai gambar yang menarik untuk menstimulasi anak mengenal simbol-simbol dan lain sebagainya.

Penelitian ini dilakukan TK Al Hikmah yang merupakan salah satu TK

di Desa Caringin Kecamatan Caringin Kabupaten Sukabumi. Di TK Al Hikmah terdapat 2 kelas yang dibagi berdasarkan usianya. Kelas yang pertama merupakan kelas untuk Kelompok A (anak usia 4-5 tahun) dan kelas yang kedua untuk Kelompok B (anak usia 5-6 tahun). Masing-masing kelas diampu oleh satu orang guru. Fokus penelitian ini ditujukan kepada anak-anak Kelompok B yaitu anak yang berusia 5-6 tahun di TK Al Hikmah.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Al Hikmah, perkembangan bahasa anak sudah berkembang dalam kemampuan mendengar dan berbicara. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung anak-anak mau dan mampu mengungkapkan apa yang anak ketahui. Namun demikian, peneliti menemukan beberapa permasalahan lain yang terkait dengan perkembangan bahasa anak yaitu dalam kemampuan membaca.

Kemampuan membaca di TK Al Hikmah belum berkembang dengan baik. Ketika pembelajaran terdapat anak yang kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan kembali simbol huruf yang diperlihatkan guru, dengan kata lain anak kesulitan dalam mengingat huruf yang telah diajarkan. Selain itu kemampuan anak dalam membaca gambar juga masih belum optimal yaitu terlihat ketika guru menunjukkan suatu gambar, dalam hal ini gambar cangkir yang di bawahnya juga terdapat kata tersebut, masih ada anak yang menyebutkan bahwa itu kopi, ada pula yang menyebut bahwa itu gambar teh. Kemudian guru memberi penjelasan bahwa benda yang ada di gambar adalah cangkir dan ketika guru kembali bertanya gambar apa ini (cangkir) ternyata masih ada anak yang menjawab kopi. Jadi anak masih menyebut sistem itu dengan bahasa kesehariannya, bukan

berdasarkan pada kosa kata sederhana yang sebenarnya.

Kemudian ketika guru meminta anak untuk menghubungkan kata “cangkir, ember, dan lilin” dengan gambar, dan ternyata hal ini tidak berhasil dengan baik. Anak-anak masih belum dapat “*niteni*” tulisan yang diberikan. Dengan kata lain masih ada anak yang belum dapat menghubungkan kata dengan sistem atau gambar yang melambangkannya. Oleh karena itu anak memerlukan stimulus agar kemampuan dalam mengidentifikasi kata dan gambar berkembang dengan baik.

Selain permasalahan tersebut, pembelajaran yang ada masih berpusat pada guru. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung guru lebih banyak memberikan penjelasan-penjelasan pada anak. Padahal anak butuh lebih dari sekedar penjelasan tetapi juga pembinaan, penguatan, pengarahan dan pengembangan seluruh potensi anak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Sri Watini 2020) yang menyatakan “*The nature of education is an activity performed by adult in charge for counseling, fostering, briefing and developing all potentials of children so that they will develop optimally and they can live in the future based on their potential*”. Permasalahan di atas disebabkan beberapa masalah diantaranya penataan ruang kelas yang harus menyesuaikan kondisi ruang yang tidak terlalu luas, sehingga anak-anak yang duduk di kelompok paling belakang konsentrasinya terpecah. Anak cenderung tidak memperhatikan dan memilih untuk berbicara ataupun bermain dengan teman yang ada di dekatnya. Menurut salah seorang guru di TK tersebut, permasalahan yang terjadi pada anak ada juga yang disebabkan karena daya ingat anak terhadap materi pembelajaran kurang baik, sehingga

guru sering kali mengulang-ulang materi yang telah diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, meskipun sebenarnya di TK. Al Hikmah memiliki media pembelajaran yang cukup banyak. Hal ini mempengaruhi ketertarikan anak mengikuti pembelajaran. Di sisi lain penggunaan metode bermain juga masih belum dimanfaatkan secara optimal. Penggunaan metode bermain sebatas untuk meningkatkan motorik anak saja. Melihat permasalahan yang ada tersebut maka peneliti bersama guru sepakat untuk mengembangkan kemampuan membaca anak dengan metode yang tepat, karena membaca ini juga perlu atau bahkan penting untuk bekal anak menempuh pendidikan selanjutnya. Guru dan peneliti akan mencoba meningkatkan kemampuan anak dengan secara bertahap melakukan perbaikan-perbaikan kualitas pembelajaran dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena menurut (NURZAHARA 2021) bagi anak taman kanak-kanak, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

Slamet Suyanto, dalam (Suyanto 2005) menambahkan bahwa pada dasarnya pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Menurut (Khaironi 2018), bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan dengan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Melalui bermain, banyak konsep dasar dan pengetahuan dapat diperoleh seperti konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah yang

merupakan dasar belajar membaca, menulis, berhitung, dan pengetahuan lainnya. Sebagaimana yang diketahui, metode pembelajaran yang kreatif diperlukan untuk menghadapi peserta didik PAUD (S Watini and Efendy 2018) mengatakan *“Early childhood learning requires a different methodology than learning at other ages. Early childhood learning requires a unique and creative methodology. The role of a teacher is very necessary in educating children and explore the potential of students”*.

Menurut Watini, bermain juga dapat menarik minat anak dalam belajar, (Sri Watini 2020) mengatakan bahwa *“Dalam implementasi pengembangan aspek-aspek potensi yang ada pada anak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar, bernyanyi dan bergerak sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar”*. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan membaca di atas, peneliti akan berkolaborasi dengan guru untuk menggunakan metode bermain. Metode bermain ini dipilih agar pembelajaran yang ada yang lebih menarik dan melibatkan peran aktif peserta didik tanpa adanya tekanan dan paksaan. Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan kartu huruf.

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan rasa senang (Hartati 2005). Seperti yang diungkapkan oleh (Maftuha 2014) yang mengungkapkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan sukarela dan menggunakan aktivitas fisik-sensorik, emosi, komunikasi dan pikiran. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Penelitian ini menggunakan permainan kartu huruf agar pembelajaran yang ada dapat berjalan aktif, menyenangkan, tanpa

mengesampingkan tujuan awal yaitu meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

Penggunaan media kartu huruf ini merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak. Sebab anak pada usia 5-6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret (Istiana 2017). Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya. Tujuan dari penelitian ini berhasil menajadikan kartu huruf sebagai awal yang baik dan hasil yang baik pula dalam meningkatkan pengenalan huruf dan pola membaca dengan baik sehingga anak mengenal hurufnya satu persatu juga membaca dengan lancar

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK Hikmah kelompok B Desa Caringin Kecamatan Caringin Kabupaten Sukabumi.

Metode Penelitian yang digunakan ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu bentuk penelitian yang longgar, karena tujuan utamanya bukan menemukan atau menggeneralisasikan akan tetapi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanagn pada bulan Agustus sampai September 2020. Penelitian dilakukan pada 16 peserta didik di kelompok B, yang mana pada Prasiklus masih mengalami kemunduran, setelah dilakukan Tindakan mengalami peningkatan

hingga 76 % dari perkiraan yang ditentukan peneliti.

Dimana pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan tahap-tahap berikut:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Adapaun bahan dan perlengkapan yang digunakan adalah, kertas karton yang di potong-potong dan dituliskan huruf abjad kemudian di laminating sebagai media kartu. Hal ini juga membantu guru untuk berkreasi dalam membuat kartu huruf sendiri.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media bentuk jamak dari perantara (medium), adalah sarana komunikasi. Berasal dari Bahasa latin medium (antara), pengertian ini menunjukan apa yang membawa informasi atau pesan pada sumber dan penerima.

Hamidja dalam Aisa (Baso, Efendi, and Barasandji n.d.) Mengemukakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang di pergunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, pikiran atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media juga dapat memberikan pengetahuan kepada seseorang.

Menurut Gerlecah & Ely dalam (Mukhtar Latif 2013) Media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Menurut National Education Association dalam

Hasnida, (OKTRIANA 2021) Mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya.

Menurut Arief Sadiman (Arifin 2012) dalam Titik, terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat Verbalis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membuat anak aktif dalam proses pembelajaran, mengatasi kesulitan mengajar guru. Bila guru mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, maka guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi sehingga siswa memahami materi yang disampaikan dan dapat diterima olehnya.

Dalam hal ini peneliti menggunakan media kartu huruf (Flash Card). Flash Card atau Education Card adalah kartu-kartu bergambar disertai dengan kata-kata, yang dipublikasikan oleh Glenn Doman, ia adalah seorang dokter ahli otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Kartu huruf atau yang biasa disebut Flash Card Abjad Adalah bentuk media atau alat permainan yang bersifat untuk mendidik yang dikhususkan bagi anak-anak usia dini atau usia prasekolah yang berisi kartu-kartu yang bertuliskan 26 macam huruf alphabet. Menurut Sujiono dalam Warsiti, (Bawani 2013) kartu huruf adalah kartu pintar yang berisi gambar yang dirancang untuk memudahkan anak dalam pembelajaran membaca. Kartu huruf lebih mudah digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar.

Maimunah Hasan dalam Ratna (Rahmawati 2017) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar

yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

Menurut Sulianah (Sulianah 2014) kartu huruf adalah media dalam Menyusun huruf-huruf alfabet menjadi sebuah kata berdasarkan teka teki ataupun soal-soal yang diberikan oleh guru. Latihan dalam menyusun huruf ini merupakan keterampilan untuk mengeja suatu kata. Media kartu huruf dapat kita beli di pasaran atau membuat sendiri dengan warna-warna menarik sehingga anak menjadi tertarik dengan media kartu hurufnya.

Berdasarkan observasi awal dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B masih rendah, ada beberapa permasalahan yang didapat pada observasi awal yaitu ada anak yang belum mengetahui beberapa huruf alfabet, belum dapat membaca gabungan dua suku kata menjadi satu kata.

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi adalah kemampuan membaca permulaannya. Membaca permulaan adalah sebuah proses anak untuk mengenal huruf, symbol huruf dan menyuarakannya. Terdapat pula beberapa tujuan membaca permulaan pada anak itu yaitu untuk mengasah intelektual anak dan kecakapan mental pada anak tersebut. Membaca juga bertujuan untuk mengajarkan kepada anak perbendaharaan kata, mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca serta mempersiapkan untuk membaca ke tahap selanjutnya

Hasil observasi awal di kelompok A di TK Al Hikmah Caringin Sukabumi ada sekitar 6 (38%) peserta didik dari 16 peserta didik yang keterampilan motorik halusnnya masih belum berkembang (BB)

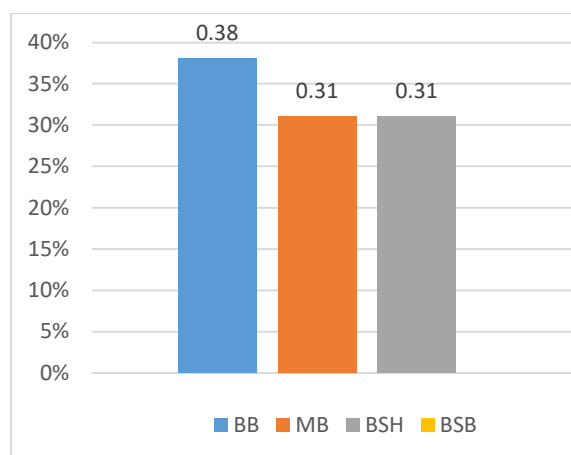
ada 5 (31%) peserta didik yang kemampuan motorik nya mulai berkembang (MB), dan ada 5 (31%) orang peserta didik yang kemampuan motoriknya berkembang sesuai harapan (BSH), dan belum ada peserta didik yang kemampuan membacanya berkembang sangat baik (BSB). Berikut rekapitulasi hasil pengamatan kemampuan motorik halus dari tahap Pra Tindakan yang dapat dilihat pada tabel. berikut ini:

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan membaca pratindakan**

No	Kategori	F	%
1	Belum berkembang (BB)	6	38 %
2	Mulai Berkembang (MB)	5	31 %
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	31 %
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %
<b>JUMLAH</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Gambar 1 Rekapitulasi hasil observasi pratindakan

Tabel di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca pratindakan anak Kelompok A di TK Al Hikmah. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik 1 berikut ini:



Gambar 1. Grafik Kemampuan membaca pada Pra Tindakan

Penelitian dalam siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan tiga kali pertemuan. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I.

**Tabel 2. Rekapitulasi data kemampuan membaca pada tahap pada tindakan siklus I**

No	Kategori	Siklus I					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		F	%	F	%	F	%
1	Belum berkembang (BB)	3	19 %	0	0 %	0	0 %
2	Mulai Berkembang (MB)	6	38 %	7	44 %	5	31 %
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	44 %	9	56 %	11	69 %
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %	0	0 %	0	0 %
<b>JUMLAH</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Gamabar 2: Tindakan Siklus I

Permainan kartu huruf dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut. *Pertama*, guru meletakkan kartu huruf secara acak di lantai dengan jarak yang sudah diatur. *Kedua*, anak yang mendapat giliran satu persatu melakukan permainan yaitu mencari dan melompat pada huruf yang sesuai

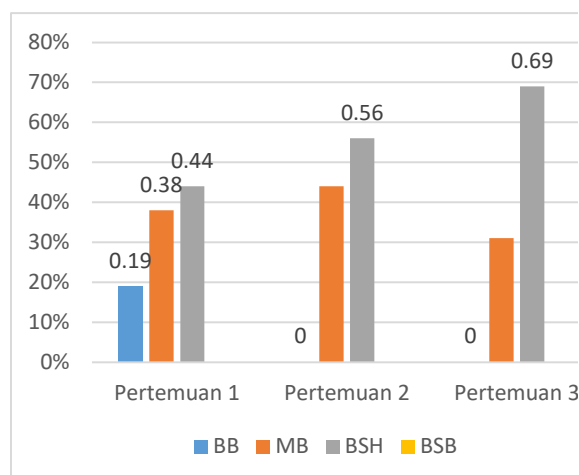
dengan nama anak disertai dengan mengucapkan huruf yang dilompatinya. *Ketiga*, pada ujung lompatan, anak mengambil salah satu huruf dan menyebutkan simbol huruf. Anak selanjutnya mengelompokkan huruf tersebut pada kelompok vokal atau konsonan.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan sebuah gambar dan menjelaskan aturan permainan

selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan kemudian membaca tulisan yang dibuatnya dari kartu huruf. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan membaca permulaan tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan di peroleh data sebagai berikut.

Tabel. di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca siklus I anak Kelompok B di TK Al Hikmah Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini.



Gambar 2 Grafik Kemampuan membaca pada Tahap Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, yaitu metode permainan kartu huruf ini dilaksanakan pada kegiatan awal dan kegiatan inti saat apersepsi. Tema pada siklus II adalah Lingkunganku, dengan Sub Tema Rumahku Surgaku. Kegiatan pembelajaran di TK Al Hikmah ini berlangsung dari pukul 07.30-10.30 WIB. Namun pelaksanaan permainan kartu huruf hanya dilaksanakan selama 45 menit.

Pada pertemuan ke-1, permainan kartu huruf dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut. *Pertama*, anak dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok apel dan anggur. *Kedua*, anak melakukan permainan kartu huruf yaitu anak berlomba melompat pada huruf vokal a-i-u-e-o dan selanjutnya mencari dan mengambil huruf vokal pada ujung lompatan dan kembali dengan berlari dan menjodohkan huruf yang diambilnya tersebut.

*Ketiga*, permainan selanjutnya dikembangkan yaitu anak yang mendapat giliran berlomba melompati huruf vokal dengan membunyikan huruf tersebut dan pada ujung lompatan anak mengambil huruf dan membawanya lari untuk kemudian disusun sesuai gambar yang dipilih anak.

Pertemuan ke-2, langkah permainan masih sama pada pertemuan pertama siklus II. *Pertama*, anak berlomba melompat pada huruf vokal dan selanjutnya mencari dan mengambil huruf vokal pada ujung lompatan dan kembali dengan berlari dan menjodohkan huruf yang diambilnya tersebut. *Kedua*, setelah semua mendapat giliran permainan di kembangkan lagi, guru melakukan apersepsi tentang rumah dan bagian-bagiannya. *Ketiga*, anak bergiliran melakukan permainan kompetisi untuk menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar. Kelompok yang



lebih dahulu selesai dan benar dalam menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema yaitu perabot rumah dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan dan menyebutkan kata yang dibuatnya. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Pertemuan ke-3, langkah permainan masih sama pada pertemuan sebelumnya. *Pertama*, anak berlomba melompat pada huruf vokal dan selanjutnya mencari dan mengambil huruf vokal pada ujung lompatan dan kembali dengan berlari dan menjodohkan huruf yang diambilnya tersebut. *Kedua*, setelah semua mendapat giliran permainan di kembangkan lagi, guru melakukan apersepsi tentang rumah dan bagian-bagiannya. *Ketiga*, anak bergiliran melakukan permainan kompetisi untuk menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar yaitu peralatan rumah. Kelompok yang lebih dahulu selesai dan benar dalam menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema yaitu perabot rumah dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai

gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan dan menyebutkan kata yang dibuatnya. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai

berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Pada pertemuan ketiga ini terlihat peningkatan, sebagian besar anak sudah mampu mengenali huruf dan menyusunnya menjadi kata yang tepat. Anak yang pada awalnya terbalik-balik dalam meletakkan huruf sudah mampu meletakkan huruf dengan tepat dan membentuk suatu kata yang bermakna. Begitu pula dalam mengenal huruf vokal anak sudah mampu mengelompokkan bukan hanya huruf a dan o saja tetapi huruf i, u, e juga sudah mulai dikenali.

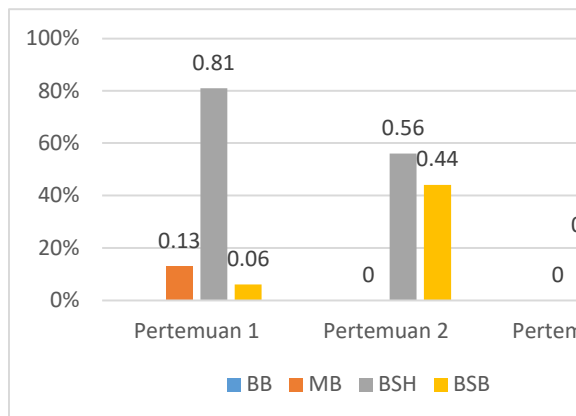
Pengamatan dilakukan untuk melihat hasil dari tindakan siklus II berupa permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan di peroleh data sebagai berikut.

**Tabel 3. Rekapitulasi data kemampuan membaca pada tahap pada tindakan siklus II**

No	Kategori	Siklus II					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		F	%	F	%	F	%
1	Belum berkembang (BB)	0	0%	0	0%	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	13%	0	0%	0	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	13	81%	7	56%	3	19%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	6%	9	44%	13	81%
<b>JUMLAH</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Gambar 3: Tindakan siklus II

Tabel di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi kemampuan membaca siklus II anak Kelompok B di TK Al Hikmah Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini.



Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus pertama diperoleh hasil yang lebih baik. Terbukti dengan adanya sistem kompetisi kelompok anak dapat lebih banyak terlibat dalam permainan, serta dengan guru memberikan penjelasan-penjelasan tentang huruf vokal,

konsonan dan huruf yang hampir sama membuat anak semakin paham dalam mengenali huruf-huruf. Hasil tersebut juga didukung dengan media yang digunakan membuat anak tidak bosan untuk bereksplorasi dengan kartu huruf, sehingga pada siklus yang kedua ini dapat dilihat peningkatan kemampuan membaca anak. Pelaksanaan refleksi pada penelitian tindakan Siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat Pra Tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II.

Pada pelaksanaan siklus I terlihat bahwa anak-anak tertarik memainkan kartu huruf ini. Mereka bereksplorasi dengan kartu huruf, dengan demikian anak dapat belajar mengidentifikasi huruf dan bunyinya tanpa adanya paksaan. Seperti yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005: 4) bahwa anak belajar melalui benda konkret. Dalam penelitian ini kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya. Anak dapat belajar dengan mudah apabila anak dapat mengalami pengalaman langsung atau belajar dengan suatu benda yang berwujud (konkrit), sehingga pada siklus satu tersebut terjadi peningkatan kemampuan anak.

Media kartu huruf di buat untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, media kartu huruf dapat digunakan sesuai dengan tema yang di pelajari. Media Kartu huruf juga menambah kosa kata pada anak, dengan dibuatnya media ini dapat membuat anak lebih bersemangat dalam mengenal huruf dan membaca, serta dapat menarik perhatian dan tidak

mudah membuat anak bosan dalam belajar membaca.

Hasil yang diperoleh pada siklus I ternyata belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan, oleh karena itu dilaksanakan siklus II dengan sedikit perubahan metode. Pada refleksi siklus I terlihat bahwa antusiasme anak untuk mengikuti permainan tidak diimbangi dengan ketertarikan anak mengikuti permainan, sehingga anak sibuk dengan temannya setelah ia mendapat giliran. Kondisi tersebut menyebabkan intensitas anak untuk bereksplorasi dengan kartu huruf menjadi kurang dan mengakibatkan hasil yang diperoleh belum maksimal sehingga diperlukan pelaksanaan siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II permainan kartu huruf sedikit dirubah tata cara pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan model kompetisi berkelompok, sehingga semua anak dapat terlibat aktif, dengan demikian intensitas anak dalam mengidentifikasi huruf pun juga meningkat. Anak yang semula sibuk bermain dengan APE yang ada didekatnya, menjadi sibuk dan antusias dalam membantu temannya mencari huruf yang dibutuhkan agar kelompoknya menang. Hal ini lah yang menyebabkan anak menjadi cepat mengenal dan mengidentifikasi huruf. Selain itu dengan kompetisi kelompok ini anak yang belum mampu akan perlahan-lahan mampu mengidentifikasi huruf atas bantuan temannya serta kegiatan eksplorasi dengan huruf tersebut. Seperti yang diungkapkan Lev Vygotsky (Izzaty et al. 2008) bahwa interaksi dapat mengembangkan pengetahuan anak, ini sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yaitu tugas-tugas yang sulit dikuasai sendiri oleh anak dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan orang

dewasa atau teman sebaya. Hasil interaksi tersebut terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca.

Kemampuan membaca anak dapat meningkat sebesar 50%. Hal ini terlihat dari dari kemampuan rata-rata sebelum tindakan 31%, pada siklus I menjadi 69% dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, peningkatan tersebut dalam kategori sangat baik. Meskipun demikian peningkatan yang terjadi belum mencapai 100%, yaitu masih terdapat 19% atau sejumlah 3 anak yang masih mengalami kesulitan terutama dalam menghubungkan gambar dengan kata dan menyebut serta mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun TK. Al Hikmah kelompok B sudah meningkat dengan media kartu huruf.

Peningkatan tersebut merupakan gambaran dari hasil pelaksanaan metode permainan huruf. Penggunaan Media kartu huruf merupakan salah satu metode yang tepat untuk dipilih karena tidak bertentangan dengan prinsip perkembangan anak karena menurut (Hartati 2005) disebutkan bahwa bermain merupakan sarana terpenting bagi anak untuk mengembangkan pengetahuannya selain itu anak merupakan pembelajar aktif, sehingga keterlibatan anak secara langsung diharapkan memberikan dampak yang positif pada anak.

Penjabaran di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan membaca anak di TK Al Hikmah dapat ditingkatkan melalui media kartu huruf. Melalui media kartu huruf anak belajar melalui benda konkrit yang melibatkan peran aktif anak, pengetahuan anak akan mengenal simbol-simbol persiapan membaca dapat ditingkatkan.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca sebesar 38% pada akhir siklus I dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 50%. Peningkatan kemampuan membaca ini meliputi anak sudah mampu membaca gambar, mampu menunjuk simbol huruf yang diminta, mampu menyebut simbol, mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata, mampu menghubungkan gambar dengan kata, mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta, mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan.

Sehingga penggunaan kartu huruf pada penelitian ini dikatakan efektif dalam mengenalkan huruf serta meningkatkan membaca anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan di TK Al Hikmah desa Caringin kecamatan Caringin Sukabumi

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adijah, Ika, Oyib Sulaeman, and Solihin Solihin. 2019. "Pengaruh Penggunaan Metode Gerakan Nasional Indonesia Membaca (Gnim) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini." *Walduna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2(2): 102–9.
- Arifin, Zainal. 2012. "Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru." *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Arifudin, Opan et al. 2021. "Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini."
- Baso, Sitti Aisa Andi, Efendi Efendi, and Sahrudin Barasandji. "Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode SAS Di Kelas II SDN Pinotu." *Jurnal Kreatif Online* 2(1).
- Bawani, Partiwi Kestu. 2013. "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi II Sumberejo Kabupaten Klaten Tahun 2013/2014."
- Hakim, Lukman. 2016. "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1).
- Hartati, Sofia. 2005. "Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini." *Jakarta: Depdiknas*.
- Istiana, Yuyun. 2017. "Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 20(2): 90–98.
- Izzaty, R E et al. 2008. "Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta."
- Khaironi, Mulianah. 2018. "Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 2(01): 1–12.
- Maftuha, Dina Mustawati. 2014. "Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Pendidikan Khusus* 5(2).
- Moerad, Sukriyah Kustanti et al. 2019. "Pendampingan Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Anak Usia Dini-Pos PAUD Terpadu Melati Kelurahan Medokan Ayu-Rungkut Surabaya." *SEWAGATI* 3(3): 90–96.
- Mukhtar Latif, Dkk. 2013. "Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini."

- Nurzahara, Siti. 2021. "Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok B Tk Dharma Wanita Mendalo Darat."
- Oktriana, Yesi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ajaib Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun."
- Rahmawati, Rahmawati. 2017. "Strategi Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1(3).
- Soemiarti, Patmonodewo. 2003. "Pendidikan Anak Prasekolah." *Jakarta: PT. Rineka Cipta.*
- Sulianah, Sulianah. 2014. "Mengenalkan Konsep Huruf Dengan Metode Permainan Kartu Huruf Pada Anak." *BELIA* 1(2).
- Suyanto, Slamet. 2005. "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." *Jakarta: Depdiknas* 83.
- Watini, S, and H Efendy. 2018. "The Playing Method ASYIK Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years." *Journal of Studies in Education* 8(1): 51.
- Watini, Sri. 2020. "Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood." *Journal of Physics: Conference Series* 1477(4): 42055.