

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK HURUF PADA KELOMPOK B

Ai Yati Sumiati¹, Komala²

¹TK Al Khoiriyah Bani Yusuf, Batujajar, Bandung Barat

²IKIP SILIWANGI, Jln Terusan Jenderal Sudirman, Cimahi

¹ayisipurwanto@gmail.com, ²komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The introduction of letters is an aspect that needs to be developed in children because it is the basis for developing reading, writing, and literacy. The background of this research was because some children in class B did not know the symbols of the letter. In this research, the child was instructed to make the letters in the letters media into a word that corresponded to the image. This research was looking to find the motif of the letters media box against the increase in class B at Al-Khoiriyah Bani Yusuf Kindergarten, Batujajar, West Bandung Regency. The subjects of this study were 20 students, consisting of 13 male students, and 7 female students. This type of research is Classroom Action Research (CAR) Kemmis and Mc Taggart model, with research steps including planning, actions, observation, and reflection. This research was conducted in 2 cycles, every three meetings. The data analysis used is descriptive quantitative, with data collection techniques using observation, interview, and documentation. The results of the study explained that the increase in recognizing letters in class B experienced an increase seen from the pre-cycle percentage of 25%, after holding the first cycle increased to 40%, and the second cycle increased to 75%. Letterbox games are an alternative for teaching children to recognize letters.

Keywords: Knowletters, Letter Boxes

ABSTRAK

Pengenalan huruf adalah aspek yang perlu dikembangkan pada anak, karena merupakan dasar dalam mengembangkan baca, tulis atau keaksaraan. Latar belakang penelitian ini karena ada sebagian anak pada kelompok B yang belum mengenal simbol-simbol huruf, pada penelitian ini anak diintruksikan untuk menyusun huruf yang terdapat dalam media kotak huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan media kotak huruf terhadap peningkatan mengenal huruf pada kelompok B di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf, kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat, adapun subjek penelitian ini sebanyak 20 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki, dan 7 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model *Kemmis dan Mc Taggart* dengan langkah-langkah penelitian meliputi, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing 3 kali pertemuan. Analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif, dengan teknik pengumpulan datanya dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa peningkatan mengenal huruf pada anak kelompok B mengalami peningkatan yang dilihat dari persentase pra siklus sebesar 25%, setelah diadakan siklus I meningkat menjadi 40%, dan siklus II meningkat menjadi 75%. Permainan kotak huruf menjadi alternatif mengajarkan mengenal huruf untuk anak.

Kata Kunci: Mengenal Huruf, Kotak Huruf

PENDAHULUAN

Pengenalan huruf pada anak sejak dini sangat penting, sebagai dasar dalam upaya meningkatkan perkembangan ke-

mampuan bahasa dan komunikasi pada anak, mengenalkan huruf pada anak usia dini memerlukan metode yang efektif dan menarik, agar anak tidak cepat bosan dan

bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Mengenal simbol-simbol huruf merupakan bagian dari keaksaraan, keaksaraan itu sendiri merupakan semua aktifitas yang melibatkan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan memahami bahasa lisan dan bahasa tulis Goodson & Layzer (dalam Purnama, 2017) mengemukakan “Perkembangan kemampuan keaksaraan mulai berkembang saat anak usia pra sekolah, seperti pengetahuan huruf abjad, kesadaran fonologi, menulis surat, pengetahuan bahasa tulis dan bahasa lisan”.

Sedangkan menurut Glenn Doman, Yulia (dalam Nafiqoh, Aprianti, Rohaeti, 2019) “Keaksaraan awal dan berhitung dasar merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan keaksaraan awal dan berhitung dasar”.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, mengenai tingkat pencapaian perkembangan kemampuan keaksaraan anak yaitu :

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
5. Membaca nama sendiri
6. Menuliskan nama sendiri
7. Memahami arti kata dalam cerita

Mengenal simbol huruf di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan

melalui kegiatan bermain, seperti menggunakan permainan media kotak huruf agar menarik minat anak. Menurut Hartono (dalam Rahayuningsih, Soesilo, & Kurniawan, 2019) mengemukakan kotak huruf merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat digunakan untuk belajar.

Sesuai pendapat diatas, kotak huruf merupakan media yang terbuat dari kotak bekas yang didalamnya berisikan huruf dan gambar sebagai media belajar. Media ini dapat dimainkan dengan cara, anak mengambil satu gambar yang ada didalam kotak secara acak kemudian anak mengambil huruf satu persatu dan menyusunnya menjadi sebuah kata sesuai gambar. Contoh yang diambil gambar buah nanas, lalu anak mencari huruf lalu menyusunnya menjadi tulisan nanas.

Penggunaan kotak huruf dalam kegiatan mengenalkan huruf pada anak sangat berpengaruh, karena anak bisa belajar mengenal huruf dengan cara bermain, permainan ini memiliki peranan penting dalam perkembangan anak. Karena pada dasarnya anak lebih senang bermain dalam melakukan setiap kegiatan belajar baik itu di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Maka dari itu seorang tenaga pendidik harus dapat merencanakan dan menciptakan metode belajar yang efektif dan menarik.

Permasalahan yang terjadi di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf Batujajar pada Kelompok B ada sebagian anak yang belum mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, itu dilihat dari hasil observasi kelas dan wawancara terhadap guru kelompok B, di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf dalam aspek bahasanya dalam mengenal simbol-simbol huruf yang termasuk kedalam keaksaraan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut, (1) Apakah dengan media permainan kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol simbol huruf di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf, (2) Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol huruf di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf sebelum dan sesudah menggunakan media kotak huruf.

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf kelompok B melalui media permainan kotak huruf di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf. Kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat.

Stimulasi pada anak dalam mengenalkan huruf pada anak TK perlu dengan berbagai macam permainan membaca menggunakan media. Guru perlu mengembangkan cara mengajarnya, agar anak termotivasi dalam berbagai kegiatan. Hal ini agar aspek perkembangan bahasa dan keaksaraan anak terutama dalam kemampuan mengenal simbol-simbol huruf berkembang dengan maksimal.

Guru perlu merancang pembelajaran untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang huruf yang bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar harus diciptakan melalui kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang senang bermain.

Dengan menggunakan media permainan kotak huruf diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan, yang akan membuat seluruh aspek berkembang secara optimal. Seperti yang dike-

mukakan oleh Conny (dalam Mursid, 2015: 98) Pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual dan spiritual.

METODOLOGI

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* yaitu penelitian ya dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada tindakan tindakan sebagai usaha yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dan peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, selain itu juga penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menghasilkan data deskriptif untuk menggambarkan hasil pembelajaran yang dicapai, metode penelitian kualitatif ini digunakan untuk mendapatkan data-data dari hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf pada saat menggunakan media permainan kotak huruf.

Model rancangan penelitian ini mengacu pada model *Kemmis dan Mc Taggart*. Suyitno (dalam Hendriana dan Afrilianto, 2017, hlm. 35) PTK merupakan studi sistematis yang dilakukan oleh guru dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi

dari tindakan tersebut. Subjek penelitian adalah kelompok B dengan jumlah siswa 20 orang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 7 orang perempuan, penelitian ini dilakukan mulai tanggal 18 November 2019 sampai 03 Februari 2019 pada semester genap tahun akademik 2019/2020 di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf Kabupaten Bandung Barat.

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Tahap observasi disini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mengenal huruf peserta didik dengan menggunakan media permainan kotak huruf, sejalan dengan yang dikatakan Nadelman (dalam Fauzia, 2017, hlm. 145) “observasi bukan saja salah satu cara yang memiliki peranan penting dalam penelitian tindakan akan tetapi peranan observasi juga penting bagi perkembangan guru dan kemajuan sekolah “. Sedangkan wawancara adalah pengumpulan data untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang program pengembangan pembelajaran mengenal huruf, wawancara ini dilakukan terhadap pendidik, selanjutnya dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berhubungan dengan pembelajaran mengenal huruf menggunakan media permainan kotak huruf, seperti contohnya dokumen PROMES, RPPM, dan RPPH yang digunakan selama pembelajaran, dokumentasi ini bisa dilakukan dengan cara, buku catatan, kamera, video, serta studi dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif kuantitatif, data ini didapat melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan kotak

huruf dianalisis dengan membandingkan perkembangan peserta didik dalam kemampuan mengenal huruf pada tiap-tiap siklus menggunakan tabel persentase untuk memudahkan membaca data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal simbol huruf sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu terhadap kemampuan mengenal simbol huruf pada kelompok B di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf.

Kemampuan yang diamati terdiri dari kemampuan mengenal huruf dan merangkai huruf menjadi sebuah kata. Pengamatan pra siklus ini dilakukan menggunakan lembar observasi dengan cara setiap anak ditugaskan untuk menunjuk 10 simbol huruf pada lembar abjad yang di buat oleh guru , dan diucapkan secara acak. Bagi anak yang bisa menunjuk 7 atau lebih dari 10 simbol huruf yang diucapkan oleh guru dikategorikan kelompok lancar, bagi anak yang hanya bisa menunjuk 4 sampai dengan 5 simbol huruf dikategorikan kurang lancar sedangkan yang hanya bisa menunjukkan maksimal 3 simbol huruf atau kurang maka dikategorikan pada kelompok tidak lancar.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum siklus, ketika metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan cara lama, ini mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik bagi anak sehingga anak menjadi cepat bosan dan lebih pasif. Pembelajaran seperti ini membuat perkembangan anak didik sangat rendah jauh dari yang diharapkan.

Adapun data hasil pengamatan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada pra siklus ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak didik yang dikategorikan kelompok lancar sebesar 25%
- 2) Anak didik yang dikategorikan kelompok kurang lancar sebesar 50%
- 3) Anak didik yang dikategorikan kelompok tidak lancar sebesar 25%

Tabel I
Data Hasil Penelitian Pra Siklus

NO	NILAI	JUMLAH ANAK	KETERANGAN
1	0 – 30	5	Tidak Lancar
2	40–60	10	Kurang Lancar
3	70-100	5	Lancar

Berdasarkan tabel I, di atas dapat diketahui bahwa dari 20 anak didik ada 5 orang atau 25% dari seluruh jumlah anak yang masuk kategori kelompok lancar atau anak didik yang sudah mampu mengenal beberapa huruf dengan lancar atau bisa menunjuk 7 atau lebih simbol huruf sesuai yang diucapkan oleh guru.

Sedangkan anak didik yang termasuk kelompok kurang lancar atau yang hanya bisa menunjuk 4 sampai 5 simbol huruf yang diucapkan oleh guru sekitar 50% atau 10 orang dari seluruh jumlah anak didik, dan yang termasuk kategori kelompok tidak lancar atau kelompok anak didik yang belum bisa menunjuk dengan tepat simbol huruf yang diucapkan oleh guru adalah 5 orang anak atau 25% dari seluruh jumlah anak didik.

Setelah diobservasi lebih lanjut, ternyata akibat dari pembelajaran menggunakan cara lama dan monoton. Anak didik cenderung mengalami kejenuhan

yang mengakibatkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, anak terlihat cepat bosan dan kurang tanggap terhadap hal yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf masih kurang, oleh karena itu peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK). Peneliti melakukan penelitian ini dengan dua siklus melalui permainan media kotak huruf.

Siklus I

Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan guru pada siklus ini adalah: a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran keaksaraan melalui media kotak huruf, b) mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH, c) menyusun lembar observasi siswa, d) menyusun kuis (tes)

Tindakan (*Acting*)

Peneliti selaku guru yang mengajar di dalam kelas melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang dibuat mengacu pada media kotak huruf langkah kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) **Kegiatan awal**, a) berbaris, b) berdoa, c) mempersiapkan bahan ajar, model, alat peraga dan media pembelajaran, d) guru menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran dan bertanya tentang materi sebelumnya, e) memberikan apresiasi dan memotivasi siswa dengan bertepuk tangan dan menyanyi bersama,
- (2) **Kegiatan inti**, meliputi: a) guru menyiapkan media kotak huruf, yang terbuat dari kardus bekas dihias sedemikian rupa sehingga menjadi menarik, selanjutnya membuat kartu bergambar, tidak lupa guru juga membuat

huruf abjad dari a sampai dengan z, b) anak didik diminta mengambil salah satu kartu bergambar selanjutnya diminta menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan kartu gambar yang diambil, c) selanjutnya guru melihat apakah anak sudah tepat atau belum menyusun hurufnya sesuai dengan gambar yang diambil. **(3) Istirahat**, meliputi: a) cuci tangan, b) berdo'a c) makan bersama, d) istirahat. **(4) Kegiatan Penutup**, meliputi: a) guru bersama anak melakukan Tanya jawab untuk menyimpulkan pembelajaran, b) guru memberikan feedback anak mendapatkan penjelasan dari pertanyaan-pertanyaan anak tentang tema dan sub tema pada hari itu, c) guru melakkan tindakan lanjutan yaitu, bagi anak yang telah mampu melakukan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak untuk lebih baik lagi melakukan kegiatan esok hari, sedangkan bagi anak yang masih belum mampu menyelesaikan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak didik untuk belajar kembali bersama guru dan orang tua di rumah, c) guru menginformasikan kegiatan esok hari, d) menyanyi bersama, e) berdo'a sesudah belajar, keluar rumah, naik kendaraan, dan salam.

Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan ini dilakukan oleh guru dan dibantu oleh guru pendamping. Pada tahapan pengamatan ini yang diamati adalah tingkat antusiasme anak dalam mengikuti proses belajar, keberanian anak untuk berekspresi dan perkembangan hasil belajar anak. Aktifitas guru dalam pembelajaran pada siklus pertama cukup baik dalam menyampaikan pembelajaran sesuai RPPH, memotivasi anak, serta melaksanakan tindak lanjut.

Refleksi (*Reflecting*)

Deskripsi hasil pembelajaran tindakan I adalah deskripsi hasil observasi pembelajaran dan hasil tes anak berupa kuis berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer ditemukan beberapa hal diantaranya: 1) suasana proses belajar mengajar aktif, anak didik terlihat antusias dalam memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, 2) terjadi interaksi antara guru dan anak, belum ada interaksi antara anak didik dan anak didik, 3) suasana di dalam kelas ricuh karena anak-anak tidak sabar ingin mencobanya dan saling berebut, 4) persentase keberhasilan anak dalam keaksaraan diantaranya mengenal huruf dapat diketahui pada saat anak mampu menyusun simbol-simbol huruf menjadi sebuah kata yang tempat sesuai dengan gambar, 5) hasil tindakan pada siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, diperoleh hasil dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siklus I

SIKLUS I	NILAI	JUMLAH ANAK	%
PERTEMUAN 1	0-50	15	75 %
	100	5	25 %
PERTEMUAN 2	0-50	13	65 %
	100	7	35 %
PERTEMUAN 3	0-50	12	60 %
	100	8	40 %

Berdasarkan tabel 2 tersebut pengamatan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama didapat hasil yang masih sama seperti pra siklus yaitu 25 % anak yang bisa menyelesaikan tugas yang diberikan dan sisanya dikategorikan kelompok tidak lancar.

Pada pertemuan kedua ada peningkatan persentase untuk anak kelompok lancar sebesar 35% atau menjadi 7 orang dari 20 siswa, berarti ada peningkatan 2 orang dari pertemuan pertama.

Pada pertemuan ketiga untuk katagori anak kelompok lancar bertambah menjadi 8 oarang atau 40% dari seluruh jumlah siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I secara bertahap setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada anak dalam mengenal huruf .

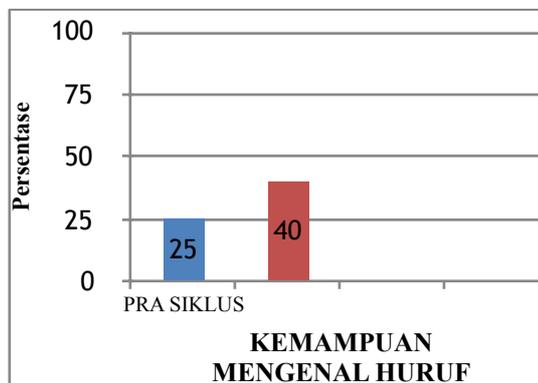
Adapun persentase perbandingan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada saat pra siklus sampai siklus satu selesai kurang lebih sekitar 15%, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3

Persentase Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus dan Siklus I

NO	KEMAMPUAN MENGENAL HURUF	PERSENTASE
1	PRA SIKLUS	25 %
2	SIKLUS I	40 %
PERSENTASE PENINGKATAN		15 %

Adapun persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada saat pra siklus dan siklus I dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



Grafik 1

Persentase Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Pada Saat Pra Siklus Dan Siklus I

Analisis dan Refleksi

Hasil Evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media kotak huruf membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar anak, sehingga anak akan lebih mudah memahami apa yang di sampaikan guru.

Peningkatan kemampuan yang dicapai anak dalam mengenal huruf pada siklus I mengalami peningkatan tetapi belum sesuai dengan apa yang diharapkan dan persentasenya sedikit, hal tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah sebagai berikut: 1) waktu yang terbatas, 2) media kotak huruf hanya tersedia satu buah, 3) anak kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya hampir mirip.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut peneliti dan guru kelas mengambil keputusan untuk melanjutkan penelitian siklus 2, dan merencanakan melakukan perbaikan kegiatan padasiklus

2 diantaranya: 1) waktu pertemuan ditambah, dari 30 menit menjadi 45 menit, 2) menambah media permainan kotak huruf sesuai dengan kebutuhan, 3) guru memberi penjelasan pada anak tentang huruf yang mempunyai bentuk yang sama secara berulang ulang.

Siklus II

Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus I yang dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan rencana untuk siklus II yaitu dengan perubahan sebagai berikut: 1) Guru lebih mengoptimalkan pembelajaran menggunakan media permainan kotak huruf, 2) Guru Lebih mengoptimalkan lagi alokasi waktu dalam pembelajaran.

Tindakan (*Acting*)

Guru yang mengajar di dalam kelas melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang dibuat mengacu pada media kotak huruf langkah kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal, a) berbaris, b) berdoa, c) mempersiapkan bahan ajar, model, alat peraga dan media pembelajaran, d) guru menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran dan bertanya tentang materi sebelumnya, e) memberikan apresiasi dan memotivasi siswa dengan bertepuk tangan dan menyanyi bersama, **(2) Kegiatan inti**, meliputi: a) guru menyiapkan media media kotak huruf, yang terbuat dari kardus bekas dihias sedemikian rupa sehingga menjadi menarik, selanjutnya membuat kartu bergambar, tidak lupa guru juga membuat huruf abjad dari a sampai dengan z, b) anak didik diminta mengambil salah satu kartu bergambar selanjutnya diminta menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan kartu gambar yang diam-

bil, c) selanjutnya guru melihat apakah anak sudah tepat atau belum menyusun hurufnya sesuai dengan gambar yang diambil. **(3) Istirahat**, meliputi: a) cuci tangan, b) berdo'a c) makan bersama, d) istirahat. **(4) Kegiatan Penutup**, meliputi: a) guru bersama anak melakukan Tanya jawab untuk menyimpulkan pembelajaran, b) guru memberikan feedback anak mendapatkan penjelasan dari pertanyaan-pertanyaan anak tentang tema dan sub tema pada hari itu, c) guru melakkan tindakan lanjutan yaitu, bagi anak yang telah mampu melakukan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak untuk lebih baik lagi melakukan kegiatan esok hari, sedangkan bagi anak yang masih belum mampu menyelesaikan setiap kegiatan dengan baik, maka guru akan memotivasi anak didik untuk belajar kembali bersama guru dan orang tua di rumah, c) guru menginformasikan kegiatan esok hari, d) menyanyi bersama, e) berdo'a sesudah belajar, keluar rumah, naik kendaraan, dan salam.

Pengamatan (*Observing*)

Pada siklus II ini pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, guru sudah optimal dalam memberikan pembelajaran dan pengalokasian waktu sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Demikian juga dengan respon siswa menjadi lebih baik, ini terbukti siswa jadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan media kotak huruf.

Refleksi (*Reflecting*)

Hasil pembelajaran pada siklus II ini diantaranya: 1) siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran media permainan kotak huruf, 2) siswa lebih berani dalam berekspresi dan berkomu-

nikasi, 3) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sudah maksimal.

Hasil pengamatan pada siklus II yang dilaksanakan tiga kali pertemuan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

SIKLUS II	NILAI	JUMLAH ANAK	%
PERTEMUAN 1	0-50	11	55 %
	100	9	45 %
PERTEMUAN 2	0-50	8	40 %
	100	12	60 %
PERTEMUAN 3	0-50	5	25 %
	100	15	75 %

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui bahwa persentase kemampuan mengenal huruf pada siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil persentase akhir pada siklus ini mencapai 75%.

Pembahasan

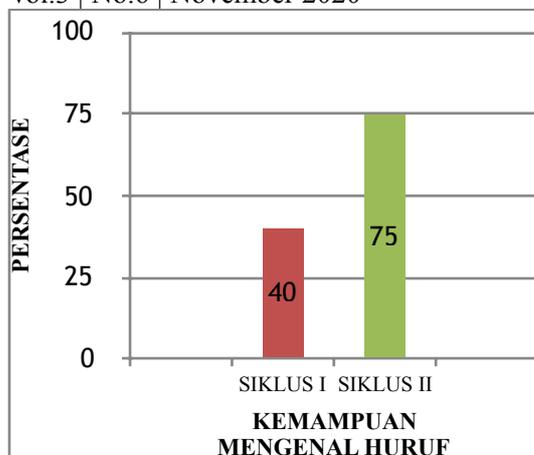
Pengamatan pada siklus II ini sama seperti pada siklus I yaitu dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan perubahan pada siklus II ini sudah tampak terlihat jelas sehingga pembelajaran mengenal huruf mealui media permainan kotak huruf sudah lebih terarah dan berjalan dengan lancar selain itu kemampuan anak didik dalam mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap disetiap pertemuannya. Perbandingan persentase pencapaian kemampuan dalam mengenal huruf pada siklus I sampai kondisi siklus II mengalami peningkatan sekitar 35%. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5

Persentase Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf antara Siklus I dan Siklus II

NO	KEMAMPUAN MENGENAL HURUF	PERSENTASE
1	SIKLUS I	40 %
2	SIKLUS II	75 %
PERSENTASE PENINGKATAN		35 %

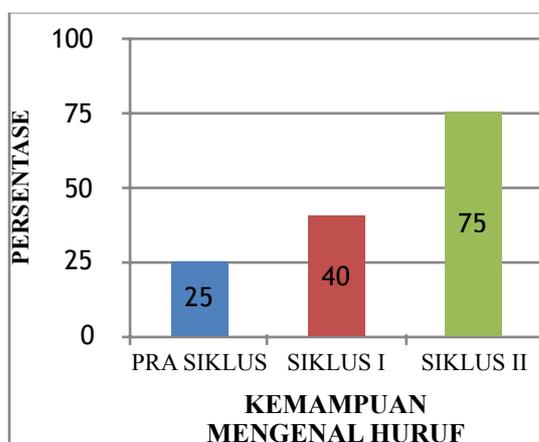
Berdasarkan tabel 5 di atas pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dibandingkan pada siklus I persentase hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siklus II sebesar 75% atau terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 35% dibandingkan persentase pencapaian pada siklus I. Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam 2 siklus dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf yang terdiri dari, mengetahui simbol huruf, merangkai huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar, berkembang dengan sangat baik. Kemampuan dalam mengenal huruf pada kelompok B di Tk Al khoiriyah Bani Yusuf menunjukkan persentase pada setiap siklusnya, pencapaian yang diperoleh dari setiap pertemuan dalam tiap siklusnya terus meningkat. Sehingga pada pertemuan terakhir mencapai persentase hingga 75%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 2

Pencapaian Siklus I dan Siklus II

Adapun untuk menggambarkan hasil perkembangan anak didik dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf dari pra siklus sampai dengan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 3

Persentase Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hingga mencapai 75%. Anak yang belum mencapai target atau termasuk kategori kelompok anak tidak lancar perlu memperoleh perhatian dan penanganan

lebih intensif dari guru, selain itu guru perlu melakukan pendekatan kepada orang tua untuk dapat bekerjasama untuk meningkatkan lagi kemampuan anak dalam hal mengenal simbol-simbol huruf.]

Dari hasil siklus diatas, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B melalui media kotak huruf. Guru sangat berperan penting dalam meningkatkan pembelajaran menggunakan media kotak huruf membuat pembelajaran menjadi bervariasi dan menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dan lebih mudah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini sangat berpengaruh dalam keberhasilan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Selain itu keberhasilan anak dalam mengenal huruf didorong oleh adanya kerja sama antara pihak orang tua dengan pihak sekolah. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Astuti (dalam Rahayuningsih, Soesilo, & Kurniawan, 2019) yang mengemukakan bahwa kerja sama antara orang tua dan guru dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

KESIMPULAN

Kemampuan mengenal huruf melalui Media Permainan Kotak Huruf pada anak kelompok B di Tk Al Khoiriyah Bani Yusuf mengalami peningkatan, diketahui pada saat pra siklus kemampuan anak dalam mengenal huruf yang termasuk pada kategori kelompok lancar hanya mencapai 25% dari seluruh jumlah siswa, setelah menggunakan media permainan kotak huruf sebagai media belajar, pada akhir penelitian siklus I yaitu pada pertemuan ke 3 mengalami peningkatan menjadi 40%, selanjutnya penelitian pada

akhir siklus II meningkat menjadi 75% dari seluruh jumlah anak.

Jadi kesimpulannya adalah bahwa dengan menggunakan media permainan kotak huruf sebagai media belajar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenal huruf dan meningkatkan minat anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Purnama, R. (2017) Meningkatkan Penguasaan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Media Flash Card Di Tk Para Bintang. Tahu ajaran 2017/2018.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzia, W. (2018). UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN MENGAJAR KOSAKATA GURU MELALUI PENGGUNAAN METODE COACHING (Penelitian Tindakan Kelas Di Salah Satu Tk Bilingual Di Kota Bandung). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 135-159.

Hendriana, H., & Afrilianto, M. (2017). Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. Bandung : PT Refika Aditama.

Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.

Mursid. (2015). Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Nafiqoh, H., Aprianti, E., & Rohaeti, E. E. (2019). Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor