

**PENGGUNAAN PERMAINAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF ABJAD
PADA SISWA RA. KARAKTER ASSALAM**



**OLEH
MUTIARA AL-JANNAH
NIM. 20225007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO**

2025/1446H

PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Aljannah
NIM : 20225007
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : “Penggunaan Mainan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Abjad Pada Siswa RA Karakter Assalam”

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, Sebagian atau seluruhnya maka skripsi ini dan gelar yang di peroleh karenanya batal demi hukum

Manado, 06 Mei 2025

I

Mutiara Aljannah
NIM. 20225007

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI

Skripsi yang berjudul "Penggunaan Permainan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Abjad Pada Siswa Ra Karakter Assalam Manado" yang di susun olen Mutara Aljannah NIM 20225007 Mahasiswa program studi pendidikan anak usia dini (PIAUD) Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah di uji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 20 Mei 2025 bertepatan dengan 22 Dzulijjah 1445 H dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

Manado, 20 Mei 2025

22 Dzulhijjah 1446 H

Ketua : Dr. Adri Lundeto, M.Pd

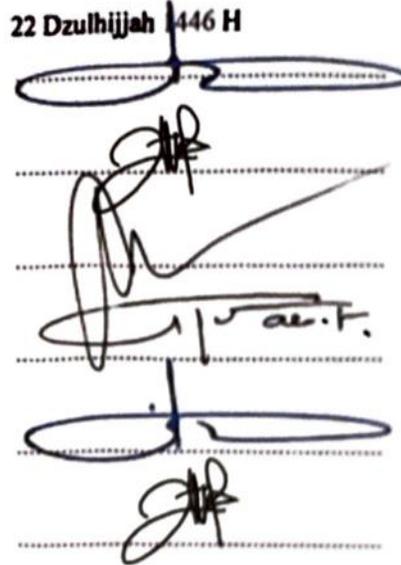
Sekretaris : Zelan Tamrin Danial, M.Pd

Munaqisy I : Ilhamsyah, M.Pd

Munaqisy II : Irvan Kumiawan, M.Pd

Pembimbing I : Dr. Adri Lundeto, M.Pd

Pembimbing II : Zelan Tamrin Danial, M.Pd



Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyan dan Ilmu
Keguruan IAIN Manado

Dr. Arhanudin, M.Pd.I

NIP. 198301162011011003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hanya milik Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, zat yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas segala rahmat dan kelimpahan karunia kepada setiap makhluk-Nya, sehingga atas pertolongan-Nya penulis penelitian ini mempunyai kemampuan dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dalam kurun waktu yang memuaskan. Tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada kekasih Allah yakni *Ya Habibina Wa Syafi'ina Wajurriina Wa Maulana Muhammad*. Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan setiap umat muslim, yang telah membawa cahaya bagi peradaban Islam.

Skripsi yang berjudul **“PENGUNAAN PERMAINAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF ABJAD PADA SISWA RA KARAKTER ASSALAM ”** dengan proses penyusunan yang lumayan panjang penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian penyelesaian skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis memberikan ucapan penghargaan terima kasih setinggi-tingginya dan sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, nasihat serta motivasi. Penulis penelitian mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Manado (IAIN). Prof. Dr. Edi Gunawan M.H.I. selaku Wakil Rektor I. Dr. Salma M.H.I. selaku Wakil Rektor II. Dr. Mastang Ambo Baba, M.Ag selaku Wakil Rektor III.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
3. Dr. Adri Lundeto, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado sekaligus Pembimbing I yang selalu yang selalu membantu dan memberikan arahan, kritik, saran, serta motivasi selama penulisan skripsi.

4. Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Dr. Drs. Ishak Talibo, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
5. Irfan Kurniawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado sekaligus pembimbing akademik yang selalu membantu dan memberikan motivasi dari awal perkuliahan sampai pada tahap penulisan skripsi.
6. Zelan Tamrin Danial, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membantu dan memberikan arahan, kritik, saran, serta motivasi selama penulisan skripsi.
7. Ilhamsyah, M.Pd. selaku Dosen Penguji I yang senantiasa memberikan nasihat, motivasi, dan masukan dalam proses pengerjaan skripsi.
8. Seluruh Ibu Bapak Dosen yang berada di Kampus IAIN Manado terutama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas ilmu yang telah diberikan dan diajarkan semasa dibangku perkuliahan.
9. Seluruh Keluarga Besar Panti Asuhan Assalam yang tercinta, yaitu Umi Mardiah, Ma Dede, Mama Erna, dan Ka' Ebi, selaku tempat tinggal dan wali yang selalu mendoakanku dan selalu mengasihiku.
10. Kak Fera, kak Ifah, kak Dwi Puspita, Popi, Zahira dan Zinia. Terimakasih selalu menyemangati, selalu menghibur, dan selalu memberikan yang terbaik serta selalu menemani dan memastikan keadaanku yang masih dalam tahap ini.
11. Keluarga besar RA Assalaam Manado yaitu Ibu Hanum, Ibu lastri, Tasya dan teman seperjuangan yang lain. Yang selalu memberikan motivasi, selalu menghibur, dan selalu kompak antar satu dan yang lain.

12. Ibu Anisa Lularo dan Ibu Yuli serta teman-teman Prodi PIAUD Angkatan 2021 yang sudah berjuang bersama dari awal semester 1 hingga semester akhir. Serta selalu kompak dan selalu perhatian kepada satu sama lain.
13. Para informan dan partisipan yang sudah bersedia membantu dalam penyusunan skripsi ini.
14. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Mutiara Aljannah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih sudah melalui perjalanan yang panjang dan memilih untuk tetap berusaha menempuhnya sampai di titik sekarang ini.

Akhir kata, dengan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang turut membantu. Dalam penulisan skripsi ini yang saya buat tentunya jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekeliruan yang penulis lakukan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi saya sendiri maupun bagi para pembacanya.

Manado, 06 Mei 2025



Mutiara Aljannah
NIM.20225007

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pernyataan Keaslian Skripsi.....	ii
Persetujuan Pembimbing dan Penguji.....	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vii
Abstrak	viii
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II Landasan Teori	7
A. Media Pembelajaran.....	7
B. Media Kartu Huruf.....	13
C. Pengenalan Huruf Abjad	15
D. Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III Metodologi Penelitian.....	23
A. Lokasi dan Jenis Penelitian	23
B. Pendekatan Penelitian	24
C. Sumber data Primer dan Sekunder.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data	26
E. Teknik Analisis Data	26
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	32
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan.....	45
BAB V Penutup.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR ISI

Tabel-1	Jenis Kelamin Siswa di RA. Karakter Assalam	24
Tabel-2	Distribusi Disiplin Belajar Siswa RA.Karakter Assalam Siklus 1	34
Tabel-3	Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Siswa RA. Karakter Assalam pada Siklus 1	35
Tabel-4	Disiplin Belajar Siswa RA. Karakter Assalam Manado Siklus 2	40
Tabel-5	Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Siswa RA. Karakter Assalam pada Siklus 2	41
Tabel-6	Disiplin Belajar Siswa RA. Karakter Assalam Manado Siklus 3	44
Tabel-7	Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Siswa RA. Karakter Assalam pada Siklus 3	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar-1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	27
---	----

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini, yaitu: Untuk mengetahui penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad pada siswa di RA. Karakter Assalam. Metode penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 (tiga) siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tindakan yang akan diimplementasikan yaitu penggunaan media kartu huruf dengan target dapat meningkatkan pengenalan huruf abjad. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama pengenalan huruf abjad siswa dominan pada kriteria tidak mengenal huruf abjad, pada siklus 2 dominan pada kriteria sudah mengenal huruf abjad namun masih ada 5 siswa yang belum memahami huruf abjad, sedangkan pada siklus 3 mengalami peningkatan di mana dominan para kriteria sudah mengenal huruf abjad dan yang tidak mengenal huruf abjad sudah tidak ada lagi. Kesimpulan; Implementasi pembelajaran menggunakan permainan media kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa di RA. Karakter Assalam Manado. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perkembangan disiplin dan pemahaman siswa tentang huruf abjad jika dibandingkan kegiatan pada setiap siklus (Siklus 1, 2 dan 3). Saran; Penggunaan permainan media kartu dapat digunakan atau diimplementasikan pada pembelajaran khususnya pada anak usia dini, untuk itu seorang guru harus dapat mengklasifikasikan kemampuan anak, sehingga mempermudah dalam menerapkan permainan media kartu dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Permainan, media, kartu, pengenalan huruf

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.¹

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan

¹ Rita Jahiti Tanjung, Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang, *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol.3 (2) 2018

berekspimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan Raudatul Atfal merupakan pendidikan yang dikhususkan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Pendidikan Raudatul atfal berperan penting bagi anak, yang merupakan bekal persiapan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Raudatul Atfal (RA) merupakan suatu jenjang pendidikan sebelum memasuki jenjang pendidikan madrasah Ibtidaiyah, hal ini merupakan upaya pembinaan yang dikhususkan bagi anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun, di mana dilakukan melalui pemberian rangsangan pembelajaran untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani sehingga anak memiliki motivasi untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Adanya upaya-upaya pembinaan melalui pendidikan anak Raudhatul athfal yang difokuskan pada anak-anak agar supaya mempunyai perkembangan yang signifikan, contohnya: perkembangan dari aspek bahasa. Hal ini dapat dilakukan melalui rangsangan-rangsangan dalam kegiatan pembelajaran, di mana bertujuan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak.

Pertumbuhan merupakan perubahan ukuran dan bentuk tubuh, sedangkan perkembangan merupakan perubahan mental yang terjadi secara bertahap dan mempunyai kurun waktu tertentu. Secara umum pendidikan anak usia dini terutama Raudhatul Athfal (RA) adalah pendidikan yang urgen merupakan

² Hasan, Maimunah, *Pendidikan anak usia dini*. (Jogjakarta: Diva Press, 2015), h. 15

tempat untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan keseluruhan potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan mendasar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar supaya memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.³

Hal ini ada kaitannya dengan kebijakan pemerintah pada Raudhatul athfal (RA) secara nasional salah satu standar yaitu standar tingkat pencapaian perkembangan, yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional.⁴

Unsur-unsur sebagaimana uraian di atas dimiliki oleh anak tersebut, maka perlu mendapatkan stimulan dan fokus yang lebih baik. Salah satunya pada aspek pembelajaran bahasa, untuk mengembangkannya maka guru harus secara berjenjang atau berurutan melakukan pembelajaran terhadap anak. Hal yang paling utama bagaimana anak mengenal huruf terutama pada usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, jika anak mengenal huruf maka mempermudah untuk mengenal bahasa ataupun menuliskan kata-kata.

Fokus pada penelitian ini yaitu RA. Karakter Assalam Manado, dari hasil wawancara dengan guru, maka yang menjadi kendala yaitu belum mengenal

³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Pustaka Bum, 2015), h. 24

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

huruf, di mana tingkat perkembangannya masih relatif lambat. Para siswa lebih berkembang pada kegiatan motorik saja, sosial dan emosional. Untuk itu perlu adanya analisis permasalahan dan solusi untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak.

Hasil observasi awal di RA. Karakter Assalam menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi guru yakni sebahagian besar para siswa belum mengenal huruf, indikasi terlihat yaitu masih sulit untuk membedakan macam-macam huruf abjad, bahkan sebahagian besar belum mengenal huruf. Ada beberapa contoh ketika di tunjukkan huruf “b” di baca para siswa huruf “d”. Ketika guru menginstruksikan untuk menyebutkan huruf dari suatu kalimat, masih banyak yang tidak tahu, Hal ini tentunya akan berimbas pada kemampuan mengeja huruf dan bahkan kemampuan membaca dari siswa tersebut. Untuk itu perlu dikembangkan suatu intervensi yang dapat memberikan solusi dari permasalahan anak berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf abjad.

Pada dasarnya Raudhatul athfal (RA) lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan berkolaborasi untuk menggunakan metode bermain. Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan kartu huruf.⁵

⁵ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Hikayat Publising, 2017), h.25

Dari uraian tersebut maka untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad maka akan diintervensi dengan permainan media kartu huruf, dengan harapan para siswa di RA. Karakter Assalam akan termotivasi untuk belajar mengenal huruf, karena media huruf tersebut akan dirancang dan berorientasi pada belajar sambil bermain. Bermain menggunakan media kartu huruf, di mana semua kartu akan dicantumkan huruf-huruf abjad, sehingga ketika siswa menerima kartu tersebut maka mereka dapat mengenal huruf-huruf abjad yang disediakan oleh guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian, yaitu: apakah penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad pada siswa di RA. Karakter Assalam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu: Untuk mengetahui penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad pada siswa di RA. Karakter Assalam Manado.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoretis dan praktis sebagaimana uraian di bawah ini, yaitu:

1. Teoretis
 - a. Mengembangkan ilmu pendidikan berkaitan dengan media kartu bagi guru tingkat Radhiyatul atfal

- b. Mengembangkan ilmu pendidikan berkaitan dengan peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad
2. Praktis
- a. Sebagai bahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas
 - b. Sebagai bahan referensi dalam meningkatkan pengenalan huruf abjad bagi siswa di Raudhatul Athfal (RA)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. Namun bagi kita sebagai guru, media adalah sebuah saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin yang artinya “antara”. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dalam konteks sekolah, sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak.⁶

Medium (Jamak: Media) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi. Dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, media adalah instrumen yang sangat strategis. Keberadaannya secara langsung bisa menjelaskan hal tertentu buat siswa. Media merupakan perlengkapan, tata cara, serta metode yang dipakai buat mengaktifkan komunikasi serta interaksi antara guru serta siswa dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Belajar merupakan sebuah proses perubahan pada kepribadian manusia yang ditampilkan dalam bentuk peningkatan kuantitas dan

⁶ Veryawan, Media Kartu Huruf dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini, *Jurnal Lentera*, Vol. 2 (2) Tahun 2020, h.3

kualitas tingkah laku seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, daya pikir, kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan kemampuan lainnya.⁷

Dari berbagai definisi dari media di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan siswa dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.

Media berdasarkan cara penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga klasifikasi besar, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual:

1. Media Audio, digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mendengarkan serta menggunakan buku dalam bercerita. Media ini digunakan untuk menarik perhatian para siswa sehingga termotivasi untuk belajar. Gambar bercerita tersebut dipilih atau dirancang sesuai dengan

⁷ Rahma Mudia Alti, *Media Pembelajaran* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, Padang, 2022), h.1

perkembangan anak didik. Untuk tingkat Raudhatul Athfal (RA) lebih banyak pada cerita-cerita para nabi atau kisah-kisah teladan.

2. Media Visual, digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam berbicara (mendeskripsikan/menjelaskan), sajak dan irama, menggunakan buku, serta mengenal huruf dan kata. Jika di implementasikan pada RA maka rancangannya berupa huruf abjad yang setiap huruf dapat ditambahkan dengan nama-nama binatang atau bangunan, sehingga ketika menyebutkan huruf yang disertai dengan gambar, akan mempermudah ingatan dari para siswa di Raudhatul Athfal.
3. Media Audio Visual, digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam berbicara, menggunakan buku, serta mengenal huruf dan kata. Merupakan media yang dianggap efektif, karena gabungan dari audio dan visual. Rancangan dapat dilakukan dalam bentuk film pendek, di mana dalam mendesainnya dominan menggunakan huruf-huruf abjad.⁸

Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Namun dalam memilih media pembelajaran, tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Memilih media yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran bukan merupakan pekerjaan yang mudah. Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna

⁸ Veryawan, Media Kartu Huruf dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini, *Jurnal Lentera*, Vol. 2 (2) Tahun 2020, h.4

mempermudah tugas-tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran jangan terlalu dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas guru sebagai pengajar, tapi harus sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini memilih media berupa kartu huruf dengan gambar dan ukuran panjang dan lebar yang sama dan dengan simbol/huruf yang melambangkannya.

Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, sebagai berikut:

1. Menurut karakteristiknya, media bisa dikelompokkan menjadi:
 - a. Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio; media audio juga dapat digunakan untuk melatih reflek pendengaran dari siswa, sehingga para siswa membutuhkan konsentrasi tingkat tinggi untuk memaknai apa yang di dengar oleh anak tersebut.
 - b. Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, slide suara dan yang lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan atensi, karena mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media yang sangat ideal karena di dalamnya merupakan kolaborasi dari gambar dan suara, sehingga mempermudah siswa dalam belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut.

2. Berdasarkan kapabilitas, media bisa dikelompokkan menjadi:
 - a. Media yang mempunyai fungsi yang ekstensif dan serentak misalnya radio dan TV. Dengan media ini, peserta didik dapat memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus.
 - b. Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, sebagai contoh: film slide, film, video, dan lainnya.
3. Berdasarkan cara penggunaannya, media dapat dikelompokkan menjadi:
 - a. Media yang membutuhkan proyektor misalnya film, slide, dokumenter, dan sebagainya. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus misalnya projector film untuk mempresentasikan slide. Over Head Projector (OHP) dipakai untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak bisa dipakai;
 - b. Media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, figure, radio, dan sebagainya.⁹

Media pembelajaran bisa memperluas cara pandang, pemahaman, pengertian maupun pendapat manusia. Secara general, fungsi media pembelajaran adalah:

1. Menjadikan penyajian pesan tidak terlalu verbalistik; kebanyakan para siswa akan merasa bosan dengan terlalu banyak menggunakan metode ceramah, sehingga memberikan dampak di mana siswa bosan atau tidak konsentrasi

⁹ Rahma Mudia Alti, *Media Pembelajaran* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, Padang, 2022), h.3

lagi dalam belajar. Untuk itu dengan menggunakan penyajian dalam bentuk media pembelajaran, akan membangkitkan motivasi para siswa dalam belajar.

2. Memberikan solusi untuk limitasi waktu, tempat, dan kemampuan indra; adanya media pembelajaran maka dalam mendesain pembelajaran didasarkan pada target pembelajaran, sehingga desainnya akan disesuaikan dengan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari materi tersebut. Materi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.
3. Menumbuhkan spirit belajar, dan ikatan yang lebih antara peserta didik dan pendidik. Menggunakan media pembelajaran di mana guru dapat menampilkan sesuai dengan tingkat umur dari para siswa akan memberikan dampak positif dalam belajar. Salah satunya yaitu motivasi belajar meningkat, sehingga siswa dapat belajar dengan baik.¹⁰

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirangkum pelbagai fungsi pemakaian media untuk aktivitas pembelajaran, yaitu penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar. Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaan peserta didik siswa dalam aktivitas belajar. Konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih gampang dijelaskan dengan penggunaan media pembelajaran.

¹⁰ Sumiharsono, Hasanah, *Media. Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Surabaya, Pustaka Abadi:2017), h.48

B. Media Kartu Huruf

Kartu huruf merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE) yang menggunakan media kartu. Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis dan lain-lain. Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.¹¹ Kartu tersebut biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi.¹² Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu huruf berupa kartu kecil yang berisi gambar, tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Materi/tema yang dipelajari dalam penelitian ini disesuaikan dengan tema pembelajaran. Media kartu huruf ini terbuat dari kertas yang masing-masing kartu yang berisi huruf dan gambar yang ditulis dengan warna yang menarik.

Pemberian gambar pada kartu ini sangat penting, karena pada taraf usia ini, anak mulai belajar bahasa simbolis, sehingga belajar kata harus diberikan makna agar anak mulai mengenal kata. Makna ini diberikan dengan memberikan label pada huruf dimaksud, dengan gambar dan tulisan yang menarik dan mudah dikenal oleh anak. Pemberian label dapat dilakukan dengan gambar binatang, buah-buahan, dan benda-benda sederhana lainnya yang dikenal oleh anak.

¹¹ Ana Retnoningsih dan Suharso. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Lux. Semarang: Widya Karya, 2012), h. 226

¹² Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014) h.119

Permainan kartu huruf pada prinsipnya termasuk dalam kategori *mastery play*, yaitu bermain untuk menguasai keterampilan tertentu. Keterampilan yang dimaksud di sini adalah keterampilan membaca awal untuk mengenal huruf sejak dini.¹³

Permainan kartu huruf adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas tebal. Kartu memiliki dua sisi, sisi yang pertama terdapat tempelan huruf dan sisi yang kedua terdapat gambar benda yang disertai tulisannya. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal huruf yang terdapat pada kartu huruf. Langkah-langkah dalam permainan kartu huruf adalah sebagai berikut ini:

1. Anak terkondisikan duduk membentuk lingkaran di karpet. Ini merupakan bagian dari pembentukan kelompok belajar, untuk itu dalam setiap kelompok harus terbagi seimbang (anak yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah) dan memberikan instruksi agar para siswa saling membantu dalam mengerjakan apa yang diinstruksikan oleh guru.
2. Mengenalkan huruf-huruf pada anak-anak; sebelum kegiatan ini guru harus menyediakan huruf-huruf abjad yang di desain semenarik mungkin. Hal ini penting agar supaya para siswa tertarik dengan apa yang akan diajarkan oleh guru.
3. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkan simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf. Hal ini

¹³ Andang Ismail, *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2009), h.43

merupakan kegiatan pembelajaran, di mana untuk memancing keingintahuan para siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Para siswa akan saling berdiskusi untuk memahami huruf tersebut, sehingga dalam kelompok akan terbangun kerja sama tim dan pemahaman tentang huruf tersebut akan semakin baik.

4. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya. Hal ini merupakan suatu bentuk variasi aktivitas pembelajaran, di mana para siswa melakukan analisis terhadap gambar yang sesuai dengan kartu huruf tersebut.¹⁴

Permainan kartu huruf dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi dalam pembelajaran sehingga anak-anak akan mudah dalam belajar mengenal huruf.

C. Pengenalan Huruf Abjad

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.¹⁵ Pendapat Ehri dan Mc. Cormack belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di

¹⁴ Julia, Wahira, Suriani, Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat, *Julia*, Vol. 4 (2) Tahun 2022

¹⁵ Trisnawati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan* (Yogyakarta: 2014), h.13

lingkungan/ *environmental print* sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.¹⁶

Mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf Latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.¹⁷ Bahwa bahasa sebagai simbol yang teratur untuk memberikan ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Fungsi simbolis (*symbolic function*) adalah kemampuan menggunakan simbol, atau representasi mental-kata, angka, atau gambar tempat seseorang melekatkan makna. Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.¹⁸

Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya

¹⁶ Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini. Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (Jakarta : PT Indeks, 2008), h.375

¹⁷ Harun Rasyid, Mansyur dan Suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h.241

¹⁸ Hasan, Maimunah, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2015), h.66

berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.¹⁹

Dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 anak usia 5-6 tahun sudah dapat menguasai indikator mengenal keaksaraan awal:

1. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis); dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad dengan memperlihatkan gambar-gambar dalam bentuk huruf, sehingga siswa mampu melihat bentuk dari huruf tersebut.
2. Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata; coretan tersebut memberikan pemaknaan bagi siswa untuk membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain, kemudian cara membaca huruf tersebut.
3. Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri; salah satu pembelajaran yang dapat memperlancar para siswa untuk mengenal huruf, selanjutnya dapat mengaitkan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain menjadi kata atau kalimat.

Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial emosional serta kejiwaan peserta didik.²⁰

¹⁹ Slamet Suyanto, S. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat, 2017), h.165

²⁰ Doni Kusuma, *Pendidikan Karakter* (Jakarta: Grasindo, 2007), h.142

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah huruf cetak. Mereka mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak.²¹ Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Metode bermain merupakan bentuk pendidikan untuk anak usia dini yang menggunakan strategi atau bahan media yang menarik dan dapat diikuti anak secara menyenangkan.²²

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indra visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recording*, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya.²³

²¹ Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini. Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : PT Indeks, 2008) h. 375

²² Aziz, Ahmad Zaini, *Manajemen Berbasis Sekolah: Alternatif, Peningkatan Mutu, Pendidikan Madrasah* (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2015), h.48

²³ Veryawan, Media Kartu Huruf dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini, *Jurnal Lentera*, Vol. 2 (2) Tahun 2020, h.6

Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.²⁴

Menurut Glenn Doman dalam Maimunah Hasan, bahwa anak balita perlu diajari membaca karena:

1. Anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak; dapat menyerap berbagai informasi dengan baik, karena memang untuk anak balita membutuhkan banyak informasi, untuk mendukung penyesuaian serta aktivitas perkembangan otaknya.
2. Anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa; biasanya tanpa di sadari oleh orang dewasa, bahwa banyak hal yang sudah dipelajari oleh anak balita. Pada fase ini diharapkan para orang tua dan guru harus memberikan informasi-informasi yang positif dalam memberikan pengetahuan ataupun pemahaman.
3. Semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa; para orang tua dan guru harus dapat

²⁴ Veryawan, Media Kartu Huruf dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini, *Jurnal Lentera*, Vol. 2 (2) Tahun 2020, h.7

menyeleksi informasi-informasi yang baik ataupun buruk, karena tidak semua informasi yang harus diketahui oleh balita.

4. Anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan. Pengenalan huruf sejak usia dini yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.²⁵

Mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dini dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media huruf, sebagaimana uraian di bawah ini:

Veryawan (2020) Meningkatkan hasil belajar anak usia dini, meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, memperbaiki kemampuan anak dalam kegiatan bahasa, melatih kemampuan berfikir anak secara logis dan sistematis dan mengembangkan kemampuan anak dalam memanfaatkan berbagai media

²⁵ Hasan, Maimunah, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jogjakarta: DIVA Press, 2015), h.314

pembelajaran. Perbaikan pembelajaran ini berjenis penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.²⁶

Julia, Wahira, Suriani (2022) Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad secara signifikan. Prosentase kemampuan anak pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 50%, siklus 2 pertemuan 2 naik menjadi 80%. Penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf abjad dapat meningkatkan kemampuan anak.²⁷

Maria Fransiska Serliana Nimat, Efrida Ita, Andi Nafsia (2023) Pengembangan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf bergambar layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut di lihat berdasarkan uji kelayakan dari ahli materi adalah (80%) dengan kategori “sangat valid”, uji kelayakan dari ahli desain pembelajaran adalah (83%) dengan kategori “valid”, dan uji coba kelayakan pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Bobo sebagai pengguna produk adalah 100 % dengan kategori “sangat valid.”²⁸

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini, maka diperlukan metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar, salah satunya dengan penggunaan kartu huruf.

²⁶ Veryawan, Media Kartu Huruf dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini, *Jurnal Lentera*, Vol. 2 (2) Tahun 2020, h.3

²⁷ Julia, Wahira, Suriani, Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat, *Julia*, Vol. 4 (2) Tahun 2022

²⁸ Maria Fransiska Serliana Nimat, Efrida Ita, Andi Nafsia, Pengembangan Media Kartu Huruf Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bobou, *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, Vol. 2 (3) 2023

Untuk dalam penelitian ini akan dianalisis kontribusi dari media kartu huruf yang didesain dalam bentuk permainan terhadap peningkatan kemampuan pengenalan huruf. Dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan intervensi pembelajaran dalam bentuk penggunaan media dalam bentuk kartu berhuruf, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad bagi anak usia dini.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Jenis Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di RA. Karakter Assalam dengan alamat Bailang Jalan Kuala Buha Lingkungan IV Kecamatan Singkil Kota Manado Rencana waktu penelitian yaitu dari bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2024.

2. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan dengan beberapa tindakan dalam memperbaiki suatu metode, pola, strategi, aturan atau konsep pada suatu program atau kegiatan sehingga mendapatkan hasil yang terbaik dari kegiatan sebelumnya. Dengan kata lain, hasil akhir dari penelitian tindakan akan menghasilkan konsep atau prosedur tindakan yang lebih baik dibandingkan konsep atau prosedur sebelumnya.²⁹

Peneliti akan mengumpulkan data sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, sehingga meminimalisir subjektivitas dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian menghasilkan sesuatu kesimpulan yang di dukung oleh data yang baik. Jenis penelitian deskriptif dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK)

PTK ini difokuskan pada kemampuan siswa untuk memahami atau mengenal huruf abjad dengan menggunakan media kartu berhuruf pada siswa RA. Karakter Assalam Manado.

²⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D* (Bandung:Alfabeta. 2005), h.105

Subjek penelitian yaitu siswa yang ada di RA. Karakter Assalam Manado berjumlah 18 orang, sebagaimana grafik di bawah ini:

Tabel-1
Jenis Kelamin Siswa di RA. Karakter Assalam

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentasi
1	Laki-laki	6	33
2	Perempuan	12	67
	Jumlah	18	100

Tabel di atas menunjukkan jenis kelamin pada siswa RA. Karakter Assalam dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 6 siswa (33%) dan jenis kelamin perempuan 12 siswi (67%).

Aktivitas belajar dari subjek penelitian di mana interaksi antara guru dengan siswa berkaitan dengan pengenalan huruf abjad melalui media kartu dalam bentuk huruf. Adanya intervensi menggunakan media huruf maka diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa berkaitan dengan huruf abjad.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan ini berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.³⁰

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2016), h.15

Menggunakan pendekatan kualitatif, bermaksud untuk menafsirkan dan menuturkan data sesuai dengan situasi yang terjadi. Metode deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu objek, suatu situasi atau sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif yaitu untuk memberikan gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan aktual mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

C. Sumber Data Primer dan Sekunder

Menurut Danang Sunyoto, Data primer adalah data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitiannya secara khusus dan data sekunder adalah data yang bersumber dari catatan yang ada pada perusahaan dan dari sumber lainnya.³¹

1. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden dalam hal ini data hasil praktik menyebutkan huruf dan menilai aspek sikap dari siswa RA. Karakter Assalam Manado.
2. Data sekunder merupakan data penunjang untuk menunjang hasil dalam penelitian ini. contohnya profil RA. Karakter Assalam, dan dokumen foto lainnya. Profil akan menggambarkan visi dan misi serta program-program yang akan dilaksanakan oleh RA. Karakter Assalam. Dalam profil juga ada kurikulum yang akan menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran.

³¹ Danang Sunyoto, *Metodologi Penelitian Akuntansi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), h.12

Jadi dalam penelitian ini, data hasil penelitian terbagi dalam 2 (dua) bagian yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari informan baik dalam tes menyebutkan huruf abjad dan penilaian sikap. Sedangkan data sekunder merupakan data yang sudah ada, yang merupakan data pendukung pada penelitian ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

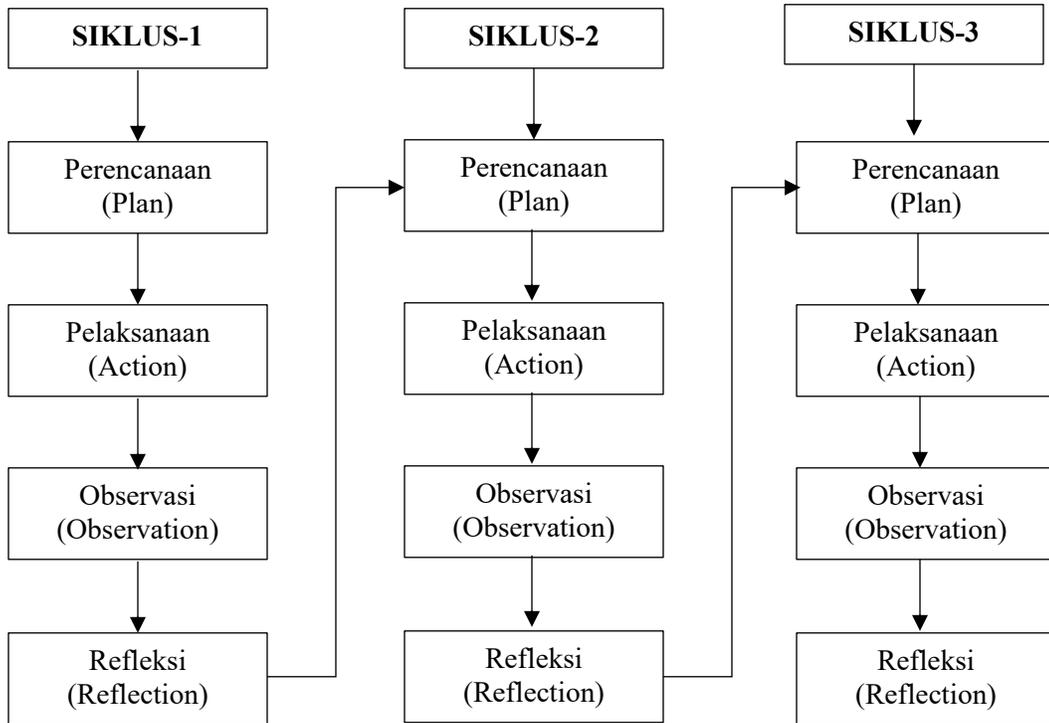
Adapun teknik pengumpulan data sebagaimana uraian di bawah ini:

1. Teknik unjuk kerja dengan cara tes penyebutan huruf; secara umum tes ini digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan pengenalan huruf siswa RA. Karakter Assalam. Setelah pembelajaran menggunakan media kartu berhuruf, selanjutnya dilakukan tes dengan menunjukkan huruf abjad, dan menginstruksikan siswa untuk menyebutkan huruf tersebut, baik individu maupun kelompok dalam pembelajaran.
2. Teknik observasi yakni penilaian sikap siswa; hal ini sudah menjadi kebiasaan guru dalam melakukan observasi terhadap kebiasaan siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Guru merancang penilaian sikap, di mana ada beberapa indikator yang harus diukur seperti: motivasi siswa, kemampuan menjawab pertanyaan dan respon baik terhadap guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai peran dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelas. PTK dapat disebut sebagai upaya investigasi serta pembahasan secara terstruktur serta terencana yang dilakukan oleh seorang guru/praktisi atau peneliti. Penelitian tindakan kelas dapat memberikan dampak yang

menguntungkan baik pada peningkatan sekolah maupun pengembangan profesional guru.³²



Gambar-1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Uraian pada siklus 1 penelitian tindakan kelas, yaitu:

1. Perencanaan Tindakan Setelah masalah dirumuskan secara operasional, perlu dirumuskan alternatif tindakan yang akan diambil. Alternatif tindakan yang dapat diambil dapat dirumuskan ke dalam bentuk hipotesis tindakan dalam arti dugaan mengenai perubahan yang akan terjadi jika suatu tindakan dilakukan. Perencanaan tindakan memanfaatkan secara optimal teori-teori yang relevan dan pengalaman yang diperoleh di masa lalu dalam kegiatan

³² Fahmi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas "Panduan Langkah dan Praktis"* (Jawa Barat: Adab, 2021), h.49

pembelajaran/penelitian sebidang. Bentuk umum rumusan hipotesis tindakan berbeda dengan hipotesis dalam penelitian formal.³³ Pada penelitian ini guru akan mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, di mana menyiapkan kartu-kartu dengan menuliskan huruf abjad, membuat perencanaan pembelajaran, serta mempersiapkan instrumen-instrumen penilaian.

2. Pelaksanaan Tindakan Pada tahapan ini, rancangan strategi dan skenario pembelajaran diterapkan. Skenario tindakan harus dilaksanakan secara benar tampak berlaku wajar. Pada PTK yang dilakukan guru, pelaksanaan tindakan umumnya dilakukan dalam waktu antara 2 sampai 3 bulan. Waktu tersebut dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan sajian beberapa pokok bahasan dan mata pelajaran tertentu. Berikut disajikan contoh aspek-aspek rencana (skenario) tindakan yang akan dilakukan pada satu PTK.³⁴ Pada penelitian ini maka guru akan menerapkan penggunaan media kartu dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang huruf abjad, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa di RA. Karakter Assalam.
3. Pengamatan (observasi) dan Pengumpulan Data Tahapan ini sebenarnya berjalan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada tahapan ini, peneliti (atau guru apabila ia

³³ Salim, Isran, Haidir, *Penelitian Tindakan Kelas "Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Medan: UIN Sumut, 2019), h.31

³⁴ *Ibid*,...h.33

bertindak sebagai peneliti) melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.³⁵

Di samping proses pembelajaran maka guru akan melakukan pengamatan terhadap siswa, terutama sikap dan motivasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Setelah akhir pembelajaran maka guru akan melakukan evaluasi dengan memberikan tes terhadap siswa di RA. Karakter Assalam.

4. Refleksi; Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang berikutnya³⁶.

Uraian pelaksanaan kegiatan pada siklus 2 sebagaimana uraian di bawah ini, yaitu:

1. Perencanaan; pada kegiatan ini akan dirancang perencanaan pada siklus 2 di mana penyusunannya berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1. Hal ini berkaitan dengan kendala-kendala yang dihadapi pada siklus 1 dan dirancang solusi-solusi dalam bentuk perencanaan pembelajaran. Media masih tetap sama yaitu media huruf tapi dengan meningkatkan intensitas pengajaran yang lebih baik.

³⁵ Salim, Isran, Haidir, *Penelitian Tindakan Kelas "Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Medan: UIN Sumut, 2019), h.34

³⁶ Salim, Isran, Haidir, *Penelitian Tindakan Kelas "Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Medan: UIN Sumut, 2019), h.35

2. Pelaksanaan tindakan; hal ini dilakukan berdasarkan perencanaan yang ditetapkan pada siklus 2; yakni difokuskan pada siswa yang dianggap belum mencapai target-target sebagaimana ditetapkan dalam pembelajaran. Jika masih banyak anak yang belum mengenal huruf, maka akan dilakukan intensitas pengajaran sehingga diharapkan ada peningkatan dari aspek pemahaman huruf abjad.
3. Observasi; dilakukan untuk melihat karakter disiplin para siswa serta melihat kendala-kendala yang dihadapi siswa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan kartu sebagai media dalam bentuk huruf.
4. Refleksi; hal ini dilakukan pada akhir pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 termasuk hasil capaian dan kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran.

Uraian pelaksanaan kegiatan pada siklus 2 sebagaimana uraian di bawah ini, yaitu:

1. Perencanaan; pada kegiatan ini maka disusun perencanaan berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi pada siklus 2. Dari kendala tersebut selanjutnya disusunlah perencanaan pada siklus 3.
2. Pelaksanaan kegiatan tindakan; masih dengan menggunakan media dalam bentuk kartu, namun tetap fokus pada peningkatan pemahaman siswa dalam hal pengenalan huruf abjad.

3. Observasi; melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran, untuk melihat perubahan karakter khususnya disiplin belajar para siswa.
4. Refleksi; yaitu melakukan analisis sehingga dapat menguraikan keberhasilan dan kendala pelaksanaan kegiatan pada pembelajaran di siklus 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Retnoningsih dan Suharso. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Lux. Semarang: Widya Karya, 2012
- Andang Ismail, *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2009
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014
- Aziz, Ahmad Zaini. *Manajemen Berbasis Sekolah: Alternatif, Peningkatan Mutu, Pendidikan Madrasah*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015
- Danang Sunyoto, *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama, 2016
- Doni Kusuma. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo, 2007
- Harun Rasyid, Mansyur dan Suratno. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009
- Hasan, Maimunah, *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press, 2015
- Julia, Wahira, Suriani, Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat, *Julia*, Vol. 4 (2) Tahun 2022
- Lapau, Buchari. *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2012
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP. 1992
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini. Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : PT Indeks, 2008
- Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publisng, 2017
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta. 2005

Sumiharsono, Hasanah, *Media. Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Surabaya: Pustaka Abadi, 2017

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Pustaka Bum, 2015

Trisnawati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan*. Yogyakarta: 2014

Veryawan, Media Kartu Huruf dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini, *Jurnal Lentera*, Vol. 2 (2) Tahun 2020