

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI  
PERMAINAN KARTU HURUF PADA KELOMPOK B4 TK NEGERI  
PEMBINA 1 PALEMBANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Dewi Vortuna, Ratiyah, Syafdaningsih  
Universitas Sriwijaya, jalan Ogan Bukit Lama-Iilir Barat, Palembang Kode pos :  
30139  
Jorong Batu Paouru  
No hp : 08974445570  
Email: [dewivortuna1@gmail.com](mailto:dewivortuna1@gmail.com)

***Abstract***

*This study aims to find out the letter card game can improve the ability to recognize letters in children group B4 Pembina 1 kindergarten country Palembang. This type of research is classroom action research. The subjects of the study were the early childhood group B4 at the Pembina 1 kindergarten country Palembang which numbered 21 children, consisting of 9 boys and 12 girls. The object of research is an increase in the ability to recognize letters using letter card games. The method of data collection is done through observation and documentation. The research instrument used in this study is the checklist observation instrument. The data analysis technique used is quantitative descriptive techniques. Based on the results of the research and discussion in this study, it can be concluded that the ability to recognize the letters of children in groups B4 Pembina 1 kindergarten country Palembang can be improved using letter card games. From the results of this study indicate an increase in the percentage value of the ability to recognize letters, namely in the initial conditions of 35.84%, then in Cycle I the average percentage increased to 61.11%, and the average percentage in Cycle II was able to increase to 83, 73%. The increase from Pre Cycle to Cycle I was 25.27%, and the increase from Cycle I to Cycle II was 22.62%.*

***Keywords:*** Ability to recognize letters, Letter Card Game

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah anak usia dini kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang yang berjumlah 21 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Obyek penelitian adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan

permainan kartu huruf. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen observasi daftar cek (*Check List*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang dapat ditingkatkan menggunakan permainan kartu huruf. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai presentase kemampuan mengenal huruf, yaitu pada kondisi awal sebesar 35,85%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 61,11%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 83,73%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 25,27%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 22,62%.

**Kata Kunci:** Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Kartu Huruf

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupannya. Menurut Undang-Undang No. 20 SISDIKNAS 2003 bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal (Sujiono, 2009:303).

Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia (4-6) tahun. Stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi anak dimasa yang akan datang. Pada masa ini, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai-nilai moral dan agama, kognitif, sosial-emosional, fisik

motorik, bahasa. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa khususnya kemampuan mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Etianingsih,2016:2). Sedangkan menurut Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 326) mengatakan bahwa sangat umum bagi anak-anak mengalami kesulitan untuk membedakan huruf “E” dengan huruf “F” atau “N” dengan huruf “M” serta “B” dan “D”.

Berdasarkan hasil diskusi dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas B4 Ibu Ratiyah, pada tanggal 16 September 2018 ditemukan permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 21 anak dalam kelas, baru 5 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “b” dengan “d”,

“p” dengan “q”. “f” dengan “v”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”.

Adapun hal-hal yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan mengenal huruf anak antara lain: (1) pembelajaran terkesan monoton, tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, (2) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap pembelajaran. Sementara itu, para ahli banyak menciptakan metode, strategi, pendekatan, dan media belajar yang dapat digunakan guru untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan. Setiap pembelajaran memiliki kecocokan dengan situasi tertentu sehingga guru harus dapat memilih metode, strategi, pendekatan, dan media yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran di taman kanak-kanak. Salah satu metode yang paling disukai anak adalah bermain.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri. Kusbuidyah (2014:1) menjelaskan bahwa “setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional (Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, peneliti ingin mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja

dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2010: 3).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2018 pada tahun ajaran 2018/2019 di TK Negeri Pembina 1 Palembang.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang pada tahun ajaran 2018/2019, sebanyak 21 orang yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

### **Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen untuk pengumpulan data yaitu *checklist* dan dokumentasi. Observasi menurut Wina Sanjaya (2009: 86) merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dokumentasi merupakan catatan suatu peristiwa yang sudah terjadi yang berupa tulisan, gambar-gambar atau video yang direkam oleh seseorang dan digunakan sebagai data dan sebagai hasil pengamatan. Metode dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto hasil kerja anak yang dapat

meng-gambarkan mengenai perkembangan anak dalam kemampuan mengenal huruf.

### **Teknik Analisis Data**

Pemaparan data dilakukan dengan mencari persentase peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak secara individu atau perorangan dengan rumus Sujino (dalam Tarigan, 2011:34) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= Jumlah anak

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan 2 siklus, dimana tiap siklus mencakup tahapan: a) Perencanaan (*planning*), b) Pelaksanaan (*acting*), c) Pengamatan (*observing*), d) Refleksi.

### **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, langkah-langkah yang dilaksanakan dari awal penelitian adalah: merencanakan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi pasca tindakan, dan refleksi tindakan. Penelitian ini dilaksanakan 2 Siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 (dua) pertemuan.

#### **1. Pelaksanaan Pra Tindakan**

Pra tindakan ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan pra tindakan sebelum Siklus I yaitu pada hari Senin 02 Oktober 2018. Pelaksanaan pra tindakan ini dibantu dengan menggunakan lembar observasi *check list*. Pelaksanaan pra tindakan berupa pengenalan huruf awal menggunakan media papan tulis dan buku tulis. Dalam pelaksanaan pra tindakan, anak diminta untuk bersama-sama bernyanyi alphabet pada kegiatan awal. Guru meminta anak untuk menyebutkan huruf dengan lafal atau pun bentuknya mirip, misalnya “b” dengan “d”, “f” dengan “v”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”, “p” dengan “q”. Pada kegiatan mengenal huruf masih banyak anak yang bingung dalam menyebutkan simbol huruf, menunjukkan simbol huruf dan mengelompokkan huruf depan sesuai gambar.

Dari hasil kemampuan mengenal huruf pada pra tindakan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang. Berikut merupakan data yang diperoleh dari 3 aspek kemampuan mengenal huruf yang berhasil dicapai oleh anak pada kegiatan mengenal huruf yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Saat Pra tindakan

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori
Menyebutkan simbol huruf	34,5%	MB
Menunjukkan symbol huruf	38,1%	MB
Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar	32,14%	MB
Rata-rata	35,84%	MB

Berdasarkan paparan hasil pra tindakan terlihat hasil persentase sebesar 35,84%. Masih rendahnya persentase kemampuan anak dalam kemampuan mengenal huruf menjadi satu landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang dengan menggunakan permainan kartu huruf.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH; (c) Menyusun Lembar

Observasi siswa; serta (d) Menyusun LKPD (lembar kegiatan peserta didik).

b. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini: (1) Pada kegiatan awal anak diminta duduk di karpet untuk mendengarkan penjelasan pelaksanaan permainan, (2) Guru menyiapkan kartu huruf. Kartu huruf yang ditekankan pada pertemuan ini adalah huruf “b” “d”, “p” “v”, “m” “w”, “n” “u”, “p” “q” karena guru ingin melihat anak menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, (3) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, (4) Kemudian anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya, (5) Setelah selesai bermain anak mengelompokkan kartu huruf dan (6) Anak dengan bimbingan guru mengerjakan tugas di LKPD.

c. Pengamatan

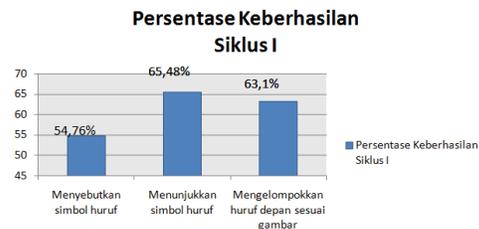
Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Sebagian besar anak berantusias mengikutinya permainan, ada

beberapa anak bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada beberapa anak yang diam dan nampak masih bingung. Berdasarkan hasil Siklus I, persentase kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Saat Siklus I

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori
Menyebutkan simbol huruf	54,76%	MB
Menunjukkan symbol huruf	65,48%	BSH
Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar	63,1%	BSH
Rata-rata	61,11%	BSH

Persentase pencapaian, kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang pada Siklus I dapat dijelaskan pada Gambar berikut:



Gambar 1. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal huruf pada Siklus I

d. Tahap Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf Kelompok B4 TK Negeri

Pembina 1 Palembang pada Siklus I. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I mengungkap bahwa kemampuan mengenal huruf meningkat namun belum sampai mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan keadaan tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah sebagai berikut: (1) Anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf terutama huruf-huruf yang dianggap memiliki bentuk yang hampir sama, (2) Anak kurang bersemangat dalam melakukan permainan karena ruangan kelas yang kurang kondusif.

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan Siklus II

Pada tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH; (c) Menyusun Lembar Observasi siswa; serta (d) Menyusun LKPD (lembar kegiatan peserta didik).

#### b. Tahap Pelaksanaan

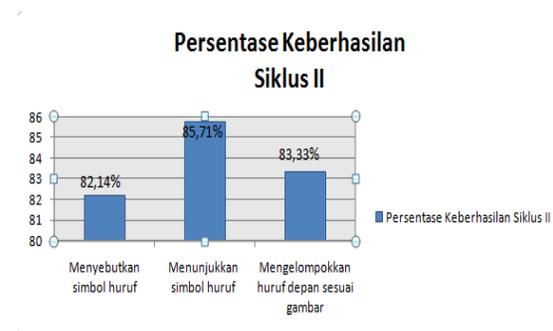
Tindakan pada Siklus II dilaksanakan pada hari jumat tanggal 05 dan 06 Oktober 2018. Pelaksanaan pada Siklus II, lebih menekankan pada saat memberi penjelasan pengenalan huruf, mendampingi anak saat bermain, pemberian

motivasi dan hadiah pada anak serta menyiapkan ruangan belajar yang lebih kondusif. Berdasarkan hasil Siklus II, persentase kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Saat Siklus II

Indikator	Persentase Keberhasilan	Kategori
Menyebutkan simbol huruf	82,14 %	BSB
Menunjukkan symbol huruf	85,71%	BSB
Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar	83,33%	BSB
Rata-rata	83,73%.	BSB

Persentase pencapaian, kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 di TK Pembina 1 Palembang pada Siklus II dapat dijelaskan pada Gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal huruf pada Siklus II

#### c. Pengamatan

Tahap pengamatan pada Siklus II dilakukan sama seperti pada Siklus I, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada

Siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil observasi kemampuan mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sudah berkembang baik. Kemampuan mengenali huruf mampu meningkat mencapai kriteria baik mencapai 83,73%.

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus II menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap, peningkatan yang dicapai hasilnya sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Perbandingan pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada saat Siklus I sampai kondisi Siklus II dapat dilihat pada peningkatan pencapaian persentase sebagai berikut ini:

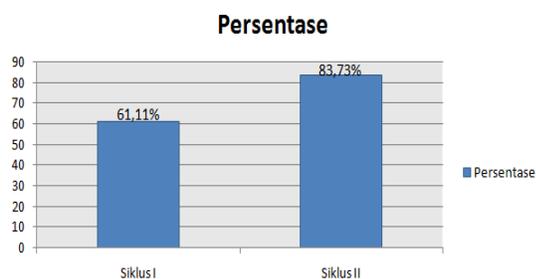
Tabel 4. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

No	Kemampuan Mengenal Huruf	Persentase
1	Siklus I	61,11%
2	Siklus II	83,73%
Rata-rata Pencapaian Anak		22,62%

Berdasarkan Tabel 4 di atas, pelaksanaan tindakan pada Siklus II

menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sebesar 83,73%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 22,62% dari persentase hasil pencapaian pada Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 2 siklus dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf, yang terdiri dari kemampuan mengetahui simbol huruf dan mengetahui makna huruf dan mengelompokkan huruf depan sesuai gambar berkembang sangat baik. Kemampuan anak Kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang menunjukan peningkatan persentase pada setiap siklus. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik hingga 83,73%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dengan Siklus II, dapat dilihat dalam Gambar 3 sebagai berikut ini:



Gambar 3. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal huruf pada Siklus I dan II

#### d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi pada Siklus II mengevaluasi tentang hasil dari Siklus II, yang merupakan kelanjutan dari Siklus I. Berdasarkan data yang sudah diperoleh peneliti mengungkapkan bahwa adanya peningkatan mengenai kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Mengacu pada data tersebut, kemampuan anak dalam mencapai skor 4 meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan mengetahui simbol huruf, dan mengetahui makna huruf serta mengelompokkan huruf depan sesuai gambar.

#### PEMBAHASAN

Pemaparan di atas, menunjukkan bahwa kondisi kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang yang meliputi indikator: 1) Menyebutkan simbol huruf, 2) Menunjukkan simbol huruf dan 3) Mengelompokkan huruf depan sesuai gambar, yang dikembangkan melalui permainan kartu huruf pada kondisi awal atau pra tindakan persentase rata-rata baru mencapai 35,84% masih tergolong rendah. Kemampuan anak dalam mengenal huruf

perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 331) mengungkapkan bahwa anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad, dalam belajar memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. Guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat. Tadkiroatun Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak. Stimulasi yang diberikan pada anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf, dikarenakan melalui permainan anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf. Conny R. Semiawan (2008:20)

mengungkapkan per-mainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Permainan dalam penelitian ini adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan.

Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 61,11% dengan kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 80% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II. Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 83,73%. Kemampuan anak dalam mengenal huruf

pada Siklus II menunjukkan sudah 83,73% anak dalam 1 kelas memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, dan sisanya 16,27% anak belum dapat mencapai kriteria baik. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar dan anak masih belum dapat fokus saat pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan dengan permainan kartu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak Kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang dikatakan berhasil.

### **Simpulan dan Saran**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B4 di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 35,84%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 61,11%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 83,73%. Siklus II telah mencapai indikator ke-berhasilan dalam penelitian ini yaitu mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) .

## Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran yaitu:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepal Sekolah TK Negeri Pembina 1 Palembang direkomen-dasikan untuk memotivasi guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

### 2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik dapat mem-berikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan metode permainan kartu huruf. Huruf pada kartu yang digunakan ukuranya perlu diperbesar dan penggunaan gambar perlu dibuat lebih jelas dan menarik.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat di-jadikan referensi terkait peningkatan kemampuan mengenal huruf dan dapat dikem-bangkan untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA.

Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.

Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

Etianingsih, M, E. 2016. *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf*. Skripsi. Jembar: Program Studi Pendidikan Guru dan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jembar.

Hendry Kurniawan. 2002. *Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung*. Skripsi. Yog-yakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Kusbudiyah, Yayah. 2014. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan*. (online) <http://bdk-bandung.co.id> (diakses pada tanggal 05 September 2018).

Menteri Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.

Seefeldt, Carol. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Al-fabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Suharsimi Arikunto. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Tadkiroatun Musfiroh. 2009. *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Tri Lestari Waraningsih. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Di Tk Sulthoni Ngaglik Sleman*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group