

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI
MEDIA PANCINGAN HURUF PADA KELOMPOK B-3
TKIT IZZUDDIN PALEMBANG SEMESTER I
TAHUN 2018/2019**

Oleh:

Siska Lestari, Lili Putriani, Rukiyah
PPG Prajabatan PG-PAUD Universitas Sriwijaya
E-mail : siska.manyun13@gmail.com

Abstract. The onion goals achieved in this study are “to get an objective picture of increasing the ability of letters through media letting casting in TKIT Izzuddin Palembang B-3 group in semester I of 2018/2019”. The ability to recognize letters is a simple overtaken ability, but this ability must be mastered by kindergarten children, because the introduction of letters includes the initial capital of having reading skiils. Lettering media is the media used to motivate children to be more active in learning, because the letter casting media offers a challenge that can be generally implemented. Classroom action research is held for 2 months during September-october 2018. Based on the results of study and the discussion that has been described previously can be concluded that: the ability to recognize letters throught the letter casting media in TKIT Izzuddin Palembang B-3 group in semester I of 2018/2019 has increased. Achievement of the percentage of the ability to recognize letters in cycle I shows an increase in the achievement of the ability of children to recognize letters. The ability to recognize letters in cycle I is known that the ability of children to recognize letters increases 36% from pre-cycle conditions by 40% to 76% in cycle I with sufficient criteria. So also in cycle II, ability to recognize letters increases by 10% from condition of cycle I by 76% to 86% in cycle 2 with good criteria.

Keywords: lettering media, recognize letters, group B

Abstrak. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mendapatkan gambaran objektif tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I tahun 2018/2019”. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca. Media pancingan huruf adalah media yang digunakan untuk memotivasi diri anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena media pancingan huruf ini menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua bulan sejak bulan September-Oktober 2018. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa: Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I tahun 2018/2019 mengalami peningkatan. Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat 36% dari kondisi Pra Siklus sebesar 40%, menjadi 76% pada Siklus I dengan kriteria cukup. Begitu pula pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat 10% dari kondisi Siklus I sebesar 76% menjadi 86% pada Siklus II dengan kriteria baik.

Kata Kunci: Media pancing huruf, Mengenal huruf, Kelompok B

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, social emosional, kognitif dan juga bahasa berlangsung sangat pesat. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini yaitu pada jenjang Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang Pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Kemampuan membaca merupakan landasan utama seseorang untuk mengenali tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan, dengan kemampuan dan keterampilan membaca seseorang mengetahui segala informasi yang ada di sekitarnya dengan mudah. Dengan demikian keterampilan membaca merupakan hal penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dan perlu dikembangkan pada anak usia dini.

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008: 330-331), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Selain pendapat di atas, menurut Slamet Suyanto (2005: 165) bagi anak meng

enal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.

Permasalahan di TKIT Izzuddin Palembang kelompok B-3 sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf, itu diketahui dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelompok B di TKIT Izzuddin Palembang dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf. Semua itu terlihat saat 12 dari 20 anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf yang ditanyakan guru. Dapat dilihat bahwa dari keseluruhan anak, 60% belum mampu mengenal huruf dan 40% sudah cukup mampu mengenal huruf.

Beberapa anak masih kurang mampu mengenali huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti b dan q, p dan q, n dan u. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak Tk tersebut tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi anak yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan pada saat memasuki bangku sekolah dasar.

Dari pendapat diatas, ditegaskan bahwa dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf memerlukan berbagai cara salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media permainan, yaitu salah satunya dengan media pancingan huruf agar anak lebih tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi. Namun ternyata di TKIT Izzuddin Palembang belum menggunakan media pancingan huruf dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf.

Permasalahan di TKIT Izzuddin Palembang kelompok B sekarang ini masih

banyak yang belum mengenal huruf dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelompok B di TKIT Izzuddin Palembang dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak Tk tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi anak yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan pada saat memasuki bangku sekolah dasar.

Permasalahan dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak TKIT Izzuddin Palembang masih mengikuti cara-cara lama yang kurang efektif, dan dengan media yang masih kurang. Pembelajaran mengenal huruf di TKIT Izzuddin seringkali hanya menggunakan nyanyian, majalah, LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik). Proses pembelajaran mengenalkan huruf belum menggunakan media yang lebih efektif untuk mengenalkan huruf.

Permasalahan di Tk Fkip Universitas Riau kelompok A sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf itu diketahui dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelompok A di Tk Fkip Universitas Riau dalam aspek bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf itu terlihat saat 13 dari 24 anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf yang ditanyakan guru. Dapat dilihat bahwa dari keseluruhan anak, 54,2 % belum mampu mengenal huruf dan 45,8 % sudah mampu mengenal huruf. Beberapa anak masih kurang mampu mengenali huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti b dan q , p dan q, n dan u. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak Tk tersebut tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi anak yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan pada

saat memasuki bangku sekolah dasar.

Hasil observasi dan wawancara di TKIT Izzuddin Palembang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok B masih kurang. Media pembelajaran yang tersedia untuk mengenalkan huruf masih kurang, monoton, dan belum dikemas dalam bentuk permainan. Stimulasi pada anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf belum dilakukan secara maksimal.

Stimulasi pada anak dalam mengenalkan huruf pada anak TK perlu ada inovasi dengan berbagai macam permainan membaca menggunakan media. Guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak dapat termotivasi dalam berbagai kegiatan belajarnya. Hal ini agar aspek perkembangan bahasa anak usia dini dapat 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 masih senang bermain.

Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Anak usia dini lebih suka bermain dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Pendidikan harus dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media dan mengemas pembelajaran dalam pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TKIT Izzuddin Palembang berupa media permainan pancangan huruf.

Dengan media pancingan huruf diharapkan dapat memberikan nilai lebih kepada anak didik untuk meningkatkan pengenalan huruf. Hal ini disebabkan belum dimanfaatkan dan dikembangkannya permainan pancingan huruf tersebut dalam proses pembelajaran di Tk tersebut.

Menurut Nur Sauddah (2016: 6), Media pancingan huruf adalah media dengan memanfaatkan kegiatan memancing sebagai kegiatan utama. Namun demikian, pada permainan memancing ini alat yang digunakan adalah berupa kail mainan yang terbuat dari magnet dan ikan yang dipancing berupa kepingan kepingan kartu yang terbuat dari kain flannel dimana diujungnya kepingan kartu dikaitkan kawat atau logam lainnya yang dapat ditarik oleh magnet. Pada kepingan kartu diletakkan huruf dimana setelah anak berhasil mengangkat kepingan kartu huruf tersebut, anak didik diperintahkan untuk menyebutkan huruf pada kepingan kartu yang berhasil dipancingnya.

Kelebihan media pancingan huruf ini adalah media yang mampu untuk merangsang anak didik untuk mengenal huruf, dikarenakan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Semua itu menurut Nur Sauddah (2016: 6) dikarenakan media permainan pancingan huruf melibatkan interaksi anak, mengembangkan berbagai potensi seperti afektif, kognitif dan psikomotorik, mengembangkan kecerdasan social anak, serta mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui permainan pancingan huruf ini anak dapat mengenal huruf, memahami dan melaksanakan perintah

guru dan sebagainya. Mengingat adanya kekurangan pada kondisi tersebut, perlu ada perubahan media yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan media berupa pancingan huruf untuk mengenalkan huruf pada anak kelompok B TKIT Izzuddin Palembang. Media pancingan huruf sebagai alat edukatif yang paling efektif untuk mengenalkan huruf.

Pancingan huruf dapat digunakan sebagai alat peraga sekaligus dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran. Bermain atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini terutama dalam pengenalan huruf. Mengingat anak usia dini adalah usia dimana anak bermain, maka upaya menciptakan suasana belajar dapat diwujudkan dalam permainan tebak huruf menggunakan media pancingan huruf.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui media Pancingan huruf di Kelompok B TKIT Izzuddin Palembang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut.

Siklus I

Dalam tahap ini terdiri dari: (1) **Perencanaan**, meliputi: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran bahasa tentang Mengenal Huruf; (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran de-

ngan membuat RPPH yang mengacu pada media permainan pancingan huruf; (c) Menyusun kuis (tes). (2) **Pelaksanaan**, dalam tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang mengacu pada media permainan pancingan huruf. (3) **Observasi**, mengamati keaktifan anak didik. Pada proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui media permainan pancingan huruf, dan menganalisis perkembangan anak didik setelah diadakannya tes evaluasi sudahkah terjadi peningkatan kemampuan belajar anak didik. (4) **Refleksi**, meliputi: (a) Meneliti hasil kerja anak didik terhadap kuis/ permainan yang diberikan; (b) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I; (c) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II pada hakekatnya sama dengan siklus I dengan ditambah rencana perbaikan untuk memperbaiki kendala pembelajaran yang ditemukan pada siklus I.

Subyek penelitian adalah anak didik Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang dengan jumlah siswa 20 anak. Alasan penelitian adalah anak didik Kelompok B-3 mengalami kesulitan dalam mengenal huruf salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti d dan b, m

dengan w. dan huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti b dan q, p dan q, n dan u.

Instrumen yang peneliti gunakan untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik adalah: (1) Instrumen evaluasi, adalah alat untuk memperoleh data hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa.

Sedang bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal menjodohkan sebanyak 10 soal, dimana setiap item yang benar nilai 10, dan salah 0; (2) Lembar observasi, adalah lembar pengamatan yang harus diisi oleh observer. Lembar observasi berisi tentang aktifitas anak didik dalam pembelajaran.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari: (1) Data tentang keaktifan peserta didik; (2) Data tentang kerjasama peserta didik; (3) Data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru; (4) Data tentang evaluasi hasil belajar anak didik.

Teknik Pengumpulan Data, terdiri dari: (1) Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas anak didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran Mengenal Huruf melalui Media Permainan Pancingan Huruf; (2) Metode Tes digunakan untuk mengetahui perkembangan anak didik sebelum dan sesudah mengimplementasikan media permainan pancingan huruf sebagai bentuk evaluasi; (3) Metode Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai seluk beluk proses pembelajaran Mengenal Huruf di TKIT Izzuddin Palembang.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak didik dalam mengenal huruf pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang meningkat melalui me-

dia permainan pancingan huruf.

Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrumen penelitian. Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003: 43) menginterpretasikan skala keberhasilan menjadi empat tingkatan diantaranya: (1) Kriteria baik, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 76-100% (2) Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 56-75% (3) Kriteria kurang, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 41-55% (4) Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 0-40%. Hasil kemampuan mengenal huruf pada satu pertemuan, yaitu dihitung dari persentase rata-rata dari jumlah keseluruhan yang diperoleh anak didik dalam satu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal mengenal huruf pada Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang.





Kemampuan mengenal huruf yang diamati terdiri dari 2 kemampuan, yakni mengetahui simbol huruf, dan kemampuan mengetahui makna huruf.

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, skor 3 untuk anak yang memiliki-

kemampuan mengenal huruf dengan cukup, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf kurang, dan skor 1 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf yang belum baik

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum siklus, Guru terlalu mendominasi kegiatan belajar sehingga anak didik kurang mandiri dan metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan cara lama yang membuat anak didik menjadi bosan. Anak didik hanya pasif mendengarkan materi ajar yang disampaikan oleh guru. Anak didik tidak tanggap dan kurang cekatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Perkembangan anak didik sangat rendah dan jauh dari standar kriteria perkembangan minimal yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Adapun hasil belajar anak didik dalam mengenal huruf pada Pra siklus adalah sebagai berikut: (1) Anak didik yang di kategorikan cukup atau sudah mampu mengenal beberapa huruf ada sebesar 40% (2) anak didik yang dikategorikan kurang atau belum dapat mengenal huruf ada sebesar 60%.

Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Data Hasil Penelitian Pra siklus

No	Nilai	skor	f	%	Ket
1		76-100	-	-	
2		56 - 75	8	40%	cukup
3		41- 55	12	60%	kurang
4		0-40	-	-	

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat diketahui bahwa tidak ada siswa yang mendapat 4 bintang. Yang mendapatkan 3

bintang ada 8 anak dengan persentase 40% dan telah tuntas atau sudah dapat mengenal huruf. Sedangkan 12 siswa lainnya hanya memperoleh 2 bintang sehingga tergolong tidak tuntas atau belum dapat mengenal huruf dengan persentase 60 %.

Setelah diobservasi lebih lanjut, ternyata anak didik cenderung mengalami kejenuhan yang ditunjukkan dengan adanya respon anak didik yang rendah dalam pembelajaran. Ada indikasi munculnya kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru monoton, yaitu dengan menggunakan metode cerita, tanya jawab, media bernyanyi, LKPD (lembar kerja peserta didik) dan media gambar dinding seadanya. Dari observasi tersebut, kemampuan anak didik TKIT Izzuddin Palembang dalam mengenal huruf masih rendah sehingga peneliti melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TKIT Izzuddin Palembang. Peneliti melakukan penelitian ini dalam dua siklus melalui media permainan pancingan huruf dalam pembelajarannya.

Siklus I Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan: (a) Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf melalui media permainan pancingan huruf (b) Mengembangkan skenario model pembelajaran dengan membuat RPPH; (c) Menyusun LOS (Lembar Observasi Siswa); (d) Menyusun kuis (tes) berupa LKPD (lembar kegiatan peserta didik).

Pelaksanaan (Action)

Peneliti selaku guru yang mengajar di-

dalam kelas melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang dibuat mengacu pada media permainan pancingan huruf. Langkah kegiatan pembelajarannya adalah sebagai berikut: (1) **Kegiatan awal**, meliputi: (a) Berdoa (b) Mempersiapkan materi ajar, model, alat peraga dan media pembelajaran; Guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang materi sebelumnya beserta tujuan pembelajaran; (c) Memotivasi siswa dengan bertepuk dan menyanyi bersama. (2) **Kegiatan inti**, meliputi: (a) Guru menyiapkan media yang berbentuk kartu, terbuat dari kain flanel dibentuk sedemikian rupa yang terdapat berbagai macam gambar dan juga huruf dengan warna yang berbeda. Pada media berbentuk kartu itu juga terdapat kaitan dari kawat. Sedangkan pada ujung kaitan dikaitkan magnet yang cukup kuat untuk menarik kartu huruf bergambar yang telah diberi kawat tersebut. (b) anak didik diminta memancing salah satu dari huruf sesuai dengan instruksi pendidik; (c) Anak didik menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik (d) guru melihat apakah huruf yang dipancing anak didik tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Namun demikian permainan dapat juga dijalankan dengan sebaliknya untuk cara yang lebih mudah, yaitu: (a) Anak didik dipersilahkan memancing satu kartu huruf bergambar; (b) Setelah mendapatkannya, anak didik harus dapat menyebutkan apa huruf yang berhasil dipancingnya itu, dan (c) Anak menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik. (3) **Istirahat**, meliputi: (a) cuci tangan; (b) doa dan (c) makan bersama. (4) **Kegiatan Penutup**, meliputi: (a) Guru bersama anak melakukan tanya jawab untuk menyimpulkan pembelajaran; (b) Guru memberika Feedback Anak mendapatkan

penjelasan dari pertanyaan-pertanyaan anak tentang tema & sub tema pada hari itu; (c) Guru melakukan tindak lanjut 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 orangtua dirumah; (d) Menyanyi bersama; (e) Guru menginformasikan kegiatan esok hari dan (f) Guru mengajak anak untuk berdo'a sesudah belajar, keluar ruangan (Sekolah), naik kendaraan, dan salam.

Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator (Guru/ teman sejawat). Pada tahap pengamatan ini yang diamati adalah tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar, keberanian anak didik, dan hasil belajar anak didik. Aktifitas guru dalam pembelajaran pada putaran pertama adalah cukup baik dalam hal memberi motivasi, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH, memantau kemajuan anak didik, dan melaksanakan tindak lanjut.

Refleksi

Diskripsi hasil pembelajaran tindakan I adalah diskripsi hasil observasi pembelajaran dan hasil tes anak didik berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer ditemukan beberapa hal diantaranya: (1) Suasana proses belajar mengajar aktif,

anak didik terlihat sungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan guru; (2) Terjadi interaksi antara guru dan anak didik, belum ada interaksi antara anak didik dengan anak didik; (3) Suasana dalam kelas agak gaduh karena anak didik tidak sabar dan berebut ingin memancing; (4) persentase keberhasilan anak didik dalam mengenal huruf yang dibagi menjadi 2 aspek yaitu : (a) dapat mengetahui simbol huruf, kemampuan ini dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan simbol huruf yang terdapat pada kartu huruf dengan tepat (b) dapat memahami makna huruf, kemampuan ini dapat dilihat saat anak memaknai huruf sehingga anak dapat menyebutkan huruf depan dari makna sebuah gambar yang terdapat pada kartu dengan tepat. (5) Hasil tindakan pada Siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 1.2 seperti berikut ini:

Tabel 1.2 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	60.5%
2	II	71%
3	III	76%
Hasil akhir Pencapaian Anak		76%

Berdasarkan Tabel 1.2 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus I belum dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil pencapaian persentase pencapaian pada Siklus I yaitu diambil dari hasil persentase akhir anak yaitu pertemuan ke 3 sebesar 76% dengan

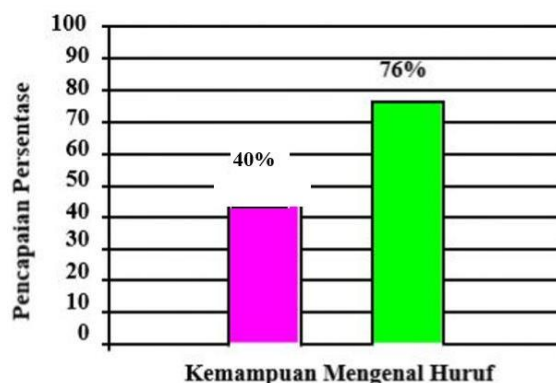
kriteria cukup.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya, namun hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Pra Siklus dengan persentase kemampuan anak mengenal huruf pada Siklus I, adapun peningkatannya, dapat dilihat pada Tabel 1.3 berikut ini:

Tabel 1.3 Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf saat Pra Siklus dan Hasil Siklus I

No	Kemampuan keaksaraan	Persentase
1	Pra Siklus	40%
2	Siklus I	76%
Persentase Peningkatan		36%

Berdasarkan Tabel 1.3 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf sebelum dilakukan tindakan. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I sebesar 76%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 36% dari sebelum dilakukan tindakan. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf saat Pra Siklus dan hasil Siklus I, dapat dilihat dalam Gambar 2.1 sebagai berikut ini:



Gambar 2.1 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus dan Siklus I

Analisis dan Refleksi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan pancingan huruf dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan penerapan media permainan pancingan huruf pada saat pembelajaran keaksaraan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan iklim belajar yang tepat untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan media permainan pancingan huruf, sehingga dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. 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) Waktu 30 menit dianggap kurang untuk melakukan kegiatan bermain bersama anak-anak, sehingga guru kurang maksimal dalam memberikan stimulus saat bermain kartu huruf; (2) Anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf terutama huruf-huruf yang dianggap anak-anak memiliki bentuk yang hampir sama.

Berdasarkan temuan lapangan tersebut di atas maka peneliti melakukan perbaikan kegiatan dalam siklus II, antara lain sebagai berikut: (1) Waktu tindakan di tambah 15 menit menjadi 45 menit, diharapkan dengan penambahan waktu dapat memberi kesempatan yang lebih pada guru untuk menstimulus kemampuan keaksaraan anak-anak; (2) Guru memberi penjelasan pada anak-anak tentang huruf-huruf yang bentuknya hampir sama dan melakukan pendampingan pada anak yang belum dapat mengidentifikasi bentuk huruf.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan mengenal huruf, dengan menerapkan media permainan pancingan huruf pada saat pembelajaran, dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang. Namun, peningkatan tersebut belum mampu memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, karena pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf belum mencapai 80%. Maka peneliti dan rekan guru mengambil keputusan untuk melanjutkan penelitian Siklus II. Dengan kelanjutan siklus tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal huruf sampai mencapai indikator penelitian dari penelitian ini.

Siklus II

Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada putaran pertama yang dijelaskan diatas, maka peneliti dan kolaborator merumuskan rencana tindakan untuk putaran kedua yaitu dengan perubahan sebagai berikut ini: (1) Guru lebih mengoptimalkan pembelajaran ini; (2) Mengoptimalkan alokasi waktu dalam pembelajaran.

Pelaksanaan (*Action*)

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut: (1) ***Kegiatan awal***, meliputi: (a) Berdoa (b) Mempersiapkan materi ajar, model, alat peraga dan media pembelajaran; Guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang materi sebelumnya beserta tujuan pembelajaran; (c) Memotivasi siswa dengan bertepuk dan menyanyi bersama (2) ***Kegiatan inti***, meliputi: (a) Guru menyiapkan media yang berbentuk kartu, terbuat dari kain flanel dibentuk sedemikian rupa yang terdapat berbagai macam gambar dan juga huruf dengan warna yang berbeda. Pada media berbentuk kartu itu juga terdapat kaitan dari kawat. Sedangkan pada ujung kaitan dikaitkan magnet yang cukup kuat untuk menarik kartu huruf bergambar yang telah diberi kawat tersebut. (b) anak didik diminta memancing salah satu dari huruf sesuai dengan instruksi pendidik; (c) Anak didik menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik (d) guru melihat apakah huruf yang dipancing anak didik tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Namun demikian permainan dapat juga dijalankan dengan sebaliknya untuk cara yang lebih mudah, yaitu: (a) Anak didik dipersilahkan memancing satu kartu huruf bergambar; (b) Setelah mendapatkannya, anak didik harus dapat menyebutkan apa huruf yang berhasil dipancingnya itu, dan (c) Anak menyerahkan hasil pancingannya kepada pendidik. (3) ***Istirahat***, meliputi: (a) cuci tangan; (b) doa dan (c) makan bersama. (4) ***Kegiatan Penutup***, meliputi: (a) Guru bersama anak melakukan tanya jawab untuk menyimpulkan pembelajaran; (b) Guru memberika Feedback Anak mendapatkan penjelasan dari pertanyaan-pertanyaan anak tentang tema dan sub tema

pada hari itu; (c) Guru melakukan tindak lanjut 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 orangtua dirumah; (d) Menyanyi bersama; (e) Guru menginformasikan kegiatan esok hari dan (f) Guru mengajak anak untuk berdo'a sesudah belajar, keluar ruangan (Sekolah), naik kendaraan, dan salam.

Pengamatan (*Observation*)

Pada putaran kedua ini pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, guru sudah optimal dalam mengelola pembelajaran dan juga pengalokasian waktu sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Demikian juga respon dan keberanian siswa juga meningkat. Siswa menjadi aktif, antusias, senang dalam pembelajaran ini melalui permainan memancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Refleksi

Diskripsi hasil pembelajaran tindakan II adalah hasil observasi yang dilakukan oleh observer dan hasil tes siswa. Dari diskripsi tersebut ditemukan hal-hal sebagai berikut: (1) Suasana proses belajar mengajar semakin interaktif. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru

Siswa banyak yang berani bertanya dan mengeluarkan pendapat; (2) Interaksi yang terjadi hampir multi arah yang merupakan interaksi optimal dalam proses belajar mengajar; (3) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sudah maksimal.

Hasil tindakan pada Siklus II yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 1.4 sebagai berikut ini:

Tabel 1.4 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	80%
2	II	82%
3	III	86%
Hasil akhir Pencapaian Anak		86%

Berdasarkan Tabel 1.4 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus II sudah mencapai hasil yang telah ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil persentase akhir anak pada siklus II yaitu 86% dengan kriteria baik.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada perolehan skor yang dicapai anak didik berdasarkan pengamatan yang dilakukan baik terhadap aspek perilaku anak didik selama proses pembelajaran berlangsung maupun aspek peningkatan kemampuan mengenal huruf anak didik Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu prasiklus, siklus I, siklus II. Tahap pengamatan pada Siklus II dilakukan sama

seperti pada Siklus I, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada Siklus sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui media permainan pancingan huruf berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil observasi kemampuan mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap pada tiap pertemuannya.

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 1.5 Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

No	Kemampuan keaksaraan	Persentase
1	Siklus I	76%
2	Siklus II	86%
Persentase Peningkatan		10%

Berdasarkan Tabel 1.5 tersebut, 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 86%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 10%

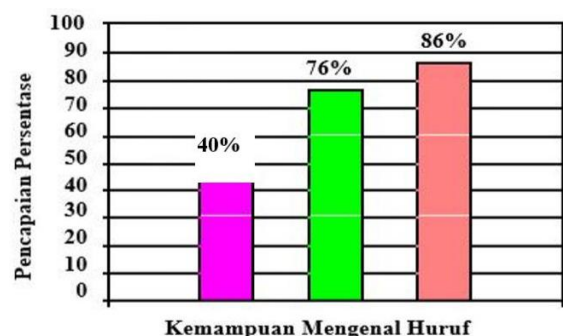
dari persentase hasil pencapaian pada Siklus I.

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 berkembang dengan baik. Kemampuan anak Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang menunjukan peningkatan persentase pada setiap siklus. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik hingga 86%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dengan Siklus II, dapat dilihat dalam Gambar 2.2 sebagai berikut ini:



Gambar 2.2 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

Adapun untuk menggambarkan hasil perkembangan anak didik dari pelaksanaan pra siklus sampai siklus II pada media permainan pancingan huruf dapat dilihat pada gambar grafik 2.3 di bawah ini:



Gambar 2.3 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa melalui media permainan pancingan huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak hingga mencapai 86%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan samapi Siklus II. Anak yang belum mencapai target, perlu memperoleh perhatian dan penanganan secara tepat dari guru. Selain itu, guru perlu melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua untuk dapat bekerja sama untuk meningkatkan lagi kemampuannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pancingan Huruf Pada anak Kelompok B-3 TKIT Izzuddin Palembang Semester I Tahun 2018/2019 mengalami Peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari mulai pada kondisi Pra Siklus diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 40%, kriteria kurang. Kondisi tersebut kemudian menunjukkan perubahan setelah diterapkan media permainan pancingan huruf pada Siklus I dan Siklus II.

Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I, menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat 36% dari kondisi Pra Siklus sebesar 40%, menjadi 76% pada Siklus I dengan kriteria cukup. Begitu pula pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf mening-

kat 10% dari kondisi Siklus I sebesar 76% menjadi 86% pada Siklus II dengan kriteria baik.

Saran

Anak didik hendaknya dapat memanfaatkan media belajar yang dipersiapkan guru secara optimal, dan Guru TK hendaknya harus dapat mengembangkan dan membuat kreasi baru untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Huruf anak melalui Media Permainan Pancingan Huruf, agar para anak didik tertarik pada materi yang sedang diajarkan sehingga tidak membuat bosan. Hal ini sebagai modal utama agar dapat meningkatkan motivasi dan prestasi anak didik, serta Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Nur Sauddah. 2016. Mengembangkan Kemampuan Bahasa dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Memancing Huruf pada Anak Kelompok A Tk Plus "Al Ikhlas" Boyolangu tulungagung tahun Ajaran 2015/2016. *artikel skripsi*. Kediri: FKIP UN PGRI

Tri Lestari Waraningsih. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di Tk Sulthoni ngaglik Sleman. *skripsi*. Kediri: FKIP UN

Trisniwati. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 Tk ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. *skripsi*. Yogyakarta: FIP UN

Arif S. Sadiman dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Enny Zubaidah. 2003. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Masitoh dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

