

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA ANAK DI TK UMMI ASMAH RANTAUPRAPAT

Elviana

*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: elpiana@gmail.com*

Suryatik

*Dosen Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary
(STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: suryatik.buch@yahoo.co.id*

Ismi Yulizar

*Dosen Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary
(STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
Email: ismiyulizar25@gmail.com*

Abstract—Abstrak

Proses pembelajaran pada anak usia dini adalah usaha dalam membina anak pada usia 0-6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pembelajaran agar membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Oleh karena itu kegiatan belajar anak usia dini sambil bermain. Bermain ialah dalam arti kata sebagai aktivitas agar memperoleh rasa senang dan tidak ada kata terpaksa atau penekanan dari orang lain. “Melalui permainan kartu huruf pada anak banyak konsep dasar dan pengetahuan yaitu seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar belajar membaca, berhitung, menulis, dan pengetahuan lainnya.

Keywords—*Membaca Permulaan, Permainan Kartiu Huruf, TK Ummi Asmah.*

I. PENDAHULUAN

Membaca merupakan cara memahami suatu bacaan untuk memperoleh informasi pada bacaan tersebut. Walaupun membaca diartikan seperti itu, tetapi secara khusus

membaca dapat diartikan dengan baik. Untuk menjadikan anak agar tidak kesulitan dalam mengenal dan menulis bentuk huruf dengan benar, maka yang terpenting dilakukan orang tua dan guru adalah memilih media atau sarana yang dapat membantu mengasah kemampuan anak dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui permainan kartu huruf.”

Bermain ialah dalam arti kata sebagai aktivitas agar memperoleh rasa senang dan tidak ada kata terpaksa atau penekanan dari orang lain. “Melalui permainan kartu huruf pada anak banyak konsep dasar dan pengetahuan yaitu seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar belajar membaca, berhitung, menulis, dan pengetahuan lainnya.” “Oleh sebab itu peneliti memilih metode bermain ini agar pembelajaran yang ada lebih menarik dan akan melibatkan peran aktif peserta didik tanpa adanya tekanan dan paksaan, maka dari itu peneliti mengangkat judul upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf pada anak di TK Ummi Asmah.

Kegiatan bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang harus dilaksanakan untuk pendidikan anak usia dini yang mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis.” Pada masa anak usia dini perlu diaktifkan adalah melatih pendengaran, pengucapan, hati dan lainnya sebagaimana firman Allah dalam Al Quran Surat An Nahl 16, 78.

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُوْنِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْءًا
وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُوْنَ ۷۸

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”¹

Sejak masa usia dini anak diperkenalkan dengan perilaku-perilaku yang baik sesuai dengan perkembangannya, apakah mengenai hal yang konkrit maupun yang abstrak, membaca dan memperhatikan lingkungan atau mengamati dan memahami lingkungan, hal ini seiring dengan firman Allah dalam surat al-Alaq ayat 1 s/d 5 yang berbunyi :

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۱
خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۲
اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ۳
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۴
عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ۵

Artinya : “Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia (3) Yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru di TK Ummi Asmah Lingkungan Kampung Lalang Kelurahan Urung Kompas, Kecamatan Rantau Selatan, penulis mendapat informasi ada beberapa anak yang belum mau belajar sesuai dengan aturan sekolah, mereka masih terbiasa dengan kondisi di rumah mereka,

¹Al Quran, Surat An-nahl 16, 78.

²Al-Quran, Surat 113, ayat 1 s/d 5.

sehingga anak tidak mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan aturan sekolah, masih ada anak yang belum mengenal huruf dari kosa kata yang sederhana, ada anak yang belum mau menirukan kata-kata sederhana, ada anak yang belum bisa membedakan huruf vokal. Namun demikian ada juga anak yang sudah mau belajar dengan baik sesuai dengan aturan sekolah, bahkan telah mengenal huruf melalui kosa kata sederhana. Demikian juga halnya dengan proses menirukan huruf melalui kosa kata yang sederhana, masih ada anak yang belum mau mengikuti. Kondisi ini penulis mencoba menawarkan solusi dengan menggunakan kartu huruf untuk memotivasi atau merangsang anak untuk bermain sambil belajar. Penulis meyakini bahwa permainan kartu huruf tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian serta minat anak agar proses belajar yang dirasakan peserta didik terasa menyenangkan.

Proses pembelajaran di TK Ummi Asmah Rantauprat dilakukan dengan cara belajar sambil bermain dengan memadukan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak usia dini. Proses pembelajaran tersebut berkaitan dengan pembelajaran membaca permulaan, karena hal ini sangat penting dalam kelanjutan perkembangan pembelajaran peserta didik anak usia dini. Usaha guru telah maksimal untuk mengatasi permasalahan anak terutama mengkondisikan situasi belajar di sekolah termasuk pengenalan pembelajaran membaca pemula, namun usaha tersebut belum dapat menuntaskan permasalahan yang dikadapi di TK Ummi Asmah. Oleh karena itu penulis berusaha membantu permasalahan yang dihadapi oleh guru di TK Ummi Asmah dengan mencoba menawarkan model pembelajaran dengan

permainan kartu huruf.

Menurut keyakinan penulis bahwa pembelajaran di anak usia dini dengan menggunakan permainan kartu huruf untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Melalui permainan kartu huruf anak akan mempermudah untuk mengingat huruf maupun kata sehingga membantu anak dalam membaca. “Prapeneliti menggunakan permainan kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya. Lalu dapat mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan sebagainya. Permainan kartu huruf ini memiliki cukup banyak kelebihan diantaranya adalah permainan kartu huruf dapat dikreasikan dengan beberapa cara bermain.” “Kartu yang digunakan mudah didapat ataupun dibuat, dengan tahap usia siswa yaitu anak belajar menggunakan sesuatu yang dapat siswa lihat agar menjadi lebih mudah untuk diingat.”

Permainan kartu huruf ini harus dikemas sedemikian rupa agar dapat meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf pada anak.” “Sehingga diperlukan metode bermain kartu huruf yang menarik serta melibatkan peran aktif anak dalam bermain, maka dari itu untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul” **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Di TK Ummi Asmah Rantauprat”**.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses peningkatan kemampuan membaca

permulaan melalui permainan kartu huruf pada anak di TK Umami Asmah? dan apakah permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di TK Umami Asmah Lingkungan Kampung Lalang?. Hal ini yang akan dijawab dalam penelitian ini.

I. LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Membaca

Membaca merupakan suatu kegiatan rutin yang dilaksanakan oleh manusia dalam sehari-hari, apakah membaca dengan bacaan yang ada atau membaca situasi dan membaca hal-hal lain yang mempengaruhi dalam kehidupan kita. Membaca dapat membantu kita untuk mendapatkan informasi yang lebih luas. Semakin banyak kita membaca maka peluang besar yang kita miliki untuk mendapatkan hal yang kita inginkan. Membaca memiliki makna yang sangat luas, namun membaca yang dimaksud pada penjelasan ini ialah membaca sebuah bacaan. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang menyatakan bahwa membaca adalah mengeja atau melafalkan apa yang tertulis yaitu; (1) Melihat serta memahami isi dari apa yang telah tertulis, bisa dengan melisankan atau hanya dalam hati; (2) Mengeja atau melafalkan apa yang tertulis; (3) Mengucapkan; (4) Mengetahui; (5) Memperhitungkan/ memahami isi sebuah tulisan atau symbol dan gambar.³ Dalam pandangan lain menyatakan bahwa membaca adalah mengungkapkannya suatu imajinasi terhadap suatu pembaca yang disukai khalayak ramai dan juga dimengerti oleh seseorang, kemampuan membaca adalah salah satu fungsi kemanusiaan yang

tertinggi, dan dapat menentukan kualitas seorang manusia.⁴

Menurut Tri Rahayu Kemampuan membaca adalah kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan si pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan.⁵ Demikian penting membaca dalam kehidupan ini oleh karena itu membaca harus diajarkan sejak pendidikan anak usia dini sampai dengan perguruan tinggi, namun dengan menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Demikian juga halnya di satuan pendidikan anak usia dini, membaca bukanlah sesuatu yang harus dipaksakan namun sudah mulai diperkenalkan. Hal-hal yang bisa diterapkan untuk dapat membantu anak membaca ialah, mulai dari memperkenalkan huruf, mengeja bacaan sampai membaca kata yang lengkap. Kegiatan tersebut haruslah sesuai dengan kebutuhan yang tepat. Kemampuan membaca tiap anak berbeda-beda yaitu ada beberapa anak yang dapat membaca dengan huruf yang jelas dan ada juga anak yang mampu membaca namun tidak bisa menuliskan kata yang ia baca, metode yang cocok untuk anak usia dini tentu bermain sambil belajar.

Membaca mempunyai tujuan dan manfaat yang berbeda-beda sesuai dengan

⁴Nining Hadini, 2017, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur*, Jurnal Empowerment, Vol 6.

⁵Tri Rahayu, 2014. *Perkembangan kemampuan membaca anak berdasarkan alat evaluasi membaca berbasis portofolio*. FPBS ,Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, hlm. 57.

³Departemen Pendidikan Nasional, 2012, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Penerbit Pustaka Gramedia, Jakarta. hlm. 109.

perkembangan pembaca dan minat pembaca, dalam kaitannya dengan peserta didik, sebagai orang tua tentunya mempunyai harapan yang tertentu kepada anak-anaknya, diantaranya ingin memiliki anaknya yang pandai membaca di usia dini agar terlihat cerdas dan hal inimmerupakan kebahagiaan orang tua. cerdas.” “Kecerdasan pada dasarnya bisa dibentuk, tidak hanya identic dengan faktor genetic atau keturunan, tetapi bisa didapat dari berbagai hal.” Seperti nutrisi yang baik, permainan dan kebiasaan yang positif yang dibentuk sejak dini. Beberapamanfaat dari membaca yaitu: (a) Menambah kosakata pada anak, melalui membaca, anak juga akan terbiasa mendengar berbagai kosakata yang baru, serta “memahami berbagai kata yang ada disekitar mereka, hal ini dapat merangsang lebih cepat perkembangan otak anak, (b) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi, penambahan kosa kata membatu anak untuk lebih mudah dalam berkomunikasi, hal ini juga mendorong lebih percaya diri dalam berbicara, metode pembe;ajarannya mulai dari pengenalan serta macam-macam warna, bentuk, huruf,dan angka. (c) Melatih kemampuan membaca pada anak, hal ini dapat melatih anak untuk berpikir awal yang logis, sehingga anak belajar mengenai konsekuensi dari suatu tindakan dan dasar-dasar apa yang benar dan salah. (d) Mengenalkan imajinasi dan kreativitas kepada anak, dengan membaca tentang keanekaragaman kehidupan dapat membuka pikiran anak mengembangkan kreatif otak, karena anak akan terpancing untuk memiliki rasa ingin tahu yang lebih. (e) Menumbuhkan minat membaca pada anak, yang demikian ini akan membuat anak semakin cinta dengan buku, akan menumbuhkan minat baca.

Membaca mempunyai beberapa jenis yaitu: (a) Membaca Cepat, merupakan teknik

membaca dengan memindahkan pandangan mata secara cepat, kata demi kata, frase demi frase, atau baris demi baris tehnik membaca cepat bertujuan agar pembaca dapat memahami bacaan bacaan dengan cepat. (b) Membaca sekilas (*skemming*), adalah teknik membaca yang dilakukan sekilas bagian teks, terutama judul, daftar isi, kata pengantar, jika tidak memahami teknik ini tentu akan mengalami kesulitan dalam mengikuti serta menyelesaikan bacaan yang diinginkan.⁶ (c) Membaca Intensif (*intensitive reading*) adalah studi seksama, telaah, teliti, dan penanganan terperinci terhadap suatu tugas yang pendek sekitar dua sampai empat halaman setiap hari.⁷ (d) Membaca Ektensif, atau membaca seacara luas, membaca dilaukan dengan cara tidak detail. Hal ini juga merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mempelajari sesuatu tempat.⁸ (e) Membaca Nyaring, merupakan aktivitas membaca yang mengeluarkan suara tulisan yang dibaca dengan ucapan dan “intonasi yang dapat menangkap informasi oleh penulis, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman penulis.” “Membaca nyaring merupakan proses membunyikan lambang tanda atau tulisan yang bermakna, Moulton berpendapat adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid ataupun pembaca bersama-samadengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang. (f) Membaca Teliti adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara teliti untuk dapat memahami, menilai, serta mengevaluasikan sesuatu informasi yang tertentu dalam media tulisan.

⁶Ibid, hal. 33

⁷Ibid, hal, 36

⁸Ibid, hal. 32

B. Permainan Kartu Huruf

Kartu huruf adalah suatu bentuk alat pembelajaran yang terdiri dari abjad-abjad dalam bentuk potongan-potongan karton atau kertas maupun papan tulis atau tripleks. Media ini sangat baik dan cocok digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini untuk bermain sambil belajar yang merupakan prinsip pembelajaran pada anak usia dini. Permainan kartu huruf adalah pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di TK dalam mengenal huruf. “Melalui permainan kartu huruf anak-anak akan belajar secara aktif dalam mengenal huruf, dengan cara yang menyenangkan dan anak juga mampu menyebutkan huruf apa saja yang sudah disusunnya, juga mampu membaca tulisan yang sudah tersusun dari kartu huruf tersebut.”

Kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantukanak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Menurut Sadiman, media gambar memiliki kelebihan diantaranya: (a) Bersifat nyata dan lebih masuk akal dalam memperjelas pokok masalah, (b) Media gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu karena tidak semua benda dapat ditampilkan di kelas dan suatu peristiwa tidak dapat dilihat seperti adanya, (c) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, namun disamping memiliki kelebihan media gambar juga mempunyai kekuranganyaitu hanya menekankan pada persepsi indera mata dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Gambar yang baik digunakan sebagai media pembelajaran harus memenuhi syarat – syarat sebagai berikut: (a) Gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat

orang. (b) Sederhana yaitu komposisi gambar harus jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar. (c) Ukuran relatif yaitu mampu memperbesar dan memperkecil benda/objek yang sebenarnya. (d) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. (e) Gambar hendaklah bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁹”Penggunaan permainan kartu huruf Abjad yang memiliki kosakata bahasa Arab, mampu membuat anak antusias belajar dan aktivitas kegiatan belajar jadi optimal, dan anak terlihat antusias dan pendidik dapat membuat aktivitas belajar yang optimal melalui penggunaan media yang anak menyukainya dan berdasarkan fase perkembangannya.¹⁰

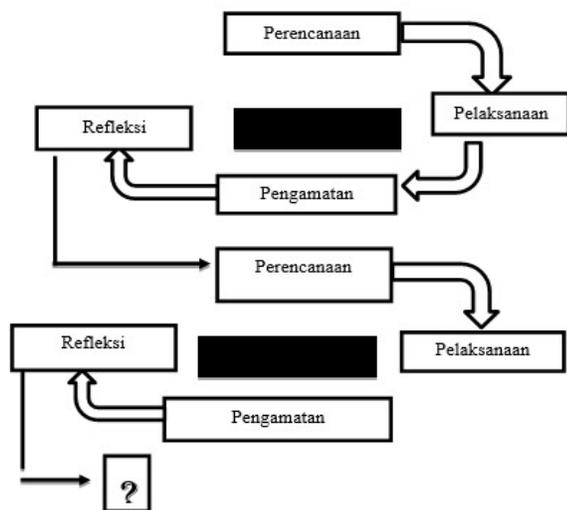
II. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah di TK Ummi Asmah Rantauprapat yang beralamat di Jalan kampung lalang Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara. “Alasan peneliti memilih tempat ini adalah peneliti bekerja pada tempat tersebut sehingga dapat memudahkan perolehan data dan mempunyai waktu peluang yang luas, selain itu di TK Ummi Asmah belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.”Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengajadimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian

⁹Sadiman, A, S, 2009, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Rajawali Pers, Jakarta. Hlm 70.

¹⁰Mohammad Fauziddin dan Makhyatul Fikriya, 2020, *Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakat*, Jurnal For Aerly Childhood Education Research. Vol 1. No 1.H 53.

tindakan kelas dalam 2 siklus, yang didalamnya terdapat 4 (empat) tahapan utama kegiatan yaitu:(1). Perencanaan, (2). Tindakan,(3). Pengamatan ,(4) Refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan upaya perbaikan terus menerus sehingga tolak ukur berhasil atau tidaknya suatu tindakan yang diberikan,kemudian setelah tindakan dilakukan, selanjutnya diadakan evaluasi hasil tindakan penelitian kelas.”Desain PTK Model Kurt Lewin dalam Hopkins menjadi acuan pokok atau dasar dari berbagai model penelitian tindakan, Kurt orang pertama yang memperkenalkan penelitian tindakan, konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari empat komponen, yaitu (a) perencanaan (planning), (b) Tindakan (*acting*), (c) Pengamatan (*observing*), (d) Refleksi (*reflecting*),¹¹ seiring pendapat tersebut dengan Arikunto yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.¹² Sebagaimana gambar di bawah ini.



Refleksi ini dilakukan untuk memikirkan dan mangkaji hasil tindakan pada siklus mengenai pengenalan huruf dan membaca melalui model permainan kartu huruf dengan penggunaan model kooperatif tipe investigasi perorangan.” “Selanjutnya untuk dicari dan ditetapkan beberapa alternatif tindakan yang baru dan lebih efektif untuk meningkatkan pengenalan huruf dengan permainan kartu.” Berikut diagram pelaksanaan refleksi dengan model perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis data, dan refm leksi Andayani.¹³

Mulyasa Mengatakan bahwa : dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang pasif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%).¹⁴ “Pengenalan permainan kartu huruf pada anak agar anak dapat lebih cepat mengenal huruf dan membaca, dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan aktivitas anak pengenalan huruf dari siklus 1 sampai siklus II dan mencapai $\geq 65\%$.” “ Serta peningkatan pengenalan dan membaca dari siklus 1 sampai siklus II mencapai nilai $\geq 65\%$.” Adapaun kriteria indikator keberhasilan aktivitas dan indikator keberhasilan belajar siswa adalah sebagai berikut:

< 50%	= Kurang Sekali
50%-55%	= Kurang
56%-65%	= Cukup
66%-75%	= Baik
> 75%	= Baik sekali

¹¹Adi Suprayitno,2020, *Menyusun PTK ERA 4,0*, CV Budi Utama, Yogyakarta , Hal. 115

¹²Suharsimi Arikunto, 2010,*Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Edisi Revisi, Jakarta. Hal. 137

¹³Andayani, Yayuk, 2008, Kuliah Seminar Kimia, Mataram Pustaka : FKIP UNRAM, Mataram. Hal 55.

¹⁴E Mulyasa, 2005, *Menjadi Kepala Sekolah yang professional*, Bandung. Hal, 131

III. HASIL PENELITIAN

A. Penelitian Yang Relevan

Diantaranya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Indri Mulyani dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Kartu ssHuruf Anak Kelompok B di TK Aba Miliran Kelurahan Mujamuju” Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca dapat distimulus dengan baik, sebaiknya kegiatan membaca permulaan menggunakan media bermain kartu huruf dapat dipakai agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang terlalu sering menggunakan LKA dan papan tulis.¹⁵ Menurut Anderson sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis.¹⁶ Nurul Hidayah dengan judul “Membangun Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Bermain Kartu Huruf” Hasil penelitiannya adalah mengembangkan program pembelajaran membaca permulaan dapat memahami kondisi dan kesiapan siswa didik kita, karena kesiapan siswa didik dapat menentukan sukses dan lancarnya proses pembelajaran, memberikan pembelajaran dengan model apapun tanpa mendahulukan kesiapan anak dalam menerima pembelajaran akan sia-sia dan akan mengeluarkan tenaga dan waktu yang banyak bagi pendidiknya, hasilnya belum dapat dipastikan bisa berjalan dengan baik.¹⁷

¹⁵Indri Mulyani. 2018, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Kartu Huruf Siswa Kelompok B Di Tk Aba Miliran Kelurahan Mujamuju*.jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini. Vol 7. No 2. H 136

¹⁶Khusnul Laely, 2013, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. Vol 7. Edisi 2,

¹⁷Nurul Hidayah, 2020, *Membangun Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Bermain*

Emi Tiningsih, dengan judul *Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Kelompok A*. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa media kartu huruf berdasarkan validasi dari ahli materi, dan ahli media terbukti efektif dan layak dipakai untuk kegiatan pembelajaran di TK. Oleh karena itu, media kartu huruf perlu diterapkan tidak hanya digunakan di TK DWP Grogol saja tetapi juga digunakan diseluruh Indonesia, sehingga mendapat hasil belajar yang maksimal.¹⁸

B. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Ummi Asmah yang berada di lingkungan Kampung Lalang, Kelurahan Urung Kompas, Kecamatan, Rantau Selatan, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi, Sumatera utara. “Berdirinya yayasan pendidikan TK Ummi Asmah ini merupakan jawaban dari tuntutan masyarakat akan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini yang berbasis agama di Lingkungan Kampung Lalang.” “Pada awalnya TK Ummi Asmah ini berdiri atas swadaya masyarakat yang memang berkeinginan untuk mendirikan suatu lembaga pendidikan anak usia dini berbasis agama, mengingat akan pentingnya pendidikan agama sejak dini, maka masyarakat setempat berkeinginan pula untuk mendirikan TK tersebut.”

Kartu Huruf, jurnal eL-Santry, Vol 1. No 1. H 20.

¹⁸Emi Tiningsih, 2020, *Mariaunus Subandowo dan Rertno Danu Rusmawati. Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Kelompok A*. Jurnal Education and development. Vol 8. No 2. H 399

Taman Kanak-Kanak (TK) Ummi Asmah berdiri di Lingkungan Kampung Lalang yang tidak begitu jauh dari kota Rantauprapat sehingga masih dapat dijangkau oleh masyarakat sekitar Labuhanbatu. Pada dasarnya TK Ummi Asmah adalah TK yang didirikan oleh seorang yang memiliki perhatian besar terhadap pendidikan di lingkungannya yaitu Bapak Awaluddin Tanjung. “Yayasan pendidikan TK Ummi Asmah Lingkungan Kampung Lalang Kabupaten Labuhanbatu didirikan sejak tahun 2018, yang berciri khas agama Islam yang dinaungi oleh kementerian agama, hal ini dipertegas oleh Bapak Awaluddin selaku ketua Yayasan TK Ummi Asmah tersebut.” Pada mulanya beliau mengajak anak-anak disekitar lingkungan kampung Lalang untuk belajar tanpa dikenakan biaya pendidikan karena tujuan awal pendirian sekolah tersebut adalah memperbaiki pendidikan di lingkungan kampung Lalang dan memberikan kesempatan belajar kepada anak-anak yang berada dalam lingkungan keluarga yang tidak mampu. Dalam hal tersebut tentunya sudah didasari izin dari orangtua siswa.

Dengan bermodalkan pengetahuan, tekad yang beliau miliki serta kepedulian terhadap pendidikan khususnya di lingkungan kampung Lalang, Bapak Awaluddin membuka sekolah yang berlokasi disamping rumahnya sendiri karena beliau belum memiliki biaya yang cukup untuk mendirikan bangunan sekolah selayaknya bangunan TK lainnya. TK Ummi Asmah ini terdiri dari satu ruangan kelas yaitu dari kelompok A dan kelompok B. Selain itu TK Ummi Asmah juga ditunjang dengan kamar mandi yang bersih. TK Ummi Asmah juga memiliki halaman yang luas untuk bermain di outdoor. Semua fasilitas yang dimiliki TK Ummi Asmah adalah untuk menunjang

kebutuhan siswa yang selama berada di lingkungan sekolah. Sekolah tersebut mempunyai visi yaitu “Terwujudnya generasi beriman, bertaqwa, berbudi pekerti luhur, berilmu pengetahuan, berpertasi dan berbudaya”.

Data awal yang diperoleh peneliti setelah melakukan pengamatan awal terhadap kemampuan membaca permulaan yang telah dilaksanakan selama satu kali pertemuan pada tanggal 08 Maret 2021. “Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan yaitu pada tanggal 08 Maret 2021 sampai 12 Maret 2021, pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah tersusun yakni berupa *check list* untuk mengungkap kemampuan awal anak dalam menyebutkan lambang bunyi huruf, membedakan huruf, menyebutkan kata awal yang sama, serta memahami hubungan bunyi dan huruf, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, dan membaca kata dengan jelas/lengkap.” “Dengan menggunakan penilaian, skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan dengan kriteria baik berkembang sangat baik, skor 3 untuk anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan dengan kriteria berkembang sesuai harapan, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan dengan kriteria, skor 1 untuk anak yang belum berkembang.” “Pengamatan kondisi pertindakan dilakukan untuk mengetahui keadaan yang nyata dan yang ada dilapangan, sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan prantindakan terlebih dahulu.”

Hasil yang diperoleh pada hasil setelah tindakan melalui kegiatan membaca permulaan. Kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari

kebiasaan belajar anak di dalam kelas, yang penulis peroleh dari prapenelitian pada saat penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Aspek yang penulis teliti yang berkaitan dengan kreatifitas siswa yang meliputi minat, perhatian dan aktivitas bertanya di dalam kelas. Penulis menduga bahwa ada terdapat beberapa kelemahan anak pada ketiga aspek tersebut. Kondisi tersebut menunjukkan dengan masih rendahnya kreatifitas siswa dalam belajar. Kondisi awal ini digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas pada anak di TK Ummi Asmah lingkungan kampung lalang.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa sebelum penelitian, menunjukkan bahwa masih rendahnya kerativitas belajar siswa terutama pada materi membaca permulaan. Kemampuan anak dalam memperhatikan materi akan di bahas dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

C. Hasil Yang Diperoleh

Berdasarkan hasil evaluasi yang diadakan melallui permainan kartu bergambar padamsiklus II, hasil yang telah diperoleh siswa telah mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan analisa nilai-nilai dan data observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus ini telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Haal ini terbukti dengan hasil menggunakan media kartu huruf bergambar yang diperoleh siswa yang telah memenuhi tingkat perkembangan yang telah ditetapkan. Berikut ini adalah kondisi akhir belajar siswa yang diperoleh

dalam pembelajaran melalui permainan kartu huruf.

Tabel 4.9

Hasil Menggunakan Media Kartu Huruf Pada Anak Setiap Siklus (Prasiklus, Siklus I dan Siklus II)

No	Variabel yang diamati	Jumlah dan Presentase		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	48	51	88
2	Persentase anak yang belum berkembang	7 (35%)	-	85
3	Persentase anak yang mulai berkembang	8 (40%)	12 (60%)	-
4	Persentase anak yang berkembang sesuai harapan	5 (25%)	8 (40%)	2 (10%)
5	Persentase anak yang berkembang sangat baik	-	-	18 (90%)

Berdasarkan hasil analisa kemampuan anak dengan penerapan menggunakan kartu huruf dapat dilihat dari hasil yang dicapai anak mengingat hal ini menunjukkan bahwa penyampaian pembelajaran menggunakan media kartu huruf yang dilakukan dapat meningkatkan membaca permulaan pada anak. Berdasarkan dari hasil penelitian terdapat perubahan nilai rata-rata dari siklus I sampai ke tindakan siklus II, dalam hal ini disebabkan karena pada siklus I masih ada anak yang belum mengetahui dan membedakan huruf. menyebutkan huruf yang sama. Dari Tabel 4.8 terlihat bahwa hasil belajar setiap siklusnya semakin meningkat. Pada prasiklus nilai rata-rata 48, Pada siklus I nilai rata-rata 51, nilai rata-rata siklus II 85. Berdasarkan table 4.8 di atas

terlihat bahwa anak telah mencapai tingkat capaian perkembangan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan membaca permulaan pada anak TK Ummi Asmah Lingkungan Kampung Lalang, Rantaupratrat, Kecamatan rantau selatan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan membaca peserta didik di TK Ummi Asmah Lingkungan Kampung Lalang meningkat hal ini dapat dilihat dari kemajuan pada setiap siklus. Hal ini terlihat pada kegiatan dari prasiklus sampai pada siklus ke 2. Nilai rata-rata anak 48 pada siklus ke pertama 51 dan siklus kedua adalah 88.
2. Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode permainan kartu huruf berhasil dengan baik, hal ini terlihat dari anak dalam kategori belum berkembang yaitu 7 (35%), anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 8 (40%), anak dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yaitu 5 (25%).” “Pada hasil nilai pengamatan pada siklus I dengan jumlah anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 12 (60%), anak dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yaitu 8 (40%).” Dan pada hasil nilai pengamatan pada siklus I dengan jumlah anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 2 (10%), anak dalam kategori berkembang sangat baik yaitu 18

(90%). “Peningkatan kemampuan membaca permulaan ini meliputi ini anak sudah mampu membaca gambar , mampu menunjuk simbol huruf yang diminta, mampu menyatukan huruf serta mampu menyatukan huruf huruf yang bermakna dan mampu mengelompokkan huruf konsonan.”

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui metode permainan kartu huruf. Berikut ini adalah merupakan salah satu saran bagi guru dan sekolah di Taman Kanak-Kanak Ummi Asmah Lingkungan Kampung Lalang.

1. Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf.” Pelaksanaan permainan kartu huruf ini akan lebih efektif apabila tidak dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru. “Kartu huruf yang digunakan juga dapat dibuat lebih besar dan menggunakan gambar-gambar yang lebih dikenal anak sehingga memudahkan anak dalam mengenali huruf yang ada.”
2. Sekolah juga perlu menambahkan berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan, misalnya dengan menyediakan buku-buku kumpulan permainan kartu huruf untuk anak, sehingga metode pembelajaran yang ada juga dapat lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quranul karim dan terjemahannya, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Arikunto Suharsimi, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Edisi Revisi, Jakarta.
- A.S. Sadiman, 2009, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Andayani, Yayuk, 2008, *Kuliah Seminar Kimia*, Mataram Pustaka : FKIP UNRAM, Mataram.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2012, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Penerbit Pustaka Gramedia, Jakarta.
- Fauziddin Mohammad dan MakhyatulFikriya, 2020, *Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakat*, Jurnal For Aerly Childhood Education Research. Vol 1. No 1.
- Hadini Nining, 2017, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur*, Jurnal Empowerment.
- Hidayah Nurul, 2020, *Membangun Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Bermain Kartu Huruf*, jurnal eL-Santry, Vol 1. No 1.
- Iskandar Bukhari, 2018, *Panduan Penulisan Karya Ilmiah dan Skripsi*, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary, ISBN 978-602-6918-87-1, CV Manhaji, Medan..
- Laely Khusnul, 2013, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. Vol 7. Edisi 2.
- Mulyasa E, 2005, *Menjadi Kepala Sekolah yang professional*, Bandung.
- Indri Mulyani. 2018, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Kartu Huruf Siswa Kelompok B Di Tk Aba Miliran Kelurahan Mujamuju*. jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini.
- Suprayitno Adi, 2020, *Menyusun PTK ERA 4,0*, CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Tiningsih Emi, 2020, *Mariaunus Subandowo dan Rertno Danu Rusmawati. Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Kelompok A*. Jurnal Education and development. Vol 8. No 2. H
- Tri Rahayu, 2014. *Perkembangan kemampuan membaca anak berdasarkan alat evaluasi membaca berbasis portofolio*. FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.