Laporan Penelitian

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF KONSONAN MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA ANAK

Diajukan oleh:

Ketua	: Yusrawati Jr Simatupang, M.Pd.
NIDN	: 1309099201
Anggota	: Farida Ariyani
NIM	: 1911070106

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh

2022

Kepada:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Bangsa Getsempena

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

1. Judul	**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF KONSONAN MELALUI PERMAINAN KANCING HURUF PADA ANAK**
2. Ketua Peneliti: a) Nama lengkap dan gelar b) NIDN c) Perguruan Tinggi d) Program Studi	 Yusrawati Jr Simatupang, M.Pd. 1309099201 Universitas Bina Bangsa Getsempena Pendidikan Bahasa Indonesia
3.Nama Anggota Peneliti	Farida Ariyani
4. Waktu Pelaksanaan	Januari s.d. Juli 2022
5. Biaya yang diperlukan a) Yayasan b) Sumber lain	 - Rp 10.000.000,-
Jumlah	Rp 10.000.000,-

Mengetahui
Ketua LPPM

Intan Kemala Sari, M.Pd.
NIDN. 0127088602

Banda Aceh, 1 Agustus 2022
Ketua Tim Pengusul

Yusrawati Jr Simatupang, M.Pd.
NIDN: 1309099201

Menyetujui,
Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena

Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si.
NIDN.0117126801

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *(Classroom Action Researc)*. **Hasil penelitian** menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh melalui permainan kancing huruf. Hasil penelitian siklus 1 yaitu dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 2 (15%), MB 7 anak (54%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 4 (31%), MB 5 anak (39%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator melengkapi huruf menjadi kalimat dengan kategori BB sebanyak anak 5 (39%), MB 3 anak (23%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 1 anak (8%). Hasil penelitian siklus 2 dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 2 anak (15%), BSH 9 anak (70%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 1 anak (8%), BSH 10 anak (77%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator melengkapi huruf menjadi kalimat dengan kategori BB sebanyak anak 1(8%), MB 3 anak (23%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 76% telah terpenuhi

Kata Kunci : *Huruf Konsonan, Permainan Kancing Huruf*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan bahasa pada anak usia pra sekolah merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang dalam pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan dari semua kegiatan anak, baik itu yang berkaitan dengan musik, sosial, matematika, sains dan kegiatan apapun yang semuanya memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya. Mengenal huruf merupakan suatu kemampuan yang penting dalam berbahasa, disamping kemampuan berbicara, dan menulis (Dhieni, 2013: 3).

Masa usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa. Karena pada masa ini sering disebut masa “Golden Age” dimana anak sangat peka mendap atkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Pada masa ini, anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan termasuk kemampuan berbahasa (Winda, 2015: 7).

Bahasa dapat berbentuk lisan, gambar, tulisan, isyarat, dan bilangan. Mengenal huruf vokal merupakan bagian dari perkembangan bahasa dapat diartikan menterjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata, kata-kata disusun agar orang lain dapat

memahaminya. Anak yang menyukai gambar, huruf, buku cerita dari sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar karena mereka tahu bahwa membaca memberikan informasi baru dan menyenangkan (Dhieni, 2014: 5).

Mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* merupakan kemampuan yang mutlak harus dikuasai anak dan merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak khususnya anak di Taman Kanak-Kanak. Begitu pentingnya mengenal huruf vokal dan konsonan dalam aktivitas belajar setiap anak, sehingga kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan ini perlu dikuasai anak secara maksimal (Rasyid dkk, 2009: 7).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dan uraian isi Kurikulum Taman Kanak-kanak tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat mengenal simbol huruf yang dikenal seperti mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* yang dikenal di lingkungan sekitar. Hal lain yang mendukung pernyataan tersebut adalah teori yang dikemukakan Bronson dalam Musfiroh (2015: 194) yang menyebutkan bahwa dalam perkembangan literasi atau bahasa tulis, anak usia 5 tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf. Anak-anak usia 4 tahun bahkan sudah mulai menunjukkan minat aktivitas literasi atau bahasa tulis seperti mengeja huruf dan bunyi, menjiplak huruf, dan aktivitas lain yang berkaitan dengan buku.

Hal lain yang mendukung pernyataan tersebut adalah teori yang dikemukakan Bronson dalam Musfiroh (2015: 194) yang menyebutkan bahwa dalam perkembangan literasi atau bahasa tulis, anak usia 5-6 tahun telah dapat

mengidentifikasi huruf-huruf. Anak-anak usia 4 tahun bahkan sudah mulai menunjukkan minat aktivitas literasi atau bahasa tulis seperti mengeja huruf dan bunyi, menjiplak huruf, dan aktivitas lain yang berkaitan dengan buku. Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak usia 5-6 tahun menjadi penting untuk dikembangkan.

Hal ini terkait dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa keberhasilan membaca tidak dapat dipisahkan dari kesadaran akan struktur bunyi dan kata-kata (Musfiroh, 2015: 16). Anak usia 3-5 tahun yang memiliki kesadaran bunyi dan nama huruf yang menyusun kata memiliki kemajuan membaca yang lebih baik dari pada yang tidak (Musfiroh, 2015: 11). Montesori dalam Theo Riyanto dan Martin Handoko (2014: 8) menyebutkan bahwa pada rentang usia 4-6 tahun anak memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Berdasarkan hasil penelitian di Amerika juga menyimpulkan bahwa anak-anak dapat belajar membaca sebelum usia 6 tahun. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa ada sekitar 2% anak yang sudah belajar dan mampu membaca pada usia 3 tahun, 6% pada usia 4 tahun, dan sekitar 20% pada usia 5 tahun (Theo Riyanto dan Martin Handoko, 2004: 16). Fakta tersebut menunjukkan bahwa 20% anak dapat belajar membaca pada usia 5 tahun. Hal ini berarti usia 5-6 tahun merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca anak yang salah satunya adalah kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan hasil observasi di TK Poteumeureuhom pada bulan September 2021 masih terdapat sebagian besar anak yang belum dapat mengenal simbol huruf dengan baik, hal ini menyebabkan anak-anak tidak mengenal yang

mana termasuk huruf vocal dan yang mana termasuk huruf konsonan, dari 11 orang anak 4 diantaranya yang dapat menyebutkan huruf *vocal* dan *konsonan* dengan benar. Hal ini bertentangan dengan Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 yang menyimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat mengenal simbol huruf agar anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya. Guru TK Poteumeureuhom belum berupaya maksimal dalam mengenalkan huruf yang termasuk huruf vokal dan konsonan pada anak dengan menarik, selama ini yang dilakukan guru dalam mengenalkan huruf vocal dan konsonan pada anak adalah dengan cara mengenalkan bentuk dari setiap huruf secara bersama-sama melalui gambar huruf yang dibagikan oleh guru, atau guru menuliskan bentuk huruf tersebut di papan tulis. Selain itu dalam pembelajaran di sekolah guru lebih mengutamakan metode hafalan dalam mengenalkan huruf *vocal* dan *konsonan*, kurang membangkitkan minat anak dalam belajar.

Salah satu bentuk permainan huruf yang dapat menstimulus anak lebih mudah paham dalam mengenal huruf adalah permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf adalah bentuk permainan dengan aturan untuk merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Permainan ini adalah permainan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan menggunakan kancing huruf. Kancing huruf berupa kancing-kancing yang ditempeli dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan di mana pada setiap kancing terdapat satu huruf. Permainan kancing huruf menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan objek nyata. Artinya, anak belajar lebih banyak dengan cara menyentuh, menggerakkan, dan bermain-main dengan objek

yang dipelajarinya hal tersebut sesuai dengan pendapat (Armstrong dalam Musfiroh, 2015: 34) anak belajar melalui interaksi, membangun, memecahkan masalah dalam situasi nyata, dan keterlibatan aktif anak dalam konteks belajar alami yang kaya pengalaman.

Permainan kancing huruf juga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi, mendorong motivasi belajar anak, dan menambah variasi media yang digunakan dalam menyampaikan materi. Permainan kancing huruf mendorong terjadinya interaksi langsung antara anak dengan guru. Pada dasarnya permainan kancing huruf dapat mempermudah proses pembelajaran dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan, namun permainan kancing huruf ini belum diterapkan oleh guru di TK Poteumeureuhom pada pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Peningkatan kemampuan mengenal huruf vocal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh.

2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh?”

3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh

1.1 Manfaat Perbaikan

Adapun manfaat penelitian perbaikan kegiatan pengembangan diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru

   Untuk memotivasi para guru agar terus berusaha memberikan model pembelajaranya kepada anak didiknya agar lebih menyenangkan.

b. Bagi Anak

   Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf

c. Bagi Sekolah

   Menambah bahan dan media baru dalam kegiatan pembelajaran terkait dengan kegiatan mengenal huruf vocal dan konsonan melalui bermain kancing huruf

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Anak Usia Dini.

2.1.1. Pengertian Anak Usia Dini.

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pengertian anak usia dini yaitu anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembanganjasmani dan rohani.

2.1.2. Karakteristik Anak Usia Dini

Kartini Kartono dalam Saring Marsudi (2016: 7) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

a. Bersifat Egoisantris Naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari

suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang lain.

b. Relasi Sosial yang Primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya.Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya.Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

Sikap hidup yang disiognomis Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

2.2 Perkembangan Anak Usia Dini.

Periode anak usia dini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain. Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut :

a. Perkembangan Fisik dan Motorik

Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relative seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama karena bertambahnya ukuran system rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya. Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Pada masa ini anak bersifat spontan dan selalu aktif. Mereka mulai menyukai alat–alat tulis dan meraka sudah mampu membuatdesain maupun tulisan dalam gambarnya. Mereka juga sudah mampu menggunakan alat manipulasi dan konstruktif.

b. Perkembangan Kognitif

Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya pikir anak yang masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar.

c. Perkembangan Bahasa

Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosakata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik.

d. Perkembangan Sosial

Anak-anak mulai mendekatkan diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh.

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral berlangsung secara berangsur– angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvesional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas) (Tadkiroatun Musfiroh, 2015: 6).

2.3 Perkembangan Bahasa Pada Anak

2.3.1 Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan tanda atau simbol-simbol dari benda- benda, serta menunjuk pada maksud-maksud tertentu. Kata-kata, kalimat, dan bahasa selalu menampilkan arti-arti tertentu. Sehubungan dengan arti simbolik tadi, bahasa dipakai juga sebagai alat untuk menghayati pengertian-pengertian dan peristiwa-peristiwa di masa lampau, masa kini dan masa mendatang. Oleh karena itu bahasa sangat besar artinya bagi anak sebagai alat bantu (Dhieni dkk, 2013: 5).

Bahasa adalah alat komunikasi antar manusia dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Bahasa merupakan simbol-simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat. Pengembangan bahasa untuk anak usia 4-6 tahun difokuskan pada keempat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata, sekaligus juga mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah (Winda dkk, 2015: 231).

Pendidik dapat berperan sebagai model yang baik dalam berbicara sehingga anak dapat memperoleh cara berkomunikasi yang sesuai dengan konteks dan memenuhi nilai-nilai kesopanan. Dengan mendapatkan contoh, anak diharapkan dapat mempunyai kecakapan dalam mempresentasikan pemikiran dan perasaannya secara verbal (Muis, 2012 : 416).

2.3.2 Perkembangan Bahasa

Penggunaan bahasa anak akan berkembang sesuai hukum alam, yaitu mengikuti bakat, kodrat, dan ritme perkembangan yang alami. Namun perkembangan tadi sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau oleh stimuli ekstern (pengaruh lingkungan). Disamping itu bahasa anak terpadu erat dengan alam penghayatannya, terutama dengan emosi atau perasaannya. Hal ini jelas terungkapkan dengan lagu, irama, dan suara anak sewatu ia mengucapkan kata-kata atau kalimat (Dhieni dkk, 2013: 5).

Menurut Izzaty, dkk (2018: 12). perkembangan bahasa anak yang sesuai dengan norma tata bahasa, belum bisa selesai pada usia 12-18 tahun. Oleh karena itu anak harus banyak belajar bicara baik dengan menggunakan bahasa yang halus. Pengembangan kemampuan dasar di TK meliputi beberapa pengembangan berbahasa. Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Disamping itu bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi kehidupan anak, maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia Taman Kanak- Kanak.

Pengembangan kemampuan berbahasa di TK bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksudkan adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, dirumah maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

2.3.3 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Sofia (2015: 17) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak usia dini juga sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalui ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, dan seolah tak pernah berhenti belajar.

Berdasarkan pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada diatas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut dikemukakan oleh Kellough dalam Sofia (2015: 8) sebagai berikut:

a. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Besar.

   Berdasarkan persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi tergantung apa yang menarik perhatiannya. Brooks dan Brooks dalam Sofia Hartati (2015: 9) menyebutkan bahwa keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuannya adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa. Kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidak cocokan kognitif, sehingga dapat memancing keinginan anak untuk tekun memecahkan permasalahan atau ketidak cocokan tersebut.

b. Anak Bersifat Unik.

Anak merupakan individu yang unik di mana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Disamping memiliki kesamaan menurut Bredekamp dalam Sofia Hartati (2015: 10) anak juga memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

c. Anak Memiliki Daya Kosentrasi Yang Pendek.

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu lama. Anak selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Menurut Berg dalam Sofia (2015: 11) 25 sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat anak masih sangat sulit untuk duduk dam memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.

d. Anak Merupakan Masa Belajar yang Paling Potensial

Masa usia dini disebut sebagai *golden age* atau *magic years*. NAEYC dalam Sofia (2015: 15) mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai waktu belajar dengan slogannya "*Early Years are Learning Years"*. Hal ini disebabkan bahwa selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada

berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak yang berada pada masa awal Kanak-kanak (*early childhood*). Periode ini ditandai dengan beberapa karakteristik yaitu anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak bersifat unik, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek dan anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Berdasarkan dimensi perkembangan bahasa anak usia dini, pada usia 4- 6 tahun memiliki karakteristik perkembangan, antara lain :

a. Dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata.
b. Mampu melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar.
c. Senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami.
d. Menyebut nama, jenis kelamin dan umurnya. menyebut nama panggilan orang lain (teman, kakak, adik, atau saudara yang telah dikenalnya).
e. Mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan apa, mengapa dan bagaimana.
f. Dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa, dan mengapa.

g. Dapat menggunakan kata depan seperti di dalam, di luar, di atas, di bawah, di samping.
h. Dapat mengulang lagu anak- anak dan menyanyikan lagu sederhana.
i. Dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana.
j. Dapat berperan serta dalam suatu percakapan dan tidak mendominasi untuk selalu ingin didengar

2.3.4 Kemampuan Bahasa

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang telah dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa indonesia. Sesuai dengan standart kompetensi dasar berbahasa adalah anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis (Djuanda, 2016: 6).

Pengembangan kemampuan berbahasa ini hendaknya menggunakan pendekatan yang berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun dan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak, kebutuhan anak, bermain sambil belajar, menggunakan pendekatan tematik, kreatif dan inovatif, lingkungan kondusif, dan mengembangkan kecakapan hidup. Pengembangan

bahasa anak usia dini secara keseluruhan melalui mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis dan apresiasi *(the whole language)* (Susilowato 2010: 8).

2.3.5 Keterampilan Bahasa

Keterampilan Bahasa Anak Usia dini adalah, kemampuan anak dalam mengungkapkan ataupun menerima bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Ada 4 keterampilan bahasa pada anak usia dini, yatu :

a. Keterampilan Berbahasa

   Dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku : menyapa, memperkenalkan diri, bertanya, mendiskripsikan, melaporkan kejadian, menyatakan suka/tidak suka, meminta ijin, bantuan, mengemukakan alasan, memerintah atau menolak sesuatu.

b. Keterampilan mendengar

   Dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku : mendengarkan perintah, mendengarkan pertanyaan, mendengarkan orang yang sedang bercerita dan mendengarkan orang yang memberi petunjuk.

c. Keterampilan berbicara

   Dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku : mengembangkan keterampilan bertanya, menyiapkan kegiatan yang dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggunakan berbagai kegiatan yang bervariasi.

d. Keterampilan membaca

   Membaca adalah kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan) (Susilowati, 2010: 19)

e. Keterampilan menulis

Menurut Sunardi dalam Soendari (2010) Keterampilan menulis mencakup:

1) Menggenggam alat tulis
2) Menggerakkan alat tulis
3) Menyalin hurufhuruf dengan huruf kapital
4) Menulis nama dengan huruf kapital
5) Menyalin tulisan dari jarak jauh
6) Menyalin huruf dengan tulisan sambung

2.3.6 Fungsi Bahasa

Bicara merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif. Semenjak anak masih bayi, sering kali menyadari bahwa dengan mempergunakan bahasa tubuh dapat terpenuhi kebutuhannya. Namun hal tersebut kurang mengerti apa yang dimaksud oleh anak. Oleh karena itu baik bayi maupun anak kecil selalu berusaha agar orang lain mengerti maksudnya. Hal ini yang mendorong orang untuk belajar berbicara dan membuktikan bahwa berbicara merupakan alat komunikasi yang paling efektif dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi yang lain yang dipakai anak sebelum pandai berbicara. Karena bagi anak, bicara tidak sekedar merupakan prestasi akan tetapi juga berfungsi untuk mencapai tujuannya, misalnya:

a. Sebagai pemuas kebutuhan dan keinginan.

Dengan berbicara anak mudah untuk menjelaskan kebutuhan dan keinginannya tanpa harus menunggu orang lain mengerti tangisan, gerak

tubuh atau ekspresi wajahnya. Dengan demikian kemampuan berbicara dapat mengurangi frustasi anak yang disebabkan oleh orang tua atau lingkungannya tidak mengerti apa saja yang dimaksudkan oleh anak.

b. Sebagai alat untuk menarik perhatian orang lain.

Pada umumnya setiap anak merasa senang menjadi pusat perhatian orang lain. Dengan melalui keterampilan berbicara anak berpendapat bahwa perhatian orang lain terhadapnya mudah diperoleh melalui berbagai pertanyaan yang diajukan kepada orang tua misalnya apabila anak dilarang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas. Di samping itu berbicara juga dapat untuk menyatakan berbagai ide, sekalipun sering kali tidak masuk akal bagi orang tua, dan bahkan dengan mempergunakan keterampilan berbicara anak dapat mendominasi situasi sehingga terdapat komunikasi yang baik antara anak dengan teman bicaranya.

c. Sebagai alat untuk membina hubungan sosial.

Kemampuan anak berkomunikasi dengan orang lain merupakan syarat penting untuk dapat menjadi bagian dari kelompok di lingkungannya. Dengan keterampilan berkomunikasi anak-anak lebih mudah diterima oleh kelompok sebayanya dan dapat memperoleh kesempatan lebih banyak untuk mendapat peran sebagai pcmimpin dari suatu kelompok, jika dibandingkan dengan anak yang kurang terampil atau tidak memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik.

d. Sebagai alat untuk mengevaluasi diri sendiri.

Dari pernyataan orang lain anak dapat mengetahui bagaimana perasaan dan pendapat orang tersebut terhadap sesuatu yang telah dikatakannya. Di samping anak juga mendapat kesan bagaimana lingkungan menilai dirinya. Dengan kata lain anak dapat mengevaluasi diri melalui orang lain.

e. Untuk dapat mecmpengaruhi pikiran dan perasaan orang lain.

Anak yang suka berkomentar, menyakiti atau mengucapkan sesuatu yang tidak menyenangkan tentang orang lain dapat menyebabkan anak tidak populer atau tidak disenangi lingkungannya. Sebaliknya bagi anak yang suka mcngucapkan kata-kata yang menyenangkan dapat merupakan modal utama bagi anak agar diterima dan mendapat simpati dari lingkungannya.

f. Untuk mempengaruhi perilaku orang lain.

Dengan kemampuan berbicara yang baik dan penuh rasa percaya diri anak dapat mempengaruhi orang lain atau teman sebaya yang berperilaku kurang baik menjadi teman yang bersopan santun. Kemampuan dan keterampilan berbicara dengan baik juga dapat merupakan modal utama bagi anak untuk menjadi pemimpin di lingkungan karena teman sebayanya menaruh kepercayaan dan simpatik kepadanya.

2.4. Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Anak

Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan merupakan bagian dari kemampuan bahasa anak. Berpijak pada sistem aturan bahasa yang dinyatakan oleh John W. Santrock (2012: 78) maka kemampuan mengenal huruf vokal dan

konsonan tergolong pada kemampuan *fonologi*. *Fonologi* merupakan sistem bunyi-bunyian bahasa. Suhartono (2014: 163) menambahkan bahwa bunyi bahasa memiliki lambang yang disebut lambang bunyi.

Lambang bunyi adalah suatu garis atau lukisan yang melambangkan suatu bunyi bahasa, di mana dalam bahasa Indonesia lambang bunyi dinamakan huruf. Huruf yang terdapat dalam bahasa Indonesia meliputi huruf abjad, huruf vokal dan huruf konsonan. Huruf abjad terdiri dari dua puluh enam huruf dengan lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan. Adapun yang termasuk huruf vokal adalah huruf a, i, u, e, o dan huruf konsonan adalah huruf b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan adalah kemampuan untuk mengenal bunyi bahasa yang dilambangkan dalam bentuk huruf vokal dan huruf konsonan.

2.5. Bermain Kancing Huruf

Pemberian pengalaman pada anak untuk membelajarkan pengenalan huruf tidak bisa dilepaskan dari aktivitas bermain. Alasannya bagi anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak menurut Conny R, Semiawan dalam Musfiroh (2015: 1) ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Catron dan Allen dalam Tadkiroatun Musfiroh (2015: 1) menambahkan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal.

Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak termasuk pengembangan bahasa. Tadkiroatun Musfiroh (2015: 15) mengungkapkan arti penting bermain bagi anak sebagai berikut:

a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (Bredekamp & Copple dalam Musfiroh, 2015: 15).
b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Menurut Catron dan Allen dalam Musfiroh (2015: 12) anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuannya tentang dunia. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya.
c. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol kegiatan diri mereka sendiri diantara teman sebaya.

Di dalam bermain, anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban, dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri. Tidak semua aktivitas digolongkan dalam kegiatan bermain, oleh karena itu diperlukan batasan mengenai pengertian

bermain. Batasan tersebut menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter dalam menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan dalam kegiatan bermain atau bukan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang jauh dari kegiatan bekerja, sebab apabila kegiatan bermain condong pada kegiatan bekerja, maka hak anak untuk bermain sudah dirampas. Menurut Musfiroh (2015: 6-8) suatu aktivitas dikatakan bermain apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmatkan atau menggembirakan (*enjoyable*). Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangan, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya (Garvey dalam Musfiroh, 2015: 6). Ini berarti, suatu kegiatan dapat dikategorikan bermain apabila anak-anak merasa senang melakukan aktivitas tersebut.
b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti, anak bermain bukan karena melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya. Karena memiliki motivasi intrinsik ini pulalah anak tidak mengharapkan balasan apapun dari orang lain. Sebenarnya, kegiatan bermain lebih ditujukan pada kesenangan daripada tujuan akhir.
c. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masingmasing. Oleh karena itulah, mimpi walaupun menyenangkan tidak dapat dikategorikan sebagai bermain karena tidak ada keikutsertaan secara aktif (Garvey dalam Musfiroh, 2015: 7).

d. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan yang pasif, seperti menonton televisi. Anak yang sedang bermain bersama-sama memikirkan, mengorganisasikan, merencanakan, dan berinteraksi dengan lingkungan (Brewer dalam Musfiroh, 2015: 8).

Anak bermain sesuai dengan usianya, dengan pikirannya sendiri, dengan perasaannya sendiri, dengan pengertiannya sendiri dan dengan dunianya sendiri. Untuk itu satu bentuk permainan semestinya diciptakan dengan tujuan jelas sehingga pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan pada anak akan dapat dicapai. Pada saat memasuki Taman Kanak-kanak, anak-anak sudah mahir bermain bebas di luar ruangan. Disamping itu, mereka juga bisa melakukan permainan di dalam ruangan baik di atas meja maupun di atas lantai. Permainan ini biasanya berkembang dan dilaksanakan sehari-hari, serta ditandai oleh meningkatnya pemahaman akan kebutuhan anak untuk berdiskusi, merencanakan, berbagi, mengambil giliran, dan bermain dengan menyetujui aturan (Sheridan dalam Musfiroh, 2015: 11).

Adapun Santrock (2012: 274) mengungkapkan jenis permainan anak sebagai berikut.

a. Permainan fungsional merupakan bentuk permainan paling awal yang dapat dimainkan oleh anak, di mana permainan ini memanfaatkan sensori motor anak yang mulai berkembang pada usia 0-2 tahun atau tahap sensori motor. Permainan ini mendorong anak melakukan gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa permainan fungsional

berfungsi untuk mengembangkan kemampuan olah motorik baik motorik halus maupun maupun kasar.

b. Permainan konstruktif yaitu permainan yang menekankan pada kemampuan anak dalam memanfaatkan kognitifnya untuk mengkreasikan sesuatu dari kegiatan membangun. Anak mengkombinasikan kegiatan sensori motor yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Anak mulai berpikir bagaimana pemecahan suatu masalah atas karya ciptaannya sendiri. Misalnya dengan kemampuan olah motoriknya anak menyusun tumpukkan balok menjadi suatu menara, pada kegiatan ini anak berpikir bagaimana agar tumpukkan balok tersebut tetap kokoh berdiri, misalnya dengan meletakkan balok besar di bawah dan balok kecil diatas.

   Dapat disimpulkan bahwa pada permainan konstruktif sudah ada pemikiran untuk memecahkan masalah sedangkan pada tahap permainan fungsional anak hanya menggerakkan suatu benda tanpa maksud tertentu misalnya menggerakkan mobil maju mundur berulang kali. Jenis permainan berikutnya adalah permainan dramatik.

c. Permainan dramatik adalah bentuk permainan ketika anak mulai mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol. Setelah sensori motor dikembangkan melalui permainan fungsional dan daya pikir melalui permainan konstruktif permainan dramatik akan mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak. Anak belajar dari lingkungan bagaimana mengimitasi perilaku orang lain, mengimitasi peran seperti seperti ibu atau guru, tokoh super hero seperti power rangers atau spiderman.

Permainan dramatik bertujuan melibatkan anak dalam interaksi baik interaksi anak dengan lingkungan terdekat seperti keluarga atau interaksi anak dengan teman sebaya.

d. Permainan *game with rules*

Merupakan bentuk permainan tertinggi yang dimainkan anak pada usia prasekolah, di mana di dalam permainan ini berisi aturan yang berfungsi sebagai kerangka kerja bermain. Sejalan dengan hal tersebut Jo Ann Brewer (Musfiroh, 2015: 12) mengungkapkan bahwa anak usia 6 tahun sudah mulai dapat melakukan kegiatan bermain dengan aturan. Anak usia 6 tahun ini dapat dilibatkan kedalam permainan-permainan yang memiliki aturan-aturan sederhana dan melibatkan banyak anak.

Lebih lanjut Brewer (Musfiroh, 2015: 13), mengatakan bahwa setelah memasuki usia 6 tahun, kecenderungan anak untuk bermain simbolik mulai berkurang dan digantikan dengan permainan yang lebih kompetitif dan didasarkan pada keterampilan bahasa dan akedemik. Ini berarti, permainan-permainan yang dirancang untuk menstimulasi aspek-aspek tertentu dapat diberikan, asal menarik bagi anak, tidak terlalu rumit, melibatkan peran aktif semua anak, dapat dilakukan secara berkelompok atau berpasangan dan tidak berpotensi memancing perseteruan fisik.

Berdasarkan karakteristik, prinsip pembelajaran, prinsip perkembangan, metode pembelajaran dan jenis permainan anak usia dini, maka terciptalah permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf adalah bentuk permainan dengan aturan untuk merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal

huruf vokal dan konsonan. Permainan ini adalah permainan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan menggunakan kancing huruf. Kancing huruf berupa kancing-kancing yang ditempeli dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan di mana pada setiap kancing terdapat satu huruf. Alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf ini adalah:

a. Kartu huruf abjad yang lengkap yang akan digunakan untuk bermain hompipa sebelum anak memulai kegiatannya.
b. 60 kancing huruf konsonan terdiri dari:

   Kancing huruf konsonan [b] sampai [z]. Masing-masing huruf konsonan dibuat 3 kancing huruf sehingga terdapat 60 kancing huruf konsonan.

   Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o].

   Masing-masing huruf vokal dibuat 3 kancing huruf, sehingga terdapat 15 kancing huruf vokal.
c. Tempat/wadah untuk setiap anak

   3 tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 3 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.

Ada pun tata cara permainan kancing huruf ini adalah sebagai berikut:

a. Anak-anak membentuk kelompok yang terdiri darit iga anak.
b. Anak-anak menentukan urutan bermain dengan hompimpah.
c. Anak yang mendapat urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan.

d. Masing-masing anak mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari hompipah.

Anak yang telah memperoleh kartu huruf dapat langsung mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Misalnya muncul kartu huruf, terdiri dari huruf [b] dan huruf [a] maka anak mengambil kedua kancing huruf tersebut yaitu kancing huruf [b] dan kancing huruf [a]. Selanjutnya kancing huruf tersebut dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan dan anak berhak mengambil kartu huruf lagi begitu seterusnya sampai kartu huruf yang tersedia habis. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, kemudian masing-masing anak harus mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal miliknya. Setelah selesai anak menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru dan kemudian mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya.

Gambar 2.1. Foto kancing huruf (peneliti, 2021)

2.6. Penelitian yang relevan

Dibawah ini adalah penelitian yang relevan:

1. Dewi Vortuna. 2019. Judul penelitian Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun 2019. 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 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). 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%. perempuan.
2. Wahdaniah . 2000. Meningkatan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Media Gambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun TK Negeri Pontianak. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, langkah-langkah pelaksanaan dan respon anak dalam pembelajaran mengenal huruf setelah menggunakan media gambar. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi yang dilakukan melalui 2 siklus, masing-masing siklus terdapat 2 kali pertemuan. Hasil observasi perencanaanpembelajaran mencapai 90%, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran 95% dan respon anak dalam pembelajaran mengenal huruf mencapai 90%.

3. Nurhafizah. 2021. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kantong ajaib di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan cara bersiklus yaitu dua siklus masing-masing siklus tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal huruf pada anak belum berkembang dan dilanjutkan perbaikan pada siklus I melalui kegiatan permainan kantong ajaib dengan menggunakan berbagai media. Pada siklus II mencapai hasil yang optimal dengan hasil Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa permainan kantong ajaib dengan berbagai media dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau.

4. Hayati, Fitriah, dkk. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B Di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar Abstrak. Pendahuluan. 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. Rumusan masalah dalam penelitian ini Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan bola huruf kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar melalui media permainan Bola Huruf. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istrumen yang digunakan adalah lembar observasi, jumlah sampel adalah 16 anak dan data dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 5 anak (31.25%), kategori mulai berkembang 5 anak (31.25%), kategori berkembang sesuai harapan 3 anak (18.75%), dan kategori berkembang sangat baik 3 anak (18.75%). siklus ke II tidak ada kategori belum berkembang ,mulai berkembang 1 anak (6.25%), kategori berkembang sesuai harapan adalah 31.25% (5 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 10 anak (65.62%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bola huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. @stkipgetsempena.ac.i

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *(Classroom Action Researc)*. PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Berdasarkan pengertian tersebut maka Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar dalam aspek pengembangan bahasa yaitu kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Selanjutnya, disebutkan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan, maka tindakan tersebut diwujudkan dalam bentuk permainan kancing huruf (Arikunto, 2007: 3)

Dalam Penelitian ini, peniliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) kolaborasi. Secara kolaboratif artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru, yaitu guru TK Poteumeureuhom Banda Aceh, pada pelaksanaannya guru kelas bertindak sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

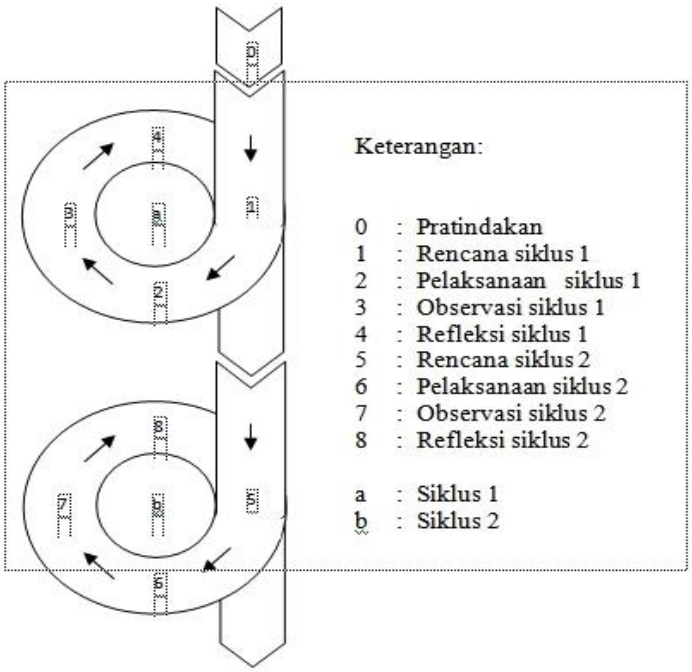
Tempat penelitian di TK Poteumeureuhom Banda Aceh, Waktu Pelaksanaan tindakan pada tanggal 3 Januari 2022. Dengan tema diriku sub tema kesukaanku.

3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah benda, atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan dipermasalahkan. Subyek dalam penelitian adalah anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh yang berjumlah 13 orang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan (Arikunto, 2010: 88).

3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksud untuk memperbaiki pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016: 22). Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil pembelajaran di kelas. Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewis (Kusumah dan Dwitagana, 2010: 20). Model Kemmis dan Mc. Taggart meliputi empat aspek pokok dalam penelitian tindakan, yaitu: penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi (Madya, 2007: 59). Keempat aspek pokok dalam penelitian tindakan tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berkelanjutan dan berulang, seperti dibawah ini:



Gambar 3.1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2010: 7).

Adapun tahapan dari model tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan (plan)

Perencanaan berisi tentang rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Peneliti dan guru akan berkolaborasi mempersiapkan kegaitan dengan mempersiapkan bahan-bahan sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang diajarkan pada hari tersebut sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan
2. Menyusun apa saja yang akan diobservasi dan mempersiapkan lembaran observasi mengenai kemampuan mengenal huruf vocal dan kosonan yang dimiliki anak usia 5-6 tahun.

3. Mempersiapkan alat media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti kancing huruf, lembar kerja anak (LKA), pensil, kertas dan sebagainya.
4. Mempersiapakan alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu berupa foto.

b. Tindakan dan observasi (act & observe)

Tindakan berisi tentang perlakuan guru di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan model penelitian ini yaitu model kolaboratif di mana guru kelas B sebagai pelaku dan peneliti sebagai observer. Dalam hal ini guru melakukan pembelajaran sesuai RKH (Rencana Kegiatan Harian) yaitu dengan permainan kancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Bersamaan dengan tindakan peneliti mengamati hasil atau dampak penggunaan permainan kancing huruf terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Seluruh rangkaian kegiatan pada siklus I diamati langsung oleh dua orang pengamat yaitu guru kelas B dan peneliti sendiri. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi.

c. Refleksi (reflection)

Refleksi dilakukan dalam upaya memahami proses, masalah dan kendala nyata selama proses tindakan. Kegiatan ini meliputi mendeskripsikan pengaruh penerapan permainan kancing huruf dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan, persoalan yang timbul dan tindak lanjut untuk refleksi selanjutnya. Setelah data selesai dianalisis dengan menggunakan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, selanjutnya ditarik kesimpulan

tentang keberhasilan pada siklus I. Apabila berhasil pada semua indikator yang ditetapkan, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, tetapi apabila hasil analisis menunjukkan adanya indikasi ketidak berhasilan pada salah satu indikator, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus berikutnya, sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Rencana Pra Tindakan

Pada tahap ini anak belum melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan kancing huruf. Tahap ini merupakan pra siklus, berupa tahapan observasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

Sesuai dengan penelitian diatas, maka empat komponen di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

2. **SIKLUS 1**

a. Perencanaan

1) Melakukan pertemuan dengan guru untuk membicarakan persiapan kegiatan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf
2) Mendiskusikan dan menyusun rencana kegiatan harian (RKH) mengenal huruf vokal dan konsonan dengan permainan kancing huruf sebagai tindakan penelitian.

3) Membuat instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar.
4) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Memberitahu dan melatih guru sebagai praktisi penelitian, tentang tindakan yang harus dilakukan saat pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian.

b. Pelaksanaan Tindakan
1) Melaksanakan langkah-langkah sesuai rencana kegiatan harian yang telah disusun.
2) Melaksanakan permainan kancing huruf sesuai dengan rencana yang dibahas bersama guru untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan

c. Observasi
1) Melakukan pemantauan (observasi) terhadap setiap langkah sesuai dengan rencana.
2) Melakukan pengamatan proses permainan kancing huruf dengan sasaran pemantauan sesuai instrumen penelitian.
3) Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada setiap langkah

d. Refleksi
1) Mengkaji dan merenungkan kembali hasil observasi bersama dengan kolaborator.
2) Mengkaji data yang terkumpul secara komprehensif.

3) Melakukan diskusi dengan guru serta menganalisis kelemahan dan kelebihan guru dalam penerapan permainan kancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.
4) Menganalisis hasil peningkatan kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan.
5) Hasil refleksi dijadikan bahan untuk merevisi rencana tindakan selanjutnya.
6) Kolaborator memberikan masukan dan bersama-sama dengan peneliti melakukan langkah-langkah perbaikan untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

3.5. Tehnik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2010: 101) pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, dokumentasi. Hal ini dikarenakan metode observasi dan dokumentasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan interaksi belajar mengajar (Hamzah, dkk, 2011: 90) seperti pada pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan.

1. Metode Observasi

   Arikunto (2010: 156) mengatakan metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemantauan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Pengamatan dilakukan oleh guru dan kolaborator ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi tentang kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan melaui permainan

kancing huruf. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti juga mengambil gambar pada saat anak melakukan proses pembelajaran. Gambar ini berupa foto yang dapat menggambarkan secara nyata aktivitas anak ketika pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf.

2. Metode Dokumentasi

   Metode dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal atau variabel melaui catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan bahan referensi lain (Arikunto, 2010: 206).

Pencarian data awal atau data pra tindakan dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumen lembar kerja anak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Lembar kerja anak juga dapat dijadikan sebagai bukti otentik mengenai perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

3.6. Instrumen Penelitian

Arikunto, (2010: 160) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi berbentuk checklist.

Arikunto (2010: 159) mengungkapkan bahwa cheklist adalah daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Dalam hal ini peneliti tinggal memberikan tanda pada setiap pemunculan gejala yang dimaksud. Adapun kisi-kisi observasi dan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Anak Mengenal Huruf *Vokal* dan *Konsonan*

Variabel	Sub-variabel	Sub-sub variabel	Indikator Penelitian
Kemampuan bahasa berupa pengembangan fonologi (bunyi bahasa)	Menyebutkan huruf *konsonan*	Mengenali bentuk huruf (kemampuan anak dalam memaknai huruf sebagai sesuatu yang melambangkan bunyi)	a. Mengenal huruf *konsonan* b. Menyusun huruf menjadi kata c. Melengkapi huruf dalam kata

Sumber: *Modifikasi Permendikbud No. 146 Tahun 2014*

Tabel 3.2. Lembar Observasi Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf *Vokal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf

No	Indikator Penilaian	Hasil penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf *konsonan*				
2.	Menyusun huruf menjadi kata				
3.	Melengkapi huruf dalam kata				

Tabel 3.3. Rubrik Penilaian Kemampuan Anak Mengenal Huruf *Vokal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Mengenal huruf *konsonan*	BB	1	Jika anak tidak mengenal huruf *konsonan*
		SMB	2	Jika anak mengenal huruf *konsonan* dengan bantuan guru
		BSH	3	Jika anak mengenal huruf *konsonan* sesuai dengan arahan guru
		BSB	4	Jika anak mengenal huruf *konsonan* tanpa arahan guru
2	Menyusun huruf menjadi kata	BB	1	Jika anak tidak menyusun huruf menjadi kata
		SMB	2	Jika anak menyusun huruf menjadi kata dengan bantuan guru
		BSH	3	Jika anak menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan arahan guru
		BSB	4	Jika anak menyusun huruf menjadi kata tanpa arahan guru
3	Melengkapi huruf dalam kata	BB	1	Jika anak tidak dapat melengkapi huruf dalam kata
		SMB	2	Jika anak dapat melengkapi huruf dalam kata dengan bantuan guru
		BSH	3	Jika anak dapat melengkapi huruf dalam kata sesuai dengan arahan guru
		BSB	4	Jika dapat melengkapi huruf dalam kata tanpa arahan guru

Sumber: *Modifikasi Permendikbud No. 146 Tahun 2014.*

3.7. Teknik Analisis Data

Menurut arikunto (2010: 106), analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

deskriptif kualitatif, yaitu menganalisa data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan persentase. Rumus yang digunakan mencari persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\ \%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi teramati

n : Jumlah responden yang menjadi sampel (Moleong, 2011: 4).

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut adalah berupa data angka yang dapat diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan (Moleong, 2011: 102) yaitu:

a. Kriteria BB, yaitu ≤ 54%
b. Kriteria SMB, yaitu antara 55– 59%
c. Kriteria BSH, yaitu antara 60 - 75%
d. Kriteria BSB, yaitu antara 76 – 100%

3.8. Indikator Keberhasilan

Indikator adalah patokan menentukan keberhasilan kegiatan atau program. Sesuai dengan karekteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian dinyatakan dengan adanya perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak maupun suasana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil

apabila terjadi peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan ≥ 76 % anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vokal dan konsonan (Moleong, 2011: 13).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Kondisi awal Pra siklus

Adapun data yang diperoleh dari hasil data awal pembelajaran sebelum melakukan tindakan dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf *Vocal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Pra Siklus

No	**Indikator**	Hasil Pra Siklus								**Total**	
		BB		**MB**		**BSH**		**BSB**			
		F	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**
1	Mengenal huruf konsonan	6	46	4	31	3	23	0	0	13	100
2	Menyusun huruf menjadi kata	7	54	3	23	2	15	1	8	13	100
3	Melengkapi huruf dalam kata	8	62	3	23	2	15	0	0	13	100
Total		26	201	13	100	9	68	4	31	13	100
Rata-rata		20	154,5	3,25	83	2,25	51	1	8		

Berdasarkan tabel 4.1. di atas dapat dilihat bahwa dari 13 anak pada indikator mengenal huruf *konsonan* dengan kategori BB sebanyak anak 6 (46%), MB 4 anak (31%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 0 anak (0%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 7 (54%), MB

3anak (23%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator Melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 8 (62%), MB 3anak (23%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 0 anak (0%).

Berdasarkan grafik data awal kemampuan mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* pada anak kelompok B sebelum dilakukan tindakan masih rendah. Untuk itu perlu dilakukan tindakan perbaikan agar kemampuan anak dalam mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* dapat meningkat.

4.1.2. Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada hari Senin tanggal 6 Desember dan Selasa tanggal 7 Desember 2021 dengan menggunakan tema Diriku. Setiap pertemuan anak belajar mengenal huruf vokal dan konsonan melaui permainan kancing huruf. Secara rinci sajian siklus I ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

1. Diawali dengan melakukan diskusi dengan guru kelompok B mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian termasuk pemahaman permainan kancing huruf kepada guru kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh.
2. Selanjutnya persiapan diawali dengan menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Kegiatan Mingguan yang digunakan oleh TK Poteumeureuhom. Tema pembelajaran yang disepakati dalam siklus I ini adalah Diriku.

3. Peneliti bersama guru kemudian merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian.
4. Untuk memperoleh data tentang kemampuan anak dalam mengenal *huruf konsonan* peneliti membuat lembar observasi berbentuk cheklist yang berisi indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenalhuruf vokal dan konsonan. Selain menggunakan pedoman observasi, peneliti juga menyiapkan alat perekam foto atau video yang hasilnya akan dijadikan sebagai pelengkap data.
5. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran, termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf serta peralatan lain yang diperlukan selama satu hari pembelajaran. Alat-alat yang dipersiapkan dalam permainan kancing huruf ini adalah:
   - Kartu huruf abjad yang lengkap yang akan digunakan untuk bermain hompipa sebelum anak memulai kegiatannya.
   - 60 kancing huruf *konsonan* terdiri dari: Kancing huruf *konsonan* [b] sampai [z]. Masing-masing huruf *konsonan* dibuat 3 kancing huruf sehingga terdapat 60 kancing huruf *konsonan*. Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf *vokal* dibuat 3 kancing huruf, sehingga terdapat 15 kancing huruf *vokal*.
   - Tempat/wadah untuk setiap anak 3 tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 3 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf *konsonan* dan kancing huruf huruf dalam kata. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan pertemuan 1 dan 2.

Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan 1 siklus I dilaksanakan pada hari Senin 6 Desember 2021 dari pukul 08.00-11.00 WIB. Kegiatan ini ditujukan untuk indikator menunjukkan dan mengambil huruf *vocal* dan *konsonan*. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan sebelum masuk kelas

   Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris dihalaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu " Lonceng Berbunyi" anak masuk ke dalam kelas setelah kegiatan outdoor selesai.

2. Kegiatan awal

   Kegiatan awal dilakukan selama ± 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucap salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini. Anak-anak menjawab pertanyaan. Pada kegiatan apersepsi tersebut anak melihat gambar huruf, Anak meniru menyebutkan huruf yang terdapat pada media kancing huruf yang disediakan dengan semangat. Anak juga menyebutkan huruf *vokal* yang ada. Anak dibantu guru menyimpulkan bahwa kelompok huruf *vokal* terdiri dari [a], [i],

[u], [e], [o] dan selain kelima huruf *vokal* tersebut termasuk kelompok huruf *konsonan*.

3. Kegiatan Inti

   Pada kegiatan inti waktu yang digunakan ± 60 menit. Pada kegiatan inti anak mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, anak mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* melalui permainan kancing huruf. Guru meminta anak-anak untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 anak kelompok 1 dan 6 anak kelompok 2. Masing-masing anak di dalam kelompok menentukan urutan bermain dengan hompimpah. Anak yang memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing anak lalu mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari hompipah. Anak-anak dengan antusias mencari kancing huruf yang sesuai dengankartu huruf yang diperolehnya. Kancing huruf tersebut selanjutnya dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan. Anak mengambil kartu huruf lagi sampai kartu huruf yang tersedia habis. Anak-anak mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf *vokal* setelah kancing huruf yang dimainkan habis. Anak menunjukkankancing huruf yang diperolehnya kepada guru. Anak selanjutnya mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya. Anak membereskan alat main dan peralatan lain yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula, setelah semua kegitan selesai anak-anak selanjutnya diperbolehkan istirahat ± selama 30 menit

4. Kegiatan Akhir

   Pada kegiatan akhir anak bersama guru menyanyikan lagu “Mata Ku”. Beberapa anak selanjutnya dipersilahkan untuk bernyanyi di depan kelas. Anak mendengarkan. Guru melakukan kegiatan evaluasi setelah kegiatan bernyanyi selesai. Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari. Anak menjawab pertanyaan guru. Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang setelah kegiatan evaluasi selesai. Guru mengucap salam kepada anak dan anak menjawab secara bersama-sama. Kelompok yang paling tertib diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan 2 siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 7 Desember 2021 dari pukul 08.00-11.00 WIB. Kegiatan ini di tujukan untuk indikator menunjukkan dan mengambil huruf *vokal* dan *konsonan*. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan sebelum masuk kelas

   Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris dihalaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu “ Lonceng Berbunyi” anak masuk ke dalam kelas setelah kegiatan outdoor selesai.

2. Kegiatan awal

   Kegiatan awal dilakukan selama ± 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucap salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara

bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini. Anak-anak menjawab pertanyaan. Pada kegiatan apersepsi tersebut anak melihat gambar huruf, Anak meniru menyebutkan huruf yang terdapat pada media kancing huruf yang disediakan dengan semangat. Anak juga menyebutkan huruf *vokal* yang ada. Anak dibantu guru menyimpulkan bahwa kelompok huruf *vokal* terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf vokal tersebut termasuk kelompok huruf konsonan.

3. Kegiatan Inti

   Pada kegiatan inti waktu yang digunakan ± 60 menit. Pada kegiatan inti anak mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, anak mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* melalui permainan kancing huruf. Guru meminta anak-anak untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 anak kelompok 1 dan 6 anak kelompok 2. Masing-masing anak di dalam kelompok menentukan urutan bermain dengan hompimpah. Anak yang memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing anak lalu mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari hompipah. Anak-anak dengan antusias mencari kancing huruf yang sesuai dengankartu huruf yang diperolehnya. Kancing huruf tersebut selanjutnya dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan. Anak mengambil kartu

huruf lagi sampai kartu huruf yang tersedia habis. Anak-anak mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf *vokal* setelah kancing huruf yang dimainkan habis. Anak menunjukkankancing huruf yang diperolehnya kepada guru. Anak selanjutnya mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya. Anak membereskan alat main dan peralatan lain yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula, setelah semua kegitan selesai anak-anak selanjutnya diperbolehkan istirahat ± selama 30 menit

4. Kegiatan Akhir

   Pada kegiatan akhir anak bersama guru menyanyikan lagu "Mata Ku". Beberapa anak selanjutnya dipersilahkan untuk bernyanyi di depan kelas. Anak mendengarkan. Guru melakukan kegiatan evaluasi setelah kegiatan bernyanyi selesai. Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari. Anak menjawab pertanyaan guru. Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang setelah kegiatan evaluasi selesai. Guru mengucap salam kepada anak dan anak menjawab secara bersama-sama. Kelompok yang paling tertib diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

5. Hasil Pengamataan atau Observasi Siklus I

   Dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I maka diperoleh data perbaikan tingkat kemampuan mengenal huruf *vocal* dan *konsonan* melalui permainan kancing huruf. Dari hasil perbaikan siklus I, anak yang memperoleh

kategori BB menurun menjadi 4 anak, kategori MB menjadi 4 anak, kategori SMB tetap 2 dan kategori BSB menjadi 1anak.

Adapun hasil distribusi tingkat kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal dan konsonan melalui media kancing huruf pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf *Vocal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Siklus 1

No	**Indikator**	Hasil Siklus 1								**Total**	
		BB		**MB**		**BSH**		**BSB**			
		F	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**
1	Mengenal huruf konsonan	2	15	7	54	3	23	2	15	13	100
2	Menyusun huruf menjadi kata	4	31	5	39	2	15	2	8	13	100
3	Melengkapi huruf dalam kata	5	39	3	23	3	23	1	8	13	100
Total		14	108	20	155	11	84	7	46	13	100
Rata-rata		3,5	27	5	38,75	2,75	21	1,75	11,5		

Berdasarkan tabel 4.2. di atas dapat dilihat bahwa dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 2 (15%), MB 7 anak (54%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 4 (31%), MB 5 anak (39%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator

melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 5 (39%), MB 3 anak (23%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 1 anak (8%).

Berdasarkan hasil obserasi pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti, bahwa anak lebih aktif dalam kemampuan dalam mengenal huruf *vocal* dan *konsonan* melalui media kancing huruf, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan telah berjalan dengan baik terlihat pada saat proses pembelajaran. Saat kegiatan ini berlangsung anak-anak sangat senang dan antusias mengikuti pembelajaran dan rasa ingin tahu saat berlangsungnya pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf dibandingkan saat mengenalkan huruf dengan menggunakan papan tulis dan lembar kerja.

Observasi yang dilakukan pada siklus I yaitu pertemuan I, dan II dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Adapun lembar observasi yang digunakan yaitu lembar observasi kemampuan dalam mengenal huruf vocal dan konsonan melalui media kancing huruf.

6. Refleksi Siklus I

Refleksi sebagai dilakukan sebagai kegiatan untuk mengevaluasi dari pelaksanaan siklus I pertemuan I, dan II sehingga dapat dibahas kekurangan dan kendala apa saja yang masih dihadapi. Tahap refleksi ini dapat digunakan peneliti dan guru untuk menganalisis hasil tindakan yang dilakukan oleh guru, analisis yang dilakukan mengenai berbagai hambatan, kekurangan ataupun kelemahan yang dialami selama pelaksanaan siklus I kemudian menemukan solusi untuk perbaikan disiklus berikutnya. Pada kegiatan pembelajaran disiklus I ini terdapat 2 kali pertemuan, guru dan anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.

Anak terlihat sangat senang sekali mengikuti kegiatan pembelajaran. Tetapi masih terdapat anak yang kurang percaya diri dalam menyebutkan huruf *vocal* dan *konsonan* sehingga masih memerlukan bantuan dari guru dan ada pula beberapa anak yang belum mengenal yang nama huruf *konsonan* dan yang mana huruf *vocal*. Adapun kendala yang muncul dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus I adalah :

1. Anak masih salah dan menoleh kepada teman-temannya dalam menyebutkan huruf *vocal* dan *kosonan*.
2. Anak masih salah dalam menyebutkan huruf *vocal* dan *kosonan* sehingga anak tersebut dibantu dengan guru dan temannya.
3. Anak kurang memperhatikan perintah atau penjelasan dari guru.

Setelah mengetahui kendala yang dialami pada pelaksanaan siklus I, guru dan peneliti mendiskusikan langkah-langkah perbaikan pada pembelajaran disiklus II agar tingkat pemahaman anak terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bisa mencapai hasil yang optimal yaitu 76% anak mendapat kategori Hal yang dapat dilakukan sebagai perbaikan pada siklus II, antara lain:

1. Guru memberikan motivasi kepada anak supaya anak tidak minder melainkan mempunyai rasa percaya diri dan menunjukkan bahwa dirinya bisa.
2. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk terus mencoba.
3. Memberikan apresiasi berupa pujian/reword ketikan anak berhasil menyebutkan huruf *vocal* dan *kosonan*
4. Guru dalam menjelaskan cara bermain lebih diperjelas dan pelan-pelan agar anak bisa lebih mengerti.

4.1.3. Pelaksanaan Siklus 2

Pelaksanaan Siklus 2 Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada hari rabu tanggal 8 Desember dan kamis tanggal 9 Desember 2021 dengan menggunakan tema Diriku. Setiap pertemuan anak belajar menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat melaui permainan kancing huruf. Pelaksaannya tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus 1 sebelumnya, berikut penjelasannya:

Pertemuan 2 siklus I dilaksanakan pada hari kamis 13 Desember 2021 dari pukul 08.00-11.00 WIB. Kegiatan ini ditujukan untuk indikator menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf dalam kata. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan sebelum masuk kelas

   Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris dihalaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu " Lonceng Berbunyi" anak masuk ke dalam kelas setelah kegiatan outdoor selesai.

2. Kegiatan awal

   Kegiatan awal dilakukan selama ± 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucap salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Anak mendengarkan

kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini. Anak-anak menjawab pertanyaan. Pada kegiatan apersepsi tersebut anak melihat gambar huruf, Anak meniru menyebutkan huruf yang terdapat pada media kancing huruf yang disediakan dengan semangat. Anak juga menyebutkan huruf *vokal* yang ada. Anak dibantu guru menyimpulkan bahwa kelompok huruf *vokal* terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf *vokal* tersebut termasuk kelompok huruf konsonan.

3. Kegiatan Inti

   Pada kegiatan inti waktu yang digunakan ± 60 menit. Pada kegiatan inti anak mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, anak menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat melalui permainan kancing huruf. Guru meminta anak-anak untuk menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat secara mandiri. Masing-masing anak dipersilahkan mengambil kancing huruf dan mengerjakan tugasnya, anak-anak nampak antusias mencari kancing huruf untuk menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat yang telah disediakan. Guru memberikan reword pada anak yang lebih cepat menyelesaikan tuganya dengan memberikan stiker bintang yang disematkan pakaiannya. Anak nampak bersemangat dan setelah selesai anak membereskan alat main dan peralatan lain yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula, setelah semua kegitan selesai anak-anak

selanjutnya diperbolehkan istirahat ± selama 30 menit untuk makan dan minum.

4. Kegiatan Akhir

   Pada kegiatan akhir anak bersama guru menyanyikan lagu “Mata Ku”. Beberapa anak selanjutnya dipersilahkan untuk bernyanyi di depan kelas. Anak mendengarkan. Guru melakukan kegiatan evaluasi setelah kegiatan bernyanyi selesai. Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari. Anak menjawab pertanyaan guru. Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang setelah kegiatan evaluasi selesai. Guru mengucap salam kepada anak dan anak menjawab secara bersama-sama. Kelompok yang paling tertib diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

Pelaksanaan Siklus 2 Pertemuan 2

Pertemuan 2 siklus 2 dilaksanakan pada hari rabu 8 Desember 2021 dari pukul 08.00-11.00 WIB. Kegiatan ini ditujukan untuk indikator menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf dalam kata. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan sebelum masuk kelas

   Anak-anak melakukan kegiatan outdoor yaitu berbaris dihalaman sekolah sebelum masuk kelas. Anak-anak berbaris sesuai kelompok kelas masing-masing. Anak bersama guru menyanyikan lagu “ Lonceng Berbunyi” anak masuk ke dalam kelas setelah kegiatan outdoor selesai.

2. Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan selama ± 30 menit dimulai dengan salam. Guru mengucap salam kepada anak-anak, lalu anak-anak menjawab salam secara bersama-sama. Salah satu anak kemudian memimpin doa. Anak bersama guru berdoa sebelum belajar dengan melafalkan Surat Al fatihah, Kalimat Syahadat, hafalan surat pendek, dan doa sebelum belajar. Anak mendengarkan kegiatan apersepsi yang dilakukan guru setelah berdoa. Anak menjawab pertanyaan guru mengenai tema hari ini. Anak-anak menjawab pertanyaan. Pada kegiatan apersepsi tersebut anak melihat gambar huruf, Anak meniru menyebutkan huruf yang terdapat pada media kancing huruf yang disediakan dengan semangat. Anak juga menyebutkan huruf vokal yang ada. Anak dibantu guru menyimpulkan bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf *vokal* tersebut termasuk kelompok huruf *konsonan.*

3. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti waktu yang digunakan ± 60 menit. Pada kegiatan inti anak mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, anak menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat melalui permainan kancing huruf. Guru meminta anak-anak untuk menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat secara mandiri. Masing-masing anak dipersilahkan mengambil kancing huruf dan mengerjakan tugasnya, anak-anak nampak antusias mencari kancing huruf untuk menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat yang telah disediakan. Guru memberikan reword pada anak yang lebih cepat

menyelesaikan tuganya dengan memberikan stiker bintang yang disematkan pakaiannya. Anak nampak bersemangat dan setelah selesai anak membereskan alat main dan peralatan lain yang sudah digunakan saat pembelajaran untuk dikembalikan ke tempat semula, setelah semua kegitan selesai anak-anak selanjutnya diperbolehkan istirahat ± selama 30 menit untuk makan dan minum.

4. Kegiatan Akhir

   Pada kegiatan akhir anak bersama guru menyanyikan lagu “Mata Ku”. Beberapa anak selanjutnya dipersilahkan untuk bernyanyi di depan kelas. Anak mendengarkan. Guru melakukan kegiatan evaluasi setelah kegiatan bernyanyi selesai. Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan dalam 1 hari. Anak menjawab pertanyaan guru. Anak bersama guru melafalkan doa untuk kedua orang tua, doa setelah belajar dan doa akan pulang setelah kegiatan evaluasi selesai. Guru mengucap salam kepada anak dan anak menjawab secara bersama-sama. Kelompok yang paling tertib diperbolehkan pulang terlebih dahulu.

Hasil Tindakan dan Observasi Siklus 2.

Hasil Tindakan yang telah dilakukan pada siklus II maka diperoleh data perbaikan tingkat kemampuan dalam menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat melalui permainan kancing huruf. Hasil perbaikan siklus II terjadi pada kategori BB menjadi 0 anak, kategori BM menjadi 1 anak, kategori BSH menjadi 7 anak dan BSB meningkat menjadi 3 anak.

Berikut disajikan distribusi hasil kemampuan mengenal huruf *vocal* dan *konsonan* melalui permainan kancing huruf siklus 2 pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf *Vocal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Siklus 2

No	**Indikator**	Hasil Siklus 1								**Total**	
		BB		**MB**		**BSH**		**BSB**			
		F	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**
1	Mengenal huruf konsonan	0	0	2	15	9	70	2	15	13	100
2	Menyusun huruf menjadi kata	0	0	1	8	10	77	2	15	13	100
3	Melengkapi huruf dalam kata	1	8	3	23	8	0	2	15	13	100
Total		4	18	8	61	35	209	8	62	13	100
Rata-rata		1	4,5	2	15,25	8,75	52,25	2	15		

Berdasarkan tabel 4.3. di atas dapat dilihat bahwa dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 2 anak (15%), BSH 9 anak (70%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 1 anak (8%), BSH 10 anak (77%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator melengkapi huruf menjadi kalimat dengan kategori BB sebanyak anak 1(8%), MB 3 anak (23%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%).

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II yang dilakukan oleh peneliti, bahwa interaksi siswa saat pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan

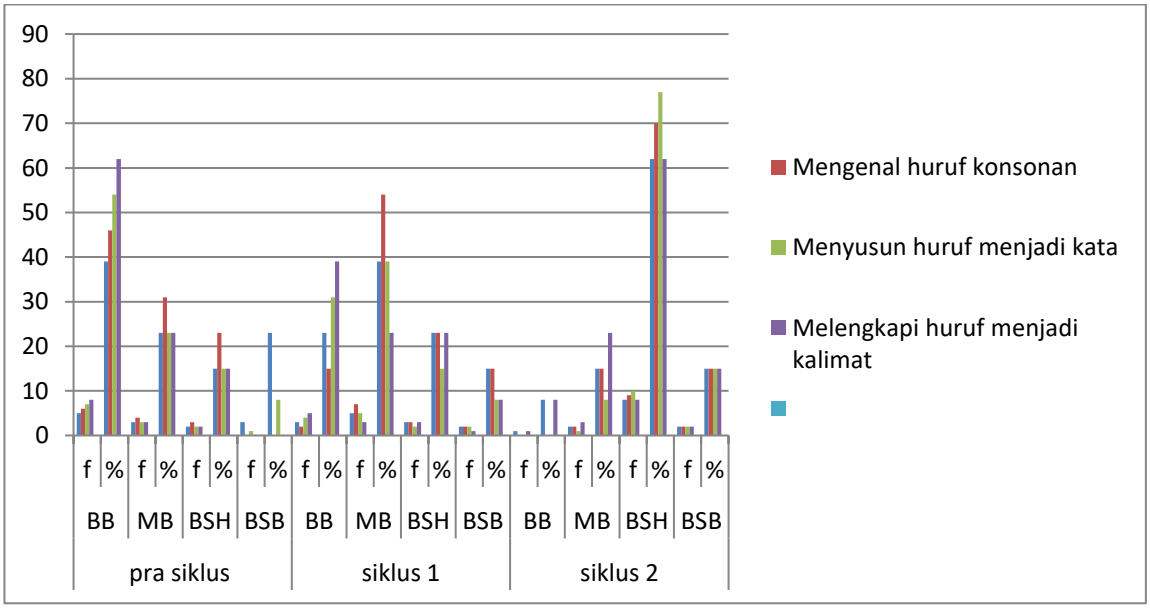
melalui permainan kancing huruf berlangsung dengan baik terbukti pada siklus II anak lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Refleksi Siklus II

Refleksi dilakukan sebagai kegiatan untuk mengevaluasi dari pelaksanaan siklus II pertemuan I, dan II sehingga dapat dibahas kekurangan dan kendala apa saja yang masih dihadapi. Tahap refleksi ini dapat digunakan peneliti dan guru untuk menganalisis hasil tindakan yang dilakukan oleh guru, analisis yang dilakukan mengenai berbagai hambatan, kukurangan ataupun kelemahan yang dialami selama pelaksanaan siklus II. Dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan, guru dan anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Dibandingkan siklus sebelumnya, anak mengalami peningkatan yang lebih baik dalam kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Anak menjadi percaya diri dalam mengambil, menunjuk dan mengelompokkan huruf *vocal* dan *konsonan*.

4.1.4. Rekapitulasi siklus 1 dan siklus 2

Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf *Konsonan* pada kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh, hasil pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat digambarkan melalui grafik dibawh ini:



Berdasarkan diagram grafik diatas dapat dijelaskan bahwa Kemampuan Mengenal Huruf *Konsonan* pada kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh telah terjadi peningkatan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap indikatornya yang terletak pada kriteria berkembang sesuai harapan

4.2. Pembahasan

Kemampuan mengenal huruf *konsonan* anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh sebelum dilakukan tindakan masih belum berkembang dengan maksimal. Hal ini dikarenakan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan dilakukan menggunakan lembar kerja anak yang menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan lembar kerja anak juga menyebabkan pembelajaran menjadi jauh dari kegiatan bermain sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi sangat terstruktur dan formal. Hal ini terbukti dari hasil observasi awal yang menunjukkan persentase tertinggi kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan pada kategori BB

sebesar 8 anak (61%). Setelah diterapkannya pembelajaran melalui permainan kancing huruf, kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B Poteumeureuhom Banda Aceh mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 2 (15%), MB 7 anak (54%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 4 (31%), MB 5 anak (39%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 5 (39%), MB 3 anak (23%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 1 anak (8%).

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala yang muncul ketika penerapan permainan kancing huruf. Kendala-kendala tersebut adalah kesulitan anak dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama, kurangnya pemahaman anak terhadap kelompok huruf vokal dan konsonan, serta masih asingya anak terhadap bentuk dan nama huruf tertentu seperti [q], [v], [w], [x], [y], dan [z].

Berkaitan dengan hal tersebut terlihat bahwa pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan pada siklus I belum memenuhi salah satu prinsip pembelajaran yaitu berangkat dari yang dimiliki anak. Menurut Sofia Hartati (2005: 30) jika suatu pengalaman belajar terlalu asing bagi anak maka akan membuat anak merasa cemas sehingg menyebabkan anak menarik diri atau

menolak berhubungan dengan pengalaman baru tersebut. Pengalaman belajar yang tepat hendaknya mengandung sebagian unsur yang sudah dikenal oleh anak dan sebagian lainnya merupakan pengalaman baru.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I berupa pengenalan kembali kelompok huruf vokal dan konsonan, pengenalan bentuk dan nama huruf yang masih asing bagi anak, serta pengenalan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama. Hal ini sesuai prinsip pembelajaran yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005: 8) bahwa pembelajaran anak usia dini adalah bersifat pengenalan. Bersifat pengenalan artinya pembelajaran menekankan pada proses mengenalkan anak dengan berbagai benda, fenomena alam, dan fenomena sosial. Bentuk dan bunyi huruf yang berbeda satu dengan yang lain adalah salah satu bentuk fenomena sosial yang perlu diketahui oleh anak. Fenomena tersebut akan mendorong anak tertarik terhadap persoalan, hingga anak ingin belajar lebih lanjut.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus 2 maka diperoleh hasil Sebagai berikut dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 2 anak (15%), BSH 9 anak (70%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 1 anak (8%), BSH 10 anak (77%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 1(8%), MB 3 anak (23%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%).

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dihentikan pada siklus II. Berpijak pada teori yang ada terbukti bahwa permainan kancing huruf menyediakan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, baik aktif maupun pasif. Hal ini sesuai pendapat Tadkiroatun Musfiroh (2005: 25) yang menyebutkan bahwa pengenalan huruf yang tepat bagi anak adalah melalui pengalaman langsung. Pengalaman secara aktif adalah ketika anak mencoba membolak-balik kancing huruf untuk mencari huruf sesuai kartu huruf yang diperolehnya. Anak-anak juga membolak balik kancing huruf untuk mengelompokkan kancing huruf vokal dan kancing huruf konsonan. Anak-anak juga berusaha mengucapkan bunyi huruf sesuai dengan bentuk huruf dan dengan artikulasi yang jelas.

Pengalaman adalah mengalami sesuatu, ketika anak-anak bermain dengan huruf, anak mungkin sekali mengalami kebingungan ketika bertemu dengan huruf-huruf yang belum pernah mereka temui seperti huruf [v], [w], [x], dan [z] atau kebingungan dalam mengelompokkan huruf vokal dan huruf konsonan. pengalaman belajar secara aktif dan pasif, yakni bertindak dan mengalami, mencoba dan menjalani inilah yang menentukan keberhasilan dari sebuah pengalaman (Dewey dalam Tadkiroatun Musfiroh 2005: 25). Pemberian pengalaman langsung dalam membelajarkan pengenalan huruf memang tidak bisa dilepaskan dari aktivitas bermain. Aktivitas bermain yang ada dalam permainan kancing huruf terbukti mampu mendorong anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain. Anak-anak dapat berinteraksi dengan teman dalam satu kelompok dan juga dengan guru. Melalui interaksi

tersebut anak menemukan konsep dan pengetahuan mengenal huruf vokal dan konsonan dengan tepat. Selain itu, aktivitas bermain yang ada dalam permainan kancing huruf mendorong anak untuk menemukan pengalaman baru. Pengalaman baru tersebut menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Bermain dalam permainan kancing huruf juga mendorong anak untuk berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan saat bermain kancing huruf anak mengidentifikasi tentang banyak hal seperti bentuk huruf, bunyi huruf, dan kelompok huruf vokal dan konsonan. Anak juga menikmati proses bermain dari awal sampai akhir untuk memperoleh kancing huruf dengan jumlah yang paling banyak.

Di dalam permainan kancing huruf ini anak juga terdorong untuk melihat berbagai macam huruf, mempertanyakan bentuk huruf yang masih meragukan bagi anak-anak, serta menemukan atau membuat jawaban atas pertanyaan yang anak-anak buat sendiri. Permainan kancing huruf menyediakan aktivitas yang menyenangkan (pleasurable) dan menikmatkan (enjoyable). Hal ini terlihat ketika anak-anak merasa senang dan atusias saat bermain. Permainan kancing huruf juga melibatkan peran aktif semua peserta untukmenjalankan peran sesuai giliran masing-masing anak. Terakhir, permainan kancing huruf memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan (Nurbiana Dhieni dkk (2005: 9.17). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B TK Poteumeurohon Banda Aceh. Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan tersebut dapat dilihat dari persentase yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian siklus 1 yaitu dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 2 (15%), MB 7 anak (54%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 4 (31%), MB 5 anak (39%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 5 (39%), MB 3 anak (23%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 1 anak (8%).

Hasil penelitian siklus 2 dari 13 anak pada indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 2 anak (15%), BSH 9 anak (70%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 1 anak (8%), BSH 10 anak (77%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 1(8%), MB 3 anak (23%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 76% telah terpenuhi.

Permainan kancing huruf menyediakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung baik aktif maupun pasif. Selain itu permainan kancing huruf mampu mendorong anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain. Permainan kancing huruf juga menyediakan aktivitas yang menyenangkan dan menikmatkan yaitu situasi belajar yang santai dan informal.

Melaksanakan permainan kancing huruf sesuai dengan langkah-langkah permainan yang yang telah disusun berdasarkan indikatornya yaitu anak menunjuk, mengambil dan mengelompokkan kancing huruf kedalam kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan, serta tanpa sadar mereka sudah mengucapkan masing-masing bunyi huruf yang ada pada kancing huruf yang diperoleh dengan tepat.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi anak

   Dengan adanya media pembelajaran yang menarik anak akan lebih bersemangat dalam melalui proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak TK

2. Bagi Guru

Perlunya kreativitas dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terutama kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yaitu melalui permainan kancing huruf.

3. Bagi Sekolah

   Permainan kancing huruf dapat digunakan sebagai alternatif serta variasi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Ahli bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks Slamet.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dadan Djuanda. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Eka Izzaty, dkk. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Hamzah, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamzah. 2011. Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Laksabang Mediatama.

Hartati, Sofia. 2015. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Harun Rasyid dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Lexy J, Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosda.

Muis. 2012. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Nurbiana Dhieni. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tanggerang: Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Permendiknas No.58.

Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Santrock. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak*. Alih bahasa: dr. Med.

Saring Marsudi 2016: 7. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suhartono. 2014. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*

Susilowati 2010. *Anak yang menakjubkan*. Yogyakarta: Diva press.

Tadkiroatun Musfiroh. 2015. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta.

Theo Riyanto dan Martin Handoko. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Winda, 2015. *Bahasa Anak. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak- kanak.* Jakarta: PT. Grasindo.