GAME CARD THROUGH PICTURES IN CHILDREN AGES 4-5 YEARS IN POS EARLY CHILDHOOD KENANGA KAMPAR EAST DISTRICT REGENCY KAMPAR

Wirdanelis, Isjoni, Yeni Solfiah
wildanelis@yahoo.com (082391101403), isjoni@yahoo.com, yeni_solfiah@yahoo.com

Teacher Education for Early Chilhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: *This study aims to determine the increase in the ability to know the letters in children aged 4-5 years through card games or pictures in Pos ECD Kenanga East Kampar District Kampar district. This study is je nis studies using action research or (PTK) is conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action planning, observation / evaluation and reflection. Subject empirically n are children aged 4-5 years who totaled 15 children in early childhood Kenanga Pos. The research data obtained through observation and data analysis was done by using quantitative descriptive analysis. The results showed lower card game image can improve the ability to know the letters in children aged 4-5 years. It Dapa t be seen from the increase in the average percentage of the ability to know hurf in the first cycle of 51.7% which is the criterion begins to develop (MB) and increased by 45.7% in the second cycle to 77.4%, which is at criteria developed very well (BSB). So, the card game pictures d apat improve the ability recognize letters children aged 4-5 years in early childhood Kenanga Pos Kampar District Kampar Regency East*

Keywords : *Know the capabilities Letter, Image Card Games*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI POS PAUD KENANGA KECAMATAN KAMPAR TIMUR KABUPATEN KAMPAR

Wirdanelis, Isjoni, Yeni Solfiah
wildanelis@yahoo.com (082391101403), isjoni@yahoo.com, yeni_solfiah@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui permaianan kartu gambar di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Penelitian ini adalah jenis penelitian yang menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, perencanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang anak di Pos PAUD Kenanga. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi dan analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bawah permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan mengenal hurf pada siklus I sebesar 51,7% yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan mengalami peningkatan sebesar 45,7% pada siklus II menjadi 77,4% yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Jadi, permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Kartu Gambar

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya berfungsi untuk membina, menumbuh kembangkanSeluruh potensi kecerdasan anak (usia 0-6 tahun) secara optimal. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki dua tujuan utama yaitu; (1) membangun landasan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian yang luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab; (2) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis dan social peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Dalam PP RI Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Pendidikan Bab IV Pasal 19 dinyatakan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.PAUD bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan social emosional untuk siap memasuki sekolah dasar. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di PAUD. Salah satu asfek pengembangan kemampuan anak anak yaitu bahasa. Kemampuan berbahasa sangatlah perlu dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Pengembangan kemampuan berbahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahsa Indonesia.

Peran guru sangatlah penting dalam pengembangan bahasa anak, untuk mengembangkan kemampuan bahasa [1] anak, dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Salah satu komponen berbahasa adalah membaca. Mengajarkan membaca di Taman Kanak-Kanak dapat dilaksanakan selama dalam batas –batas aturan pengembangan pra skolatik atau pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip-prinsip dasar harkiki dari pendidikan taman kanak-kanak sebabagai sebuah taman bermain (Depdiknas, 2000).

Anak usia dini pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sstem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti, huruf, kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. untuk mengembangkan kemampuan membaca, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permaianan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasai agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan penulis dilapangan cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan penugasan, sehingga mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf, membedakan bentuk huruf yang ditandai dengan kondisi berikut;masih kurangnya

kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan bentuk huruf dan menyusun huruf pada anak di Pos PAUD Kenanga.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membuat judul skripsi mengenai "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu gambarPada Anak Usia 4-5 Tahun Di POS PAUD KENANGA Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar"

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah: 1) Apakah melalui permaianan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar 2) Bagaimana penerapan bermain kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar 3) Seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui permaianan kartu gambar di Pos PAUD Kenganga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan penulisan adalah : 1) Untuk mengetahui apakah melalui permaianan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. 2) Untuk mengetahu bagaimanapenerapan bermain kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. 3) Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui permaianan kartu gambar di Pos Paud Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

METODE PENELITIAN

Tempat dan waktu Penelitian dilakukan yaitu di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kamparpada tahun ajaran 2015-2016. Waktunya bulan April 2016 sampai dengan bulan Juli 2016. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Pos PAUD Kenangan Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dengan jumlah anak 15 orang. 5 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, adapun setiap siklus dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Dalam pengumpulan data, pelaksanaan penelitian ini menggunakan cara observasi yaitu pelaksanaan penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Observasi adalah cara menganalisis dan mengadakan penatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Data yang diperoleh pada penelitian ini data tentang kemampuan kognitif , dianailis dengan tekhik analisis deskriftif. Analisis yang dilakukan secara deskriftif bertujuan untuk menggambarkan data tentang aktivitas anak selama proses pembelajaran, untuk menentukan kemampuan kognitif anak diolah dengan menggunakan rumus persentase (zainal aqib, 2008: 53), yaitu sebagai berikut:Dalam pengumpulan data, pelaksanaan penelitian ini menggunakan cara observasi yaitu metode pelaksanaan penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data tentang kemampuan

motorik halus, dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Analisis data yang dilakukan secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, dan data ketercapaian hasil belajar. Untuk menentukan kemampuan motorik halus anak diolah dengan menggunakan rumus persentase (Zainal Aqib, 2008), yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{P\ 渭strate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

Keterangan
P = presentase peningkatan
Postrate = nilai sesudah diberi tindakan
Baserate = nilai sebelum dilakukan tindakan
100 % = bilangan tetap

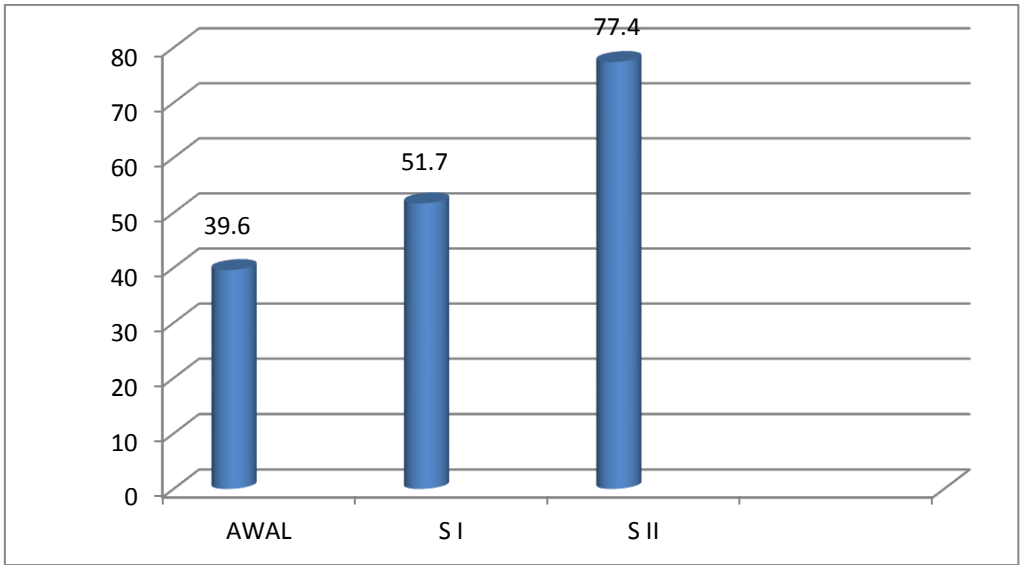
HASIL DAN PEMBAHASAN

hasil refleksi dan catatan lapangan selama siklus berlangsung diperoleh temuan-temuan yang telah dicatat, untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II dibandingkan dengan rata-rata kemampuan mengenal huruf anak sebelum diberi tindakan .

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar

No	Indikator	Pra Siklus	S I	S II
1	Anak menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal	51,7	63,3	91,1
2	Anak mengenal huruf awal dari benda/binatang yang ada disekitar	30	43,3	74,4
3	Membedakan huruf vokal dan membedakan huruf konsonan	28,3	33,3	57,8
4	Meniru huruf	48,3	66,7	86,1
	Jumlah	158,3	206,6	309,4
	Rata-rata	39,6	51,7	77,4
	kriteria	BB	MB	BSH

berdasarkan tabel 30 diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum diberi tindakan melalui permainan kartu gambar, nilai rata-rata anak yaitu 39,6 %, kemudian setelah guru memberi tindakan pada siklus I melalui permainan kartu gambar langsung dapat dilihat nilai rata-rata meningkat sebesar 51,7 % dan siklus II nilai rata-rata 77,4 %. Dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambat 1. Grafik awal, siklus I dan siklus II kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar

Untuk mengetahui tingginya peningkatan yang terjadi pada siklus I dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut ini
persentase dari awal ke sikulus I

P= posrate – baserate x 100%
Baserate
P=51,7 – 39,6 x 100%
33,7
P=12,1x 100%
39,6
P= 0,306 x 100%
P= 30,6 %

persentase dari siklus I ke sikulus I I

P= posrate – baserate x 100%
Baserate
P=77,4 – 51,7 x 100%
51,7
P=25,7 x 100%
51,7
P= 0,497 x 100%
P= 45,7%

persentase dari pra siklus ke sikulus I I

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{77{,}4 - 39{,}6}{39{,}6} \times 100\%$$

$$P = 0{,}955 \times 100\%$$

$$P = 95{,}5\ \%$$

Dari perhitungan analisis diatas dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi pada awal ke siklus I adalah sebesar 30,6 %. Dan dari siklus I ke siklus II 45,7 %. Berdasarkan adanya peningkatan persentase pada siklus , maka hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di Pos Paud Kenanga Kec Kampar Timur untuk mengetahui nilai peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dari data awal kesiklus II adalah sebesar 95,5 %.

Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan melalui hasil persentase peingkatan dapat dikatan bahwa melalui permaianan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Kenangan Kecamatan Kampar Timur. Pengamatan guru terhadap kemampuan mengenal huruf sebelum diberi tindakan terdapat nilai rata-rata sebesar 39,6 % dengan kriteria belum berkembang (BB).

Penelitian Ini Dilanjutkan Pada tahap berikutnya yaitu siklus I sebanyak 3 kali pertemuan dan siklus II juga sebanyak 3 kali pertemuan. Dari data awal atau sebelum penerapan melalui permaianan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak pada siklus II pertemuan 3 mengalami peningkatan sebesar 85,0 % dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Kenanga Kecamatan Kampar Timur. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan kartu gambar mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada setiap peremuan mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan 1persentase rata-rata 74,8 % dengan kriteria baik (B) kemudian meningkat pada pertemuan 3 sebesar 83,2 % dengan kriteria baik (B) . pada siklus II pertuan 1 nilai rata-rata 87,4 % dengan kriteria baik (B) dan pertemuan 3 juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 91,6 % dengan kriteria baik (B).

Aktivitas anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata 43,7 % dengan kriteria cukup (C) Ppertemuan 3 mengalami peningkatan rata-rata 60,7 % dengan kriteria cukup (C). Siklus II Pertemuan 1 rata-rata 66,3 % dengan kriteria cukup (C). Pertemuan 3 juga mengalami peningkatan rata-rata 88,2 % dengan kriteria baik (B). Hal ini terlihat pada setiap pertmuan aktifitas anak mengalami peningkatan.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dari siklus I menunjukkan bahwa melalui permainan kartu gambar memberi dampak positif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di Pos Paud Kenanga Kecamatan Kampar Timur. Anak berhasil dalam belajar karena keberhasilan guru dalam menggunakan media kartu

gambar dan memotivasi anak dalam melakukan tindakan kelas ini dengan baik sehingga pembelajaran dapat tercapai.

Kegiatan belajar dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kartu gambar khususnya pada kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat, disini peran guru sangat diperlukan untuk memotivasi anak dan dapat menciptakan suasana bermain sambil belajar, belajar seraya bermain dengan lebih menyanagkan serta bervariasi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di pos Paud Kenanga Kecamatan Kampar Timur melalui permainan kartu gambar dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Melalui permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.
2. Kemampuan mengenal huruf anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu gambar dilakukan sebanyak 2 siklus, siklus I sebanyak 3 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 3 kali pertemuan.
3. Besarnya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Kenanga Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar sebelum siklus ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 95,5% .

Rekomendasi

Dari kesimpulan yang telah ditemukan maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan kartu gambar sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak
2. Bagi Pos Paud Kenanga Kec Kampar Timur, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi masukan dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Bagi orang tua, agar membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, sebab bukan hanya disekolah tempat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak tetapi juga dapat dikembangkan dirumah dan dimanapun berada.

DAFTAR PUSTAKA

Diana Mutia. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Prenada Media Group. Jakarta.

Susanto, ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta

Poppy Wakul. 2005. *Media Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta

Muliawan, Jasa Ungguh.2009. Manajemen Play Group Dan Tk. Diva Press.Yogyakarta

Amran Chaniago YS. 2002 *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung. Pustaka Setia

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Standar Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal Dan Informal

Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani Pekan Baru Suharsimi Arikunto Dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara

Wardani D , Wijaya Dkk.2009. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta Universitas Terbuka

Taufik Adi Susilo.2013. Belajar Calistung Itu Asyik. Jakarta. Javalitera