

***INCREASING THE ABILITY TO KNOW ALPHABET THROUGH  
THE GAME TO A LETTER 4-5 YEARS OLD IN KINDERGARTEN  
DARUSSALAMAH PETAPAHAN JAYA VILLAGE DISTRICT  
TAPUNG REGENCY OF KAMPAR***

**Dewi Nurul Hasanah, Zulirfan, Devi Risma**

**dewinuruldoank@gmail.com(085271763405), habidaulaey@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com**

*Teacher Education for Early Childhood Education  
Faculty Teacher Training and Education  
University of Riau*

***Abstract:*** *This study aims to The Ability To Know Alphabet in children aged 4-5 years through game to a letter in Kindergarten Darussalamah Petapahan Jaya Village District Tapung Regency Of Kampar. This study is kind 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 are 16 children in Kindergarten Darussalamah. The research data obtained through observation and data analysis was done by using quantitative descriptive analysis. The research shows that game a letter can boost ability to know a alphabet in children aged 4-5 years. It can be seen from the increase in the average percentage of the ability to know alphabet of children in the first cycle by 41,22% which is the criteria began to develop (MB) and an increase of 61,18% in the second cycle to 71,11% which is very good at developing criteria (BSB). So, game to a letter can improve ability to know alphabet of children aged 4-5 years in Kindergarten Darussalamah Petapahan Jaya Village District Tapung Regency Of Kampar*

***Keywords :*** *The Ability To Know Alphabet, Game To A Letter*

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
MELALUI PERMAINAN MENEMPEL KARTU HURUF PADA  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DARUSSALAMAH DESA  
PETAPAHAN JAYA KECAMATAN TAPUNG  
KABUPATEN KAMPAR**

**Dewi Nurul Hasanah, Zulirfan, Devi Risma**

dewinuruldoank@gmail.com(085271763405), habidaulaey@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.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 permainan menempel kartu huruf di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Kampar 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 kelompok A yang berjumlah 15 orang anak di TK Darussalamah. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi dan analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan menempel kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan mengenal huruf anak pada siklus I sebesar 41,22% yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan mengalami peningkatan sebesar 61,18% pada siklus II menjadi 76,11% yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Jadi, permainan menempel kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di KB Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (*Early Childhood Education*) merupakan salah satu lembaga pendidikan sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh yaitu untuk pembentukan karakter budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa kanak-kanak merupakan masa yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan usia enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi pembelajaran secara optimal. Pada masa kanak-kanak juga merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan merupakan sebagai usia yang penting bagi pengembangan melalui Intelegensi permanen dirinya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 disebutkan salah satu standar PAUD yaitu standar tingkat pencapaian perkembangan, berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan aspek pemahaman seperti nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik. Aspek yang dimiliki anak perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang baik dan tepat.

Oleh sebab itu kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Mengenalkan huruf pada anak merupakan langkah awal dalam mengenal bentuk-bentuk huruf dan mendengarkan lafal dari setiap yang harus dikenal untuk kemudian dirangkai dalam bentuk kata, dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan No. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini mencantumkan bahwa anak usia dini usia 4-5 tahun harus sudah mengetahui konsep keaksaraan atau huruf. Dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu sebagai berikut : (1) mengenal simbol-simbol, (2) mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, (3) membuat coretan yang bermakna, (4) meniru huruf.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pembelajaran dan mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran tersebut. Hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak pada saat mengikuti proses pembelajaran. Melihat dari permasalahan tersebut, kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara tepat yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sebab. Menurut Moeslichatoen (dalam Trisniwati, 2014) bagi anak taman kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak agar dapat mengenal dan memahami huruf, anak dapat terlibat langsung dalam pembelajaran mengenal huruf dengan cara menempel kartu huruf agar anak merasa senang dan tertarik, karena anak akan lebih mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Pada umumnya media dikemas dengan cara menarik dan

penyajianya disampaikan secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak didik.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang berkaitan dengan mengenal huruf. Sebagian besar anak masih kesulitan untuk mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat saat anak mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran. Dalam kemampuan anak mengenal huruf belum berkembang, dari 15 anak hanya terdapat 3 anak yang dapat mengenal huruf dengan baik. Masih banyak anak yang : 1) kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf, 2) Anak pada saat menyebutkan huruf dengan lafal masih juga terbalik dengan bentuknya yang mirip, seperti “b” dengan “d”, “b” dengan “p”, “m” dengan “n”, “m” dengan “w”, 3) Anak juga kesulitan pada saat diminta menyebutkan huruf depan atau awalan pada gambar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian ini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Menempel Kartu Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Apakah melalui permainan menempel kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar? 2) Bagaimanakah cara penerapan permainan menempel kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar agar kemampuan mengenal huruf dapat meningkat? 3) Seberapa tinggi peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar melalui permainan menempel kartu huruf?

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui permainan menempel kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. 2) Untuk mengetahui cara penerapan permainan menempel kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar meningkat. 3) Untuk mengetahui tingginya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menempel kartu huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dengan waktu pelaksanaan penelitian dimulai sejak bulan April sampai dengan bulan Juli tahun 2016. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah menggunakan anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung yang berjumlah 15 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Jenis yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK dapat diartikan sebagai penelitian tindakan kelas (*Class room action research*), yang dilakukan dengan tujuan untuk mempertbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik (Mulyasa, 2011). Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus. Penelitian ini terdiri

dari 2 siklus, adapun setiap siklus dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Adapun siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunto (2010) adalah sebagai berikut perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Dalam teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Observasi atau Pengamatan. Perolehan data dalam penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyatakan bahwa observasi dapat diartikan sebagai suatu aktiva yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Observasi disebut pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Menurut Jogiyanto (2008) Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya. Data yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf.

Pada penelitian ini data yang dianalisis berupa data dari lembar observasi pada saat kegiatan melalui permainan menempel kartu huruf berlangsung. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya. Rumus untuk pengujian efektifitas suatu tindakan dengan perbandingan posrate baserate adalah hasil sudah dilakukan tindakan atau hasil yang belum dilakukan tindakan (Zainal Aqib, 2008 : 53).

$$p = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Persentase peningkatan
Posrate	= Nilai sesudah dilakukan tindakan
Basrate	= Nilai sebelum dilakukan tindakan
100%	= Bilangan tetap

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kemampuan mengenal huruf

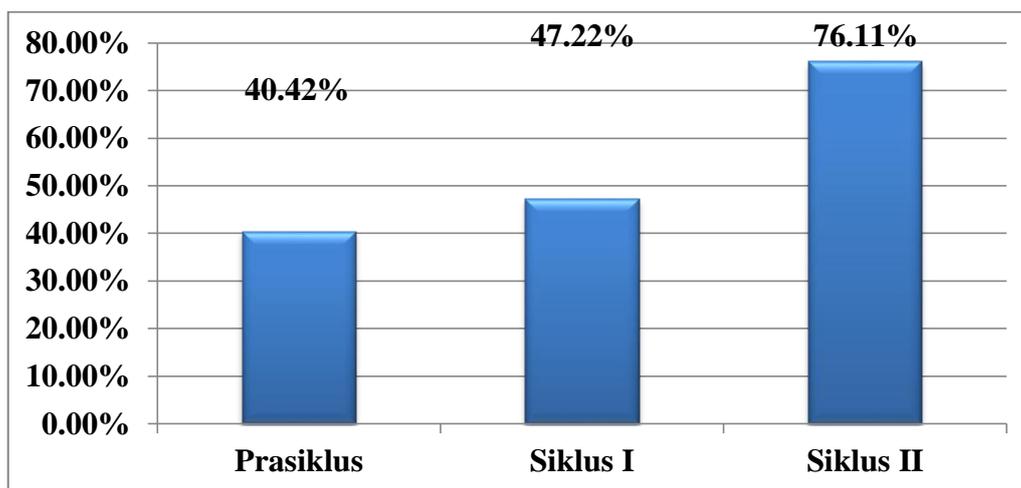
Rata-rata kemampuan mengenal huruf melalui menempel kartu huruf anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dari sebelum melakukan tindakan, siklus I pertemuan pertama ke siklus II pertemuan ketiga mengalami peningkatan.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Anak Usia 4-5 Tahun

NO	ASPEK YANG DINILAI	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
		Skor	%	Skor	%	skor	%
1	Mengenal simbol huruf a-z	22	36.67	26.67	44.44	49	81.67
2	Menunjukkan simbol huruf a-z	26	43.33	28.67	47.78	44.33	73.89
3	Meniru huruf	25	41.67	29.33	49.45	43.67	87.33
4	Memasangkan huruf a-z dengan gambar	24	40.00	28.33	47.22	45.67	76.11
Jumlah		97	161.67	113.33	188.89	182.67	304.44
Rata-rata		24.25	40.42	37.77	47.22	45.67	76.11
Kriteria		MB		MB		BSB	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa setelah dirata-ratakan kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan dari data sebelum tindakan ke siklus I dan ke siklus II. Pada data sebelum tindakan diperoleh skor 97 dengan persentase 40.42%, pada siklus I diperoleh skor 113.33 dengan persentase 47.22%, sedangkan pada siklus II diperoleh skor 182.67 atau sebesar 76.11%.

Hasil kemampuan mengenal huruf melalui permainan menempel kartu huruf mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II, lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 8

Grafik Rekapitulasi Hasil Prasentese Rata-rata Kemampuan Mengenal Huruf Di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kec. Tapung Kab. Kampar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

## Aktivitas Guru

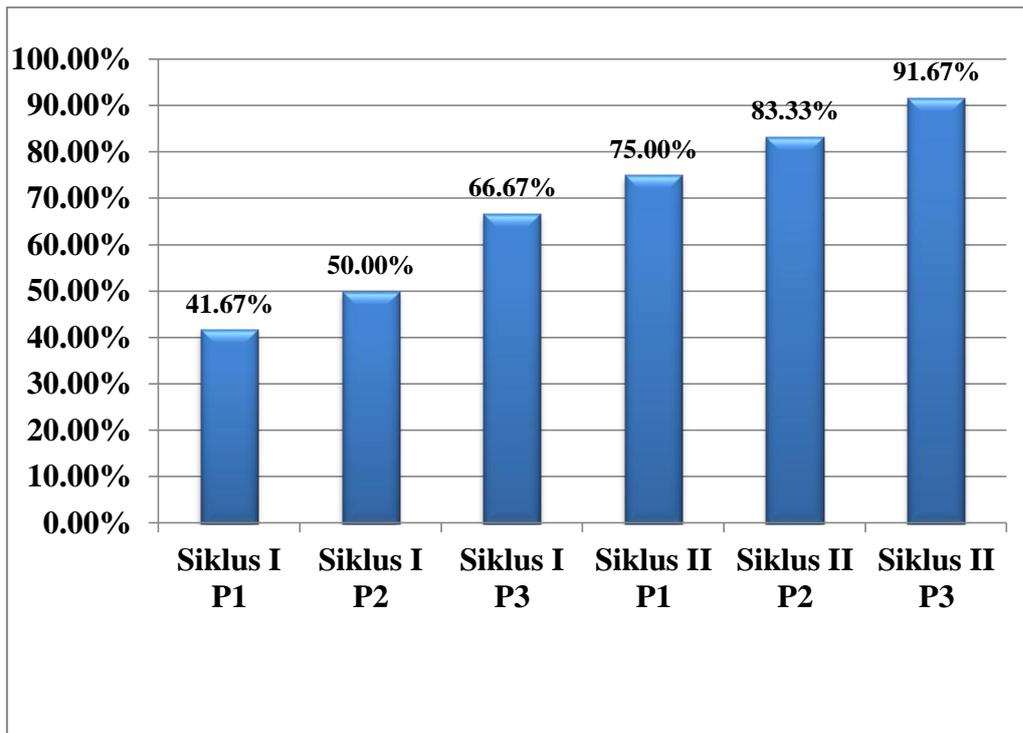
Pengamatan tidak hanya pada kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun, tetapi dilakukan pada aktivitas guru. Hal ini dilakukan karena hasil dari proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas seorang guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari empat aktivitas yang diobservasi sesuai dengan skenario pembelajaran melalui permainan menempel kartu huruf. seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

NO	Aktivitas Yang Diamati	Siklus I			Siklus II		
		P1	P2	P3	P1	P2	P3
1	Guru melakukan persiapan media dan alat pembelajaran	2	2	2	2	2	3
2	Guru memberi arahan kepada anak	1	2	2	2	2	2
3	Guru membimbing anak cara memainkan menempel kartu huruf	1	1	2	3	3	3
4	Guru mengamati anak selama kegiatan berlangsung dan guru melakukan Tanya jawab serta melakukan evaluasi pada kegiatan hari ini	1	1	2	2	3	3
Jumlah		5	6	8	9	10	11
Persentase		41.67	50.00	66.67	75.00	83.33	91.67
Kriteria		K	C	C	C	B	B

Secara keseluruhan aktivitas guru pada analisis data hasil penelitian siklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menempel kartu huruf mengalami peningkatan dari siklus pertama. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase rata-ratanya 41.67% dengan kriteria kurang, meningkat menjadi 50.00% dengan kriteria cukup pada pertemuan ke dua, dan meningkat lagi pada pertemuan ke tiga sebesar 66.67% dengan kriteria cukup. Kondisi ini dianggap belum berhasil sehingga dilaksanakan penelitian lanjutan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 persentase rata-ratanya 75.00% dengan kriteria cukup meningkat lagi menjadi 83.33% dengan kriteria baik pada pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga pada siklus II meningkat lagi menjadi sebesar 91.67%.

Hasil observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan mulai dari siklus I pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga, dan Siklus II pertemuan Pertama sampai dengan pertemuan ketiga, lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut :

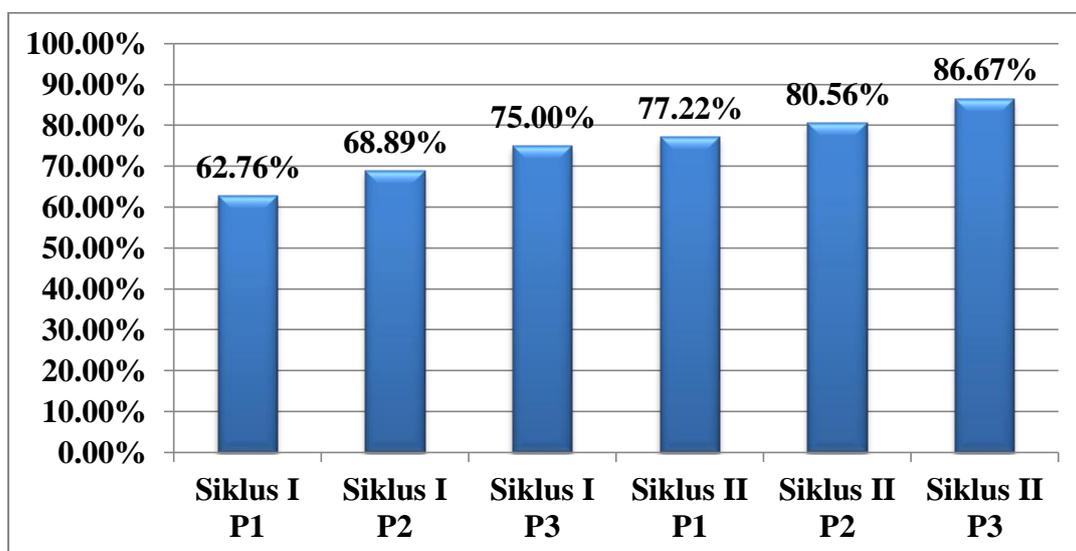


**Gambar 9**

**Grafik Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I, Siklus II  
Di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kec. Tapung Kab. Kampar**

### Aktivitas Anak

Secara umum aktivitas anak dalam pembelajaran dalam siklus I dan siklus II sudah terjadi peningkatan. Dapat dilihat pada grafik dibawah ini



**Gambar 3**

**Grafik Rekapitulasi Hasil Aktivitas Anak pada Siklus I, Siklus II  
Di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kec. Tapung Kab. Kampar**

Pada grafik diatas dapat dilihat rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 adalah 62.78% dengan kriteria cukup, pada siklus I pertemuan 2 adalah 68.89% dengan kriteria cukup, pada siklus I pertemuan 3 adalah 75.00% dengan kriteria cukup. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 adalah 77.22% dengan kriteria baik, dan siklus II pertemuan 2 adalah 80.56% dengan kriteria baik, pada siklus II pertemuan 3 adalah 86.67% dengan kriteria baik. Hal ini terlihat dari setiap pertemuan aktivitas anak sudah mengalami peningkatan, lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini berikut :

### Analisis Data

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 40.42 dan pada siklus I terdapat nilai rata-rata 47.22 Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 16.82% dari sebelum siklus I. untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut :

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

Persentase dari data sebelum tindakan ke siklus I sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{47.22 - 40.42}{40.42} \times 100\% \\ &= \frac{6.8}{40.42} \times 100\% \\ &= 0,168 \times 100 \\ &= 16.82\% \end{aligned}$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus I terdapat nilai rata-rata 47.22 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 76.11 Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 61.18% dari siklus I ke siklus II. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut :

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

Persentase dari ke siklus I ke siklus II sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{76.11 - 47.22}{47.22} \times 100\% \\ &= \frac{28.89}{47.22} \times 100\% \\ &= 0,612 \times 100 \\ &= 61.18\% \end{aligned}$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 40.42 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 76.11. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 88.3% dari data sebelum tindakan ke siklus II. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut :

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

Persentase dari data sebelum tindakan ke siklus II sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{76,11 - 40,42}{40,42} \times 100\% \\ &= \frac{35,69}{40,42} \times 100\% \\ &= 0,883 \times 100 \\ &= 88,3\% \end{aligned}$$

Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan, maka hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan permainan menempel kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan pada analisis data penelitian persiklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menempel kartu huruf ke papan penempel/flannel mengalami peningkatan dari siklus I setelah diadakannya tindakan kelas. Hal ini dapat dilihat pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 47.22%. Kondisi ini dianggap belum berhasil sehingga dilaksanakan penelitian lanjutan. Pada siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 76,11% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Guru sebagai peneliti telah berusaha menerapkan model pembelajaran melalui permainan menempel kartu huruf, namun dalam proses pembelajaran guru pada siklus I masih mengalami beberapa kelemahan hampir pada semua aktivitas. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran mulai dari metode dan alokasi waktu yang baik, pada siklus II seluruh aktivitas guru mengalami peningkatan.

Nilai rata-rata pada aktivitas anak yang diperoleh pada siklus I adalah 68.89% angka ini berada pada kriteria Cukup (C). Selanjutnya pada siklus II adalah 81.48% angka ini berada pada kriteria baik (B).

Dalam hal ini sesuai dengan pendapat Rita Kunia (2012) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari seluruh sistem pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Rita Kurnia, 2009) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (dalam Rita Kurnia, 2009) mengemukakan bahwa media

adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.

Dari pengamatan guru terhadap kemampuan mengenal huruf sebelum diberi tindakan terdapat rata-rata 40.42% dengan kriteria mulai berkembang (MB). Penelitian ini dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu siklus I dan siklus II masing-masing sebanyak tiga kali pertemuan. Nilai rata-rata pada siklus I diperoleh nilai sebesar 47.22%. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 76.11%.

Pada pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kemampuan mengenal huruf yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 16.82%. Sedangkan peningkatan kemampuan mengenal huruf dari siklus I ke siklus II sebesar 61.18%, dan secara keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal huruf dari data awal ke siklus II sebesar 88.3%.

Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah dengan bermain menempel kartu huruf. Sebagaimana dikemukakan oleh Menurut Maimunah Hasan (dalam Trisniwati, 2014) mengemukakan bahwa kartu huruf adalah Penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Kartu huruf ini dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun. Secara umum fungsi permainan ini adalah untuk mengenal huruf melatih anak belajar mengenali huruf dan memasangkan kartu gambar dengan cara menempelkan kartu huruf dibawah kartu bergambar. Pembelajaran dengan kartu huruf ini dalam mengenalkan huruf adalah sangat cocok untuk anak usia dini. Hubungannya dengan kemampuan mengenal huruf dengan menempelkan kartu huruf kepapan penempel/flannel. Cara kerjanya, semua kartu huruf disebarkan dihadapan anak, lalu guru memperlihatkan kartu bergambar kemudian ditempelkan kepapan penempel dan anak diminta untuk mencari kartu huruf yang sama pada huruf awalan di kartu bergambar, kemudian anak diminta menempelkan dibawah kartu bergambar dipapan penempel/flannel.

Penerapan pembelajaran melalui permainan menempel kartu huruf memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak. Sehingga hipotesis yang berbunyi penerapan model pembelajaran melalui permainan menempel kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dapat diterima.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan menempel kartu huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

2. Dengan Penerapan pembelajaran melalui permainan menempel kartu huruf yang dilakukan 2 siklus, setiap siklus masing-masing terdiri dari 3 kali pertemuan.
3. Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan menempel kartu huruf di TK Darussalamah Desa Petapahan Jaya Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar sebesar 88.3%.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan simpulan maka peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif dan memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Metode atau model pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian kegiatan penerapan model pembelajaran melalui permainan menempel kartu huruf.
2. Bagi sekolah agar sekolah bisa melakukan supervise terhadap guru untuk bisa memberi pembekalan bagi guru dalam menciptakan dan menemukan serta memiliki media pembelajaran menempel kartu huruf yang tersedia di alam yang tepat guna dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti berikutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan media bermain lainnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Pendidikan Nasional*. Balai Pustaka : Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-kanak*. Depdikbud : Jakarta
- Diana Mutiah.2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Grup: Jakarta
- Jogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian system informasi*. Andi Offset. Yogyakarta. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka. Jakarta
- M. Fadhillah, Lilit muali'alifatul khorida filosofa, Wantini, Eliis akbar, Sifa Fauziah. 2014. Eutainmen. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Grup: Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (2009). PP Nomor 58 Tahun 2009 *Tentang Standar*
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendekia Insani: Pekanbaru

Rozana. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Menempel Huruf Dipapan Flannel*. Skripsi: Universitas Riau

Santrock, Jhon. W. 2007. *Perkembangan anak*. Erlangga: Jakarta.

Suharsimi Arikunto. 1986. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bina Aksara: Jakarta

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta : Jakarta.

Trisniwati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf*. Skripsi.  
<http://eprints.uny.ac.id/13605/1/Skripsi%20Trisniwati%2010111247005.pdf>  
(diakses 26 Oktober 2015)

Yenina Akmal, Yudrik Jahja dkk. *Bunga Rampai Pendidikan anak Usia Dini*( sebuah kumpulan materi PAUD ). Fip press.

Zainal Aqib. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya: Bandung.