

**IMPROVED KNOWN THROUGH PLAY BOX LETTERS LETTERS IN
GROUP B2 TK PEMBINA STATE 1 BANGKO DISTRICT ROKAN
HILIR**

Juli Hartati Damanik, Zulkifli N, Nurlita

**Juli Hartati Damanik@yahoo.com, (082388682603), pakzul_n@yahoo.com.id,
lita.martison@yahoo.com**

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

Abstract: Background of this study is the lack of ability of children to recognize letters. Some children are still undeveloped in differentiating vocal and consonant letters, children still like to mention the letters upside down in almost the same shape and sound and some children may not thrive in naming and grouping images - pictures or objects that have the same initial letters as well as in understanding between the sound and the shape of the letter. Under these conditions it is necessary to attempt to improve the child's ability to know the letter Playing namely through letter box, type this research is action research class conducted in two (2) cycles. Data collectors instrument used in this study is the form of sheets of observation and research subjects are Group B2 consisting of 10 People Boys - Boys and Girls 7 people. Results showed Improvement of Cycle I to Cycle II. Improvement occurred, ie from before the action to the first cycle of 30.35%, Cycle I Cycle II Into amounted to 42.18% and from before Cycle II Amounting to 85.33%. From the results of this study concluded that through the letter box play can enhance the ability recognize letters kindergarten in B2 group Pembina State 1 bangko Rokan Hilir.

Keywords: Recognize Letters, Playing the letter box.

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI BERMAIN KOTAK HURUF DI KELOMPOK
B2 TK PEMBINA NEGERI 1 BANGKO
KABUPATEN ROKAN HILIR**

J Juli Hartati Damanik, Zulkifli N, Nurlita

**Juli Hartati Damanik@yahoo.com, (082388682603), pakzul_n@yahoo.com.id,
lita.martison@yahoo.com**

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

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan anak untuk mengenal huruf. Beberapa anak masih berkembang dalam membedakan huruf vokal dan konsonan, anak-anak masih ingin menyebutkan huruf terbalik dalam bentuk yang hampir sama dan suara dan beberapa anak mungkin tidak berkembang dalam penamaan dan pengelompokan gambar - gambar atau benda yang memiliki huruf awal yang sama seperti serta pemahaman antara suara dan bentuk huruf. Dengan kondisi tersebut maka perlu mencoba untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengetahui huruf Bermain yaitu melalui kotak surat, ketik penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua (2) siklus. Pengumpul data instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi dan penelitian subyek Kelompok B2 terdiri dari 10 orang anak laki-laki - Boys and Girls 7 orang. Hasil penelitian menunjukkan Peningkatan Siklus I Siklus II. Peningkatan terjadi, yaitu dari sebelum tindakan ke siklus I 30,35%, siklus I Siklus II Ke sebesar 42,18% dan dari sebelum Siklus II Sebesar 85,33%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui bermain kotak surat dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf TK dalam kelompok B2 Pembina Negara 1 bangko Rokan Hilir.

Kata kunci: Kenali Surat, Bermain kotak surat.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi bangsa, anak-anak sebagai generasi bangsa harus mendapatkan pendidikan secara layak dan benar sesuai dengan tingkat perkembangan mereka agar potensi yang ada pada diri anak dapat berkembang baik, karena pemberian pendidikan sejak dini menjadi modal dasar untuk perkembangan selanjutnya.

Salah satu bentuk Pendidikan itu adalah penyelenggaraan Pendidikan pada anak usia dini yang salah satunya dilaksanakan dalam sebuah lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak. Menurut Masitoh, dkk (2011) Pendidikan anak usia dini atau TK pada hakikatnya adalah Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Aspek kemampuan anak yang perlu dikembangkan salah satunya yaitu aspek perkembangan bahasa, karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pra membaca awal. Menurut Bromley dalam Nurbiana dhieni, dkk (2011) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca sedangkan verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berfikirnya.

Bahasa yang kita gunakan tersusun dari simbol-simbol maupun gambar huruf yang teratur sehingga menjadi kata dan kalimat yang bermakna. Dalam struktur bahasa huruf merupakan bagian simbol bahasa terkecil yang tersusun secara sistematis, sehingga sebelum memahami kata dan kalimat serta tata cara menulis dalam bahasa anak harus terlebih dahulu mengenal huruf.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal huruf yaitu: Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, menyebutkan simbol-simbol huruf yang di kenal, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi-bunyi huruf awal yang sama, dan memahami antara bunyi dan bentuk huruf.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir kemampuan mengenal huruf anak masih rendah hal ini terlihat dari beberapa anak masih belum berkembang dalam membedakan huruf vokal dan konsonan, anak masih suka terbalik dalam menyebutkan huruf yang hampir sama bentuk dan bunyinya dan beberapa anak masih belum berkembang dalam menyebutkan benda-benda yang mempunyai huruf awal yang sama.

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf disebabkan oleh beberapa faktor antara lain metode atau media yang digunakan kurang menarik dan tidak bervariasi. Guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjukkan huruf kemudian memberikan kegiatan berupa lembaran kerja sehingga anak menjadi bosan dan tidak bersemangat.

Berdasarkan kenyataan tersebut maka penulis mencoba memberi solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, dengan cara bermain seraya belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan anak. Untuk itu penulis mengadakan penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf Melalui Bermain Kotak Huruf Di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Ganeshi dalam Ahmad Susanto (2011) mengungkapkan bahasa anak tidak dimulai dari kata ke huruf lalu pengalaman tetapi dari perbuatan atau pengalaman ke huruf baru kemudian ke kata dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa anak dapat memahami kata dan kalimat dalam bahasa dimulai dengan kegiatan mengenal dan mempelajari bentuk dan bunyi huruf secara maksimal.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Menurut Menurut Piaget dalam Masitoh, dkk (2011) mengemukakan bahwa bermain merupakan warna yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, karena melalui bermain anak dapat belajar banyak hal dan melalui bermain tahap-tahap perkembangan anak dapat tercapai salah satunya kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yaitu bermain kotak huruf. Bermain kotak huruf yaitu permainan yang menggunakan kotak yang berisi kartu-kartu huruf yang berwarna-warni yang terdiri dari huruf-huruf vokal dan konsonan yang dilengkapi dengan kartu-kartu gambar yang menarik, selain itu anak juga menjadi aktif ikut serta berlomba mencari huruf-huruf yang ada didalam kotak yang berisi kartu-kartu huruf berwarna-warni sehingga menarik dan menyenangkan bagi anak. Bermain kotak huruf dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan dengan berbagai variasi sehingga anak tidak merasa bosan saat bermain kotak huruf.

Berdasarkan uraian yang di kemukakan di atas permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak melalui bermain kotak huruf di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir? (2) Bagaimana cara melakukan bermain kotak huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir? (3) Apakah bermain kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir? (4) Seberapa tinggi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui bermain kotak huruf di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir?.

Sehingga tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak melalui bermain kotak huruf di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. (2) Untuk mengetahui cara melakukan bermain kotak huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. (3) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui bermain kotak huruf pada anak di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. (4) Untuk mengetahui tingginya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui bermain kotak huruf di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, yaitu pada bulan maret sampai dengan bulan juni. Subjek penelitian ini dilakukan di Kelompok B2 yang berjumlah 17 orang, 10 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) Menurut IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit (2014) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian ini dilakukan secara bersiklus, satu siklus terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan. Adapun setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi kemampuan mengenal huruf anak, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas anak.

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis secara deskriptif yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase, dengan menggunakan rumus persentase yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100\% \quad (\text{Zainal Aqib, 2008})$$

Keterangan :

- P : Persentase peningkatan
Post rate : Nilai sesudah dilakukan tindakan
Base rate : Nilai sebelum dilakukan tindakan
 100 % : Bilangan tetap

Adapun standar penilaian hasil perhitungan persentase menurut Masnur Muslich (2009) sebagai berikut:

| No | Hasil Perhitungan (%) | Kriteria |
|----|-----------------------|---------------------------------|
| 1 | 0% - 24% | Belum Berkembang (BB) |
| 2 | 25% - 49% | Mulai Berkembang (MB) |
| 3 | 50% - 75% | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| 4 | 76% - 100% | Berkembang Sangat Baik (BSB) |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebagai penerapan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dalam bermain kotak huruf di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir yang dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus dan setiap siklus dilaksanakan dalam 3 (tiga) kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 4 (empat) tahap yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, Peneliti melakukan persiapan yaitu mengamati dan mengobservasi langsung kegiatan anak di bulan maret sampai dengan april 2015. Dari observasi tersebut kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir rendah oleh karena itu dari hasil observasi peneliti berusaha meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui bermain kotak huruf sebagai tindakan pada setiap siklusnya. Dari observasi tersebut diperoleh data kemampuan mengenal huruf anak sebelum tindakan sebagai berikut:

| No | Indikator | Skor | | Persentase |
|----|---|---------|-------|------------|
| | | Faktual | Ideal | |
| 1 | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. | 34 | 68 | 50.00 |
| 2 | Menyebutkan berbagai huruf vokal dan konsonan. | 33 | 68 | 48.53 |
| 3 | Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya. | 28 | 68 | 41.18 |
| 4 | Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama. | 22 | 68 | 32.35 |
| 5 | Memahami antara bunyi dan bentuk huruf. | 17 | 68 | 25.00 |
| | Jumlah | 134 | 340 | 197.06 |
| | Rata-rata | 26.80 | 68 | 39.41 |
| | Kriteria | | | MB |

Data di atas memperlihatkan rendahnya kemampuan mengenal huruf anak sebelum dilakukan tindakan dengan nilai rata-rata 39.41% dengan kriteria mulai berkembang (MB).

Pada siklus I yang dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari selasa tanggal 05 mei 2015, pertemuan kedua pada hari kamis tanggal 07 mei 2015, dan pertemuan ketiga pada hari sabtu tanggal 09 mei 2015. Kemampuan mengenal huruf anak masih belum berkembang secara optimal, ini terlihat dari beberapa anak masih belum mampu mengenal huruf-huruf vokal dan konsonan dengan baik. Perolehan data dari siklus I pada pertemuan satu, dua dan tiga dapat dilihat pada Rekapitulasi tabel dibawah ini:

| No | Indikator | Siklus I | | | Jumlah | Persentase |
|----|---|----------|--------|--------|--------|------------|
| | | Pt.1 | Pt.2 | Pt.3 | | |
| 1 | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. | 69.12 | 73.53 | 75 | 217.65 | 72.55 |
| 2 | Menyebutkan berbagai huruf vokal dan konsonan. | 51.47 | 60.29 | 72.06 | 183.82 | 61.27 |
| 3 | Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya. | 48.53 | 50.00 | 52.94 | 155.88 | 51.96 |
| 4 | Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama. | 35.29 | 47.06 | 50.00 | 132.35 | 44.12 |
| 5 | Memahami antara bunyi dan bentuk huruf. | 25.00 | 26.47 | 29.41 | 80.88 | 26.96 |
| | Jumlah | 229.41 | 257.35 | 283.82 | 770.58 | 256.86 |
| | Rata-rata | 45.88 | 51.47 | 56.76 | 154.12 | 51.37 |
| | Kriteria | MB | BSH | BSH | | BSH |

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenal huruf anak pada siklus I pertemuan 1 (satu) dengan rata-rata 45.88%, pada pertemuan 2 (dua) nilai rata-rata yang diperoleh anak sudah meningkat menjadi 51.47% dan pertemuan 3 (tiga) kemampuan mengenal huruf anak meningkat kembali dengan nilai rata-rata 56.76%. Kemampuan mengenal huruf anak pada siklus I dari tiga kali pertemuan dikatakan

belum bisa meningkat dengan baik dalam kriteria berkembang sesuai harapan dengan nilai rata-rata 51.37%. Bila dibandingkan dengan data awal sebelum tindakan dengan nilai rata-rata 39.41% maka kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan pada siklus I.

Berdasarkan dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih belum optimal. Walaupun terjadi peningkatan tetapi peningkatan tersebut masih belum sesuai dengan yang diharapkan, karena anak dalam melakukan kegiatan bermain kotak huruf masih ada yang dibantu oleh guru.

Selain mengobservasi kemampuan mengenal huruf anak peneliti juga mengamati pada aktivitas guru dan aktivitas anak. Walaupun terjadi peningkatan disetiap pertemuan tetapi peningkatan belum sesuai dengan yang diharapkan hal ini disebabkan antara lain guru belum terbiasa dalam bermain kotak huruf sehingga dalam memberikan penjelasan dan arahan pada anak masih kurang menarik, hal ini menyebabkan anak belum termotivasi dengan kegiatan yang diberikan oleh guru dan anak tidak mengikuti tata tertib bermain kotak huruf dengan baik.

Sesuai dengan siklus I di atas maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan meminimalisir kesalahan atau kelemahan yang terjadi pada siklus I seperti gambar-gambar yang ada akan ditambah atau diperbanyak lagi, warna-warna kartu huruf dibuat lebih menarik lagi bagi anak, dan kegiatan bermain kotak hurufnya lebih divariasikan lagi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaranpun dapat tercapai.

Siklus II dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan, pertemuan pertama pada hari selasa tanggal 12 mei 2015, pertemuan kedua pada hari selasa tanggal 19 mei 2015 dan pertemuan ketiga pada hari kamis tanggal 21 mei 2015.

Pada siklus II aktivitas guru dan aktivitas anak meningkat dengan baik ini terlihat dari cara guru memberikan penjelasan dan arahan dalam mengajak anak bermain dan belajar sudah berinteraksi baik dengan anak. Selain itu anak menunjukkan minatnya yang lebih terhadap kegiatan bermain kotak huruf terutama keberanian anak untuk lebih aktif dalam bermain kotak huruf seperti ketika anak-anak disuruh untuk mengambil huruf-huruf atau gambar didalam kotak, maka anak-anak dengan serius dan bersemangat mengambil sendiri huruf-huruf atau gambar yang diminta didalam kotak huruf.

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa ternyata tindakan yang dilakukan dengan bermain kotak huruf memiliki pengaruh penting dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak untuk lebih jelasnya mengenal huruf anak pada setiap pertemuan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

| No | Indikator | Siklus II | | | Jumlah | Persentase |
|----|---|-----------|-------|-------|--------|------------|
| | | Pt.1 | Pt.2 | Pt.3 | | |
| 1 | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang kenal. | 92.65 | 95.59 | 97.06 | 285.30 | 95.10 |
| 2 | Menyebutkan berbagai huruf vokal dan konsonan. | 76.47 | 77.94 | 89.71 | 244.12 | 81.37 |
| 3 | Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya. | 60.29 | 75.00 | 76.47 | 211.76 | 70.59 |

| | | | | | | |
|---|---|--------|--------|--------|--------|--------|
| 4 | Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama. | 50.00 | 67.65 | 75.00 | 192.65 | 64.22 |
| 5 | Memahami antar bunyi dan bentuk huruf. | 47.06 | 50.00 | 64.71 | 161.77 | 53.92 |
| | Jumlah | 326.47 | 366.18 | 402.94 | 1095.6 | 365.20 |
| | Rata-rata | 65.29 | 73.24 | 80.59 | 219.12 | 73.04 |
| | Kriteria | BSH | BSH | BSB | | BSH |

Tabel di atas menunjukkan rata-rata kemampuan mengenal huruf anak pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I sebelumnya. Kemampuan mengenal huruf anak pada siklus II pertemuan I (satu) dengan rata-rata 65.29% dan pertemuan 2 (dua) meningkat menjadi 73.24% dan pertemuan 3 (Tiga) kemampuan mengenal huruf anak meningkat kembali dengan nilai rata-rata 80.59%. Kemampuan huruf anak pada siklus II dari tiga kali pertemuan dikatakan sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dengan nilai rata-rata 73.04%, maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Setelah dilakukan uji hipotesis maka diketahui peningkatan yang terjadi pada kemampuan mengenal huruf anak dari sebelum siklus ke siklus I dengan persentase peningkatan sebesar 30.35%, dari siklus I ke siklus II dengan persentase peningkatan sebesar 42.18% dan dari sebelum siklus ke siklus II dengan persentase peningkatan sebesar 85.33%. Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap siklus maka hal ini menunjukkan bahwa melalui bermain kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Peningkatan persentase pada kemampuan mengenal huruf anak menunjukkan bahwa bermain kotak huruf memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Montolalu, dkk (2011) yang menyatakan bahwa kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya.

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak salah satunya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bunyi bahasa (Tim Penyusun 2009). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa huruf merupakan lambang dari bunyi bahasa yang dapat dirangkai menjadi kata dan kalimat dalam berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan maupun tulisan oleh karena itu anak harus memahami huruf-huruf dengan baik terlebih dahulu agar dapat memahami makna dalam bahasa tersebut.

Bermain kotak huruf ini dipilih sebagai media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak karena media ini menggunakan kartu-kartu yang berwarna-warni serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sehingga anak-anak tertarik untuk bermain. Selain itu anak menjadi aktif untuk berlomba mengambil dan menyebutkan huruf-huruf yang ada didalam kotak huruf dengan sebanyak-banyaknya dan ini menyenangkan untuk anak, hal ini menyebabkan anak lebih mudah dalam menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu dari uraian dan analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir dapat ditingkatkan melalui bermain kotak huruf.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut: (1) Kemampuan mengenal huruf anak melalui bermain kotak huruf di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir setelah dilakukan tindakan memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan ini terlihat dari pemahaman anak terhadap bentuk dan bunyi huruf, dan anak tidak lagi diberi bimbingan dalam mengenal huruf. (2) Bermain kotak huruf dilakukan dengan cara mengambil kartu-kartu huruf yang ada di dalam kotak sesuai dengan huruf yang telah disebutkan atau dikenalnya, huruf awal dari suatu benda yang ada disekitarnya, dan mengambil serta mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan sebanyak-banyaknya. (3) Dengan menggunakan bermain kotak huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. (4) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan yang terjadi yaitu dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 30.35%, siklus I ke siklus II sebesar 42.18% dan dari sebelum siklus ke siklus II sebesar 85.33%. Persentase peningkatan kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok B2 TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir dengan menggunakan bermain kotak huruf sebesar 85.33%.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penelitian menyampaikan saran-saran sebagai berikut: (1) Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif dan dapat memotivasi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti bermain kotak huruf. (2) Bagi Kepala Sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru-guru agar lebih kreatif lagi untuk menciptakan menemukan serta memiliki keterampilan mengajar khususnya dalam pembelajaran mengenal huruf. (3) Bagi orang tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman, menyenangkan serta terdidik untuk anak dilingkungan keluarga dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana. Jakarta.
- IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
- Jhoe Fachru. 2013. *Materi pelajaran dan Sastra Indonesia*. (online). <http://ruangbacabajang.blogspot.com/2013/05/pengertian-huruf.html?m=1>(diakses 24 Februari 2015).
- Masitoh. dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan penelitian tindakan kelas itu mudah*. Bumi Aksara. Malang.

- Montolalu. dkk. 2011 *bermain dan bermain anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Nurbiana Dhieni. dkk. 2011. *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009. *Tentang standar pendidikan anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Tim Penyusun 2009. *Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Undang-undang. No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Yuliani Nurani Sujiono. dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Zainal Aqib. 2008. *Penelitian tindakan kelas*. Yama widya. Bandung.