

***IMPROVING THE ABILITY TO KNOW LETTERS IN CHILDREN AGES
5-6 YEARS THROUGH LETTERS ON BOARD GAME STICK FLANNEL
IN GROUP BITK BHAYANGKARI BAGANSIAPIAPI
DISTRICT ROKAN DOWNSTREAM***

Rozana, Wusono Indarto, Devi Risma

rozanaama2234@gmail.com (082387534196), Wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

Teacher Education Courses For Early Childhood Education

Faculty of Teacher Training and Education

Riau University

Abstract: *The background of this research is an underdeveloped ability to recognize letters in children aged 5-6 years optimally among children has not been able to: mention the letter symbols familiar, familiar voice initial letter of the name of the existing objects mentioned by teacher, understand the relationship between sound and form of letters and have not been able to read his own name and mention the initial letter of the name by using a flannel board. Therefore, researchers make improvements and optimize the child's ability to recognize letters according to the level of development of age. The purpose of the implementation of this study was to determine the ability of children recognize letters through the flannel board games, and to know the high increase in the ability of children through the game recognize letters attached letter in flannel board in children aged 5-6 years in kindergarten B1 group Bhayangkari Bagansiapiapi Rokan Hilir. This research is a classroom action research conducted in two cycles. In one cycle there are three meetings. Data collection tool used in this study is in the form of observation sheet. The number of samples in this study were 15 children consisting of 9 boys and 6 girls. Based on the analysis of the assessment process there was an increase of 2 cycles. Improvement occurred, ie from before the action to the first cycle of 33.90%, the first cycle to the second cycle of 36.90%, and increased from the prior cycle to cycle II of 83.40%. From the results of these studies concluded that through the game to stick the letters on the flannel board can improve the ability to know the letters in children aged 5-6 years in kindergarten Bhayangkari Bagansiapiapi Rokan Hilir.*

Keyword: *Sticking Games, Flannel Boards*

ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN MENEMPEL HURUF DI PAPAN FLANNEL DI KELOMPOK B1 TK BHAYANGKARI BAGANSIAPIAPI KABUPATEN ROKAN HILIR

Rozana, Wusono Indarto, Devi Risma

rozanaama2234@gmail.com (082387534196), Wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP Universitas Riau

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah kemampuan terbelakang untuk mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun secara optimal pada anak-anak belum mampu: menyebutkan simbol huruf akrab, suara yang dikenalnya huruf awal dari nama benda yang ada disebutkan oleh guru, memahami hubungan antara suara dan bentuk huruf dan belum bisa membaca namanya sendiri dan menyebutkan huruf awal nama dengan menggunakan papan. Peneliti melakukan perbaikan dan mengoptimalkan kemampuan anak untuk mengenal huruf sesuai dengan tingkat perkembangan usia. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan papan flanel, dan untuk mengetahui peningkatan tinggi dalam kemampuan anak melalui permainan mengenal huruf huruf terpasang di papan flanel pada anak usia 5-6 tahun dalam kelompok TK Bhayangkari B1 Bagansiapiapi Rokan Hilir. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Dalam satu siklus ada tiga pertemuan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 15 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan. Berdasarkan analisis dari proses penilaian ada peningkatan dari 2 siklus. Peningkatan terjadi, yaitu dari sebelum tindakan ke siklus I 33,90%, siklus I ke siklus II 36,90%, dan meningkat dari siklus sebelum siklus II 83,40%. Dari hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa melalui permainan untuk tetap huruf di papan flanel dapat meningkatkan kemampuan untuk mengetahui huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhayangkari Bagansiapiapi Rokan Hilir.

Kata Kunci: Permainan Menempel, Papan *Flanel*

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun. Pelaksanaan program kegiatan belajar di TK harus menciptakan suasana yang nyaman. Oleh karena itu, guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didiknya, kesesuaian alat bermain, alat bantu atau media, serta metode yang digunakan. Berdasarkan Permendiknas No.58 Tahun 2009 TK bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Standar Kompetensi TK dan RA, “Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya” Depdiknas, (2006).

Menurut Anderson dalam Nurbiana Dhieni (2007) “Membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca terkait dengan (1) Pengenalan huruf atau aksara, (2) Bunyi dari huruf atau rangkaian huruf- huruf, (3) Makna atau maksud, dan (4) Pemahaman terhadap makna atau maksud berdasarkan konteks wacana.

Dari uraian di atas dapat diketahui pentingnya mengoptimalkan aspek- aspek perkembangan anak termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan berbagai variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak. Menurut A. Arsyad (2002) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif akan mudah diterima oleh siswa sehingga siswa akan mudah menerima pelajaran yang diberikan. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran.

Mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditorial (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Depdiknas (2007). Huruf adalah sebuah grafem dari suatu sistem tulisan, misalnya alfabet Yunani dan aksara yang diturunkannya. Dalam suatu huruf terkandung suatu fonem, dan fonem tersebut membentuk suatu bunyi dari bahasa yang dituturkannya. Setiap aksara memiliki huruf dengan nilai bunyi yang berbeda-beda. Dalam aksara jenis alfabet, abjad, dan abugida, biasanya suatu huruf melambangkan suatu fonem atau bunyi. Beberapa aksara, misalnya alfabet Yunani dan keturunannya, memiliki varian dari satu huruf yang sama, disebut dengan istilah huruf besar dan huruf kecil. Huruf besar biasanya dipakai di awal kata,

sedangkan huruf kecil ditulis setelahnya. Di dunia huruf terdapat dua kategori besar pilihan, yakni serif atau huruf berkait dan sans-serif atau rupa huruf tanpa kait.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita katakan kalau huruf adalah lambang dari bunyi. Misalnya bunyi *be* lambangnya atau hurufnya adalah *b*, bunyi *el* lambangnya adalah *l*, dan seterusnya. Huruf dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan bunyinya menjadi beberapa macam. Jenis-jenis huruf yang berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi empat yaitu huruf fonemis, huruf silabis, huruf logograf atau idiograf, yaitu huruf yang melambangkan bunyi satu kata seperti huruf cina, huruf piktograf. Sedangkan jenis huruf berdasarkan bunyinya, dapat dibedakan menjadi tiga yaitu huruf vocal, huruf konsonan, huruf semivokal. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan anak mengenal huruf yaitu faktor endogen dan eksogen. Faktor endogen adalah faktor yang berkembang baik secara biologis, maupun psikologis, dan linguistik yang timbul dari diri anak. Sedangkan, faktor eksogen adalah faktor lingkungan.

Menurut Semiawan (2002) melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya. Permainan menempel huruf adalah permainan yang dilakukan untuk meningkatkan kemahiran anak mengenal huruf. Permainan menempel huruf dilakukan dipapan flannel. Anak diminta menempelkan huruf yang sama dipapan tulis. Sebelumnya guru telah menempelkan huruf di media pembelajaran. Jadi, agar anak bisa mengenal huruf, guru memberikan contoh kepada anak bagaimana menempel huruf dan sesuai dengan huruf yang sudah ditempelkan

Menurut Sadiman S. Arief, dkk (2005) media papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan flanel ini dapat menggunakan kain atau kertas plano secara berlapis. Gambar-gambar atau tulisan yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, di kelas-kelas rendah sekolah dasar atau taman kanak-kanak, papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka. Karena penyajiannya seketika, kecuali menarik perhatian siswa, penggunaan papan flanel dapat membuat sajian lebih efisien.

Papan flannel tersedia dalam berbagai variasi warna, murah, dan mudah didapat. Bahan laken (flet) dengan bulu-bulu halus juga dapat dimanfaatkan sebagai pengganti flannel walaupun biasanya harganya lebih mahal dibandingkan dengan flannel. Media ini dapat digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep memberi pesan tentang pokok-pokok cerita, membuat diagram, grafik dan sejenisnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Bhayangkari pada kelompok B1 ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun belum optimal. Kemampuan anak mengenal huruf sebelum tindakan di TK Bhayangkari pada kelompok B1 baru mencapai kriteria yang diinginkan oleh guru. Gejala yang timbul pada anak saat menempel huruf di papan flannel yaitu anak belum mampu menempel huruf dengan baik bahkan anak belum tepat menempel huruf di papan flannel. Ini disebabkan anak belum mengenal huruf lebih banyak. Masih ada anak yang belum bisa membedakan huruf kecil dan huruf besar. Perilaku yang ditampilkan anak pada saat menempel huruf di papan flannel masih kurang baik. Ini terlihat dari hasil penilaian guru pada saat kegiatan berlangsung. Anak masih terfokus pada media yang disediakan. Anak tidak mengerti kegunaan media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian tentang: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak 5-6 Tahun Melalui Permainan Menempel Huruf Di Papan Flanel Siswa Kelompok B1 TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Masalah yang timbul dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan papan flanel di kelompok B1 TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir? (2) bagaimanakah cara penerapan menempel huruf di papan flanel agar kemampuan mengenal huruf anak meningkat? (3) apakah melalui permainan menempel huruf di papan flanel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 Tahun di kelompok B1 TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir? (4) Seberapa tinggi peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan menempel huruf di papan flanel?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini semua bersumber dari rumusan masalah yang ada.

METODE PENELITIAN

Menurut Suharsimi Arikunto (2010) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti melalui refleksi diri, yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. PTK berfokus pada permasalahan praktis, yaitu permasalahan proses pembelajaran yang terjadi di kelas pada aspek-aspek pembelajaran. PTK bertujuan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan (TK), sekaligus mencari jawaban ilmiah bagaimana hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus. Satu siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Penelitian melalui permainan menempel huruf di papan flanel ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun yang dilaksanakan di TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir dan khususnya pada kelompok B1. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April tahun 2015 sampai dengan bulan Mei pada tahun 2015

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B1, TK Bhayangkari Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir, tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa di kelompok B1 sebanyak 15 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan terutama adalah data dari indikator-indikator keberhasilan tindakan penelitian dengan menggunakan instrumen-instrumen pengumpulan data yang sesuai. Selain itu, dalam melakukan pengumpulan data peneliti dibantu oleh guru kelas. Adapun teknik yang akan digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah

- 1) Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa dan dapat dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran, jumlah guru dan data-data lain yang bersifat administratif.
- 2) Penilaian dipakai untuk mengukur kemampuan awaldan akhir. Perkembangan ataupun peningkatan selalu dikenai tindakan kemampuan pada akhir siklus tindakan dan akan dapat diketahui melalui penilaian ini.

Adapun kriteria penilaian pada penelitian ini yaitu :

1. BB (Belum Berkembang) : Anak belum mampu melakukan kegiatan sesuai dengan indikator, diberi skor 1.

2. MB (Mulai Berkembang) ; anak belum mampu melakukan kegiatan sesuai dengan indikator, diberi skor 2.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : anak mulai mampu melakukan kegiatan sesuai indikator, diberi skor 3.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) : anak mampu melakukan kegiatan melebihi indikator

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Perencanaan dan observasi penelitian dilaksanakan pada bulan April, dan pelaksanaan dan analisis penelitian dilaksanakan pada bulan Mei. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 5 Mei 2015, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 6 Mei 2015 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis 7 Mei 2015. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Kegiatan penelitian pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 12 Mei 2015 dilanjutkan pada hari Rabu tanggal 13 Mei 2015 dan pertemuan terakhir atau pertemuan ketiga dilakukan pada hari Jum'at tanggal 15 Mei 2015.

Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Huruf, Siklus I dan Siklus II.

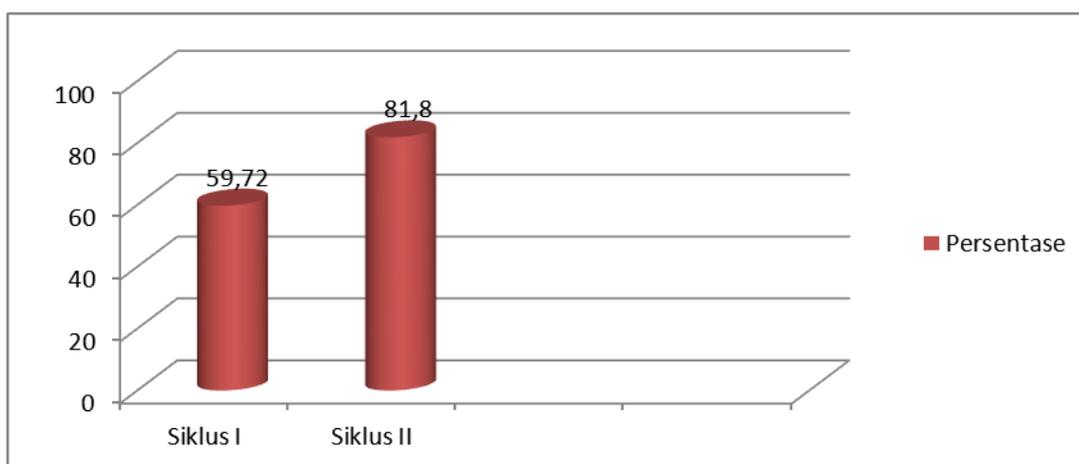
No	Indikator	Siklus I			Siklus II		
		Pt. 1	Pt. 2	Pt. 3	Pt. 1	Pt. 2	Pt. 3
1	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenalnya	63,33	73.33	75.00	93.33	96.67	86.67
2	Anak mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disebutkan oleh guru	56.67	68.33	71.67	86.67	86.67	81.67
3	Anak dapat memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	48.33	53.33	68.33	60.00	75.00	93.33
4	Dengan menggunakan papan flannel anak mampu membaca nama sendiri dan menyebutkan huruf awal dari namanya.	38.33	48.33	51.67	61.67	65.00	95.00
	Jumlah	206.67	243.33	266.67	301.67	323.33	356.67
	Rata-rata	51,67	60.83	66,67	75,42	80,83	89.17
	Jumlah persiklus		179.17			245,42	
	Persentase Persiklus		59.72%			81,80%	
	Kriteria		BSH			BSB	

Berdasarkan rekapitulasi data dan hasil persentase peningkatan dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan menempel huruf dipapan flannel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian pada tahap siklus I, untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan

menempel huruf dipapan flannel. Terdapat nilai rata-rata sebesar 59,72% dengan kriteria cukup baik. Dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dan siklus I menunjukkan peningkatan dari 44,58% sehingga meningkat menjadi 51,67% pada pertemuan 1 di siklus I. Pada siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 60,83% serta siklus I pertemuan 3 meningkat menjadi 66,67% sehingga memperoleh nilai rata-rata persentase 59,72% dengan kriteria cukup baik dan kemudian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II kemampuan mengenal huruf melalui permainan menempel huruf dipapan flannel diperoleh nilai persentase siklus II pertemuan 1 yaitu 75,42% dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,83% dan pada siklus II pertemuan 3 terjadi peningkatan yang signifikan yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% dan rata-rata dari nilai ketiga pertemuan tersebut adalah 81,80%. Jadi peningkatan dari sebelum pelaksanaan tindakan ke siklus I sebesar 33,9% dan siklus I ke siklus II yaitu sebesar 36,9% serta peningkatan dari sebelum melaksanakan siklus ke siklus II sebesar 83,4%. Berarti dengan melalui permainan menempel huruf dipapan flannel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhayangkari Kecamatan Bangko kabupaten Rokan Hilir, sesuai dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus diadakan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Grafik Peningkatan Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II.



Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yang meliputi dua siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan tiga kali pertemuan, karena siklus pertama kemampuan mengenal huruf pada anak masih dalam kriteria cukup, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus kedua. Siklus kedua dilaksanakan tiga kali sama dengan siklus pertama tadi, dan pelaksanaan kegiatan pada siklus kedua mendapatkan kriteria penilaian yaitu baik. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan penelitian, karena dengan adanya peningkatan di siklus kedua, berarti permainan menempel huruf dipapan flannel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Semiawan, (2002) menyatakan bahwa permainan menempel huruf adalah permainan yang dilakukan untuk meningkatkan kemahiran anak mengenal huruf. Permainan menempel huruf dilakukan dipapan flannel. Anak diminta menempelkan huruf yang sama dipapan tulis. Sebelumnya guru telah menempelkan huruf di media pembelajaran. Jadi, agar anak bisa

mengenal huruf, guru memberikan contoh kepada anak bagaimana menempel huruf dan sesuai dengan huruf yang sudah ditempelkan.

Kenampuan mengenali huruf adalah kemampuan anak dalam memahami berbagai jenis simbol atau bentuk dan bunyi huruf yang merupakan simbol Bahasa terkecil yang dapat dirangkai menjadi kata dan kalimat dalam berbahasa secara lisan maupun tulisan. Kemampuan mengenali huruf anak dapat ditingkatkan melalui permainan salah satunya permainan menempel huruf di papan flannel. Permainan ini dipilih sebagai metode dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf anak karena media ini menggunakan kartu-kartu huruf yang berwarna-warni, serta dilengkapi dengan bentuk kartu yang menarik sehingga anak-anak tertarik untuk melakukan permainan. Selain itu anak menjadi aktif untuk berlomba mengambil dan menyebutkan huruf-huruf yang ada sebanyak-banyaknya, dan ini menyenangkan untuk anak. Hal ini menyebabkan anak lebih mudah dalam menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, maka dari itu permainan menempel huruf di papan flannel ini sangat diperlukan karena dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

- 1) Kemampuan anak mengenali huruf melalui permainan papan flannel di kelompok B1 TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir pada penelitian ini sudah mendapatkan kriteria baik dan semua anak sudah mampu mengenali huruf dengan baik.
- 2) Penerapan menempel huruf di papan flannel dilakukan pada saat kegiatan dilakukan. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Pada setiap pertemuan kegiatan menempel huruf di papan flannel dilakukan oleh anak. Ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenali huruf.
- 3) Dengan melalui kegiatan permainan menempel huruf di papan flannel dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf anak di kelompok B1 TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir
- 4) Dari data hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenali huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir diperoleh nilai rata-rata yaitu pada sebelum siklus memperoleh nilai 44,6% dan meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 59,7% dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu nilai rata-rata pada siklus II mencapai 81,9%. Persentase peningkatan kemampuan mengenali huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan menempel huruf di papan flannel di Kelompok B1 TK Bhayangkari Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir sebesar 83,6%..

Adapun rekomendasi dari peneliti adalah :

- 1) Bagi Guru PAUD/TK agar memberikan berbagai variasi media belajar anak melalui prinsip bermain. Media yang digunakan dapat berupa media yang dekat dengan anak dan mudah untuk didapatkan. Hal ini karena pembelajaran melalui permainan menempel huruf dan media yang menarik dapat meningkatkan minat anak dalam mengikuti kegiatan dan diharapkan lebih profesional dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf.
- 2) Bagi Kepala Sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru-guru agar lebih kreatif dalam menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi anak khususnya dalam pembelajaran kemampuan mengenali huruf .

- 3) Bagi orang tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman dan juga memberikan sebuah permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada melalui permainan menempel huruf di papan flannel dengan media kartu huruf yang lebih cepat membuat anak mengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- AArsyad. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-kanak*. Depdikbud: Jakarta.
- Depdiknas. 2007. *Garis-Garis Besar Program Pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Depdikbud: Jakarta.
- Nurbiana Dhieni. Dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Sadiman Arief S., dkk. 2006, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara : Jakarta