

Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak dalam Mengenal Huruf dengan Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B di TK Tunas Kurnia Jaya

Maria Dewi Prihatini Purba ¹, Nurhayati², Listiawati³

¹ TK Islam Engku Putri

² TK Dewi Fortuna

³ TK Bina Anak Bangsa

e-mail: nurisna1105@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada kelompok B di TK Tunas Kurnia Jaya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing masing siklus dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak didik usia 5 - 6 tahun TK Tunas Kurnia Jaya yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan penilaian. Analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif. nilai perbandingan perbandingan hasil penelitian perbaikan kegiatan pengembangan Siklus I dengan Siklus II pada RPPH ke 5 pada Siklus I dan Siklus II pada RPPH ke-5. Dan didapatkan data anak sebagai berikut: Belum Berkembang (BB) ada 5 anak dengan nilai pesentase sebesar 33.33 % pada siklus I dan tidak ada anak dengan nilai pesentase sebesar 0% pada siklus II dari 15 anak.. Mulai Berkembang (MB) ada 7 anak dengan nilai pesentase sebesar 46.67% pada siklus I dan ada 1 anak dengan nilai pesentase sebesar 6.67% pada siklus II dari 15 anak. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak dengan nilai pesentase sebesar 6.67% pada siklus I dan ada 2 anak dengan nilai pesentase sebesar 13,3% pada siklus II dari 15 anak. Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 2 anak dengan nilai pesentase sebesar 13.33% pada siklus I dan ada 12 anak dengan nilai pesentase sebesar 80% pada siklus II dari 15 anak. Dari kegiatan perbaikan pengembangan anak didik menghasilkan peningkatan yang signifikan pada pengembangan Berbahasa anak dalam mengenal kata dengan metode permainan kartu kata dengan media kartu bergambar, ini terlihat dari kegiatan perbaikan dari siklus I (satu) ke siklus II (kedua).

Kata kunci: *Kemampuan Bahasa, Mengenal Huruf, Permainan Kartu.*

Abstract

This research aims to improve children's language skills in recognizing letters through letter card games in group B at Tunas Kurnia Jaya Kindergarten. This research is classroom action research carried out in two cycles. Each cycle is carried out in five meetings. The subjects of this research were students aged 5 - 6 years at Tunas Kurnia Jaya Kindergarten, consisting of 8 girls and 7 boys. The data collection techniques used are observation and assessment. The data analysis used is a qualitative technique. comparative value of the results of research on improving development activities in Cycle I and Cycle II in the 5th RPPH in Cycle I and Cycle II in the 5th RPPH. And the child data was obtained as follows: Not yet Developing (BB) there were 5 children with a percentage value of 33.33% in cycle I and there were no children with a percentage value of 0% in cycle II out of 15 children. Starting to Develop (MB) there were 7 children with a percentage value of 46.67% in cycle I and there was 1 child with a percentage value of 6.67% in cycle II out of 15 children. Developing According to Expectations (BSH) there is 1 child with a percentage value of 6.67% in cycle I

and there are 2 children with a percentage value of 13.3% in cycle II out of 15 children. Developing Very Well (BSB) there are 2 children with a percentage value of 13.33% in cycle I and there were 12 children with a percentage value of 80% in cycle II from 15 children. The improvement activities for students' development resulted in a significant increase in children's language development in recognizing words using the word card game method using picture cards. This can be seen from the improvement activities from cycle I (one) to cycle II (second).

Keywords : *Language Skills, Recognizing Letters, Card Games.*

PENDAHULUAN

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Ada yang berpandangan bahwa anak adalah miniatur orang dewasa. Ada pula yang beranggapan bahwa anak adalah ibarat kertas kosong yang bisa di tulis apapun. Anak tidak memiliki potensi ia hanya menjadi apa yang di inginkan lingkungannya. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak mulai anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Menurut John Locke teori tabularasa anak ibarat kertas putih, apabila orang tua atau pendidik menanamkan dasar-dasar yang baik dan kreatif, kelak diusia selanjutnya akan terlihat hasilnya dan dalam teori montessori masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan (golden age), karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang pesat. Dan pemberian rangsangan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Tunas Kurnia Jaya , khususnya pada anak usia 5-6 tahun ditemukan adanya masalah dalam kegiatan pengembangan bahasa di kelas khususnya pada aspek kemampuan anak dalam menebak suatu kata dari sebuah gambar yang sangat rendah . Dengan jumlah anak 15 diantaranya 6.67 % anak berkembang sangat baik, 13.3 % berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 80 % anak belum berkembang. Dari fenomena tersebut di atas maka peneliti memiliki inisiatif untuk memberikan layanan kepada anak melalui bermain kartu huruf. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah bermain kartu huruf efektif untuk meningkatkan pola berfikir anak TK Tunas Kurnia Jaya. Oleh karena itu peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap hasil pembelajaran dengan judul "**Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Dalam Mengenal Huruf Dengan Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B di TK. Tunas Kurnia Jaya**"

METODE

Subjek Penelitian

1. Nama lembaga : TK. Tunas Kurnia Jaya
2. Lokasi : Cipta Emerald Blok A3 No. 7
3. Waktu pelaksanaan
 - a. Siklus I : Senin, 15 Februari 2021
 - b. Siklus II : Senin, 22 Februari 2021
4. Aspek pengembangannya : Bahasa
5. Tema :Lingkungan
6. Sub Tema : Rumahku dan Sekolahku
7. Kelompok : B
8. Karakter Anak :
 - a. Usia Anak : 5-6 Tahun
 - b. Jenis Kelamin :
 - 1) Laki- Laki :7

- 2) Perempuan : 8
9. Pihak yang membantu : Supervisor
Teman
Sejawat
Kepala TK

Desain Prosedur Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Sebelum merencanakan tindakan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan identifikasi masalah, analisa masalah dan perumusan masalah.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas dilakukan untuk mendapatkan data awal tentang perbaikan kegiatan pengembangan. Siklus I dan II adalah tindakan perbaikan yang disusun secara sistematis dan mengarah pada pemecahan masalah kegiatan pengembangan. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan antara lain :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Pengamatan
4. Melakukan Refleksi

Dari hasil yang diperoleh, penulis melaksanakan perencanaan tindakan perbaikan, yaitu :

“Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Dalam Menenal Huruf Dengan Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B Di TK. Tunas Kurnia Jaya”.

Tindakan yang akan dilaksanakan terdiri dari 2 siklus, yaitu :

1. Perbaikan Pertama (Siklus I) dilaksanakan pada hari :
Senin , tanggal 15 Februari 2021, yaitu membuat Menebak kata “ Rumah”.
2. Perbaikan Kedua (Siklus II) dilaksanakan pada hari :
Senin, tanggal 22 Februari 2021, yaitu membuat huruf yang terdapat pada kata “ Sekolahku.”

1. Siklus I

a. Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan Siklus I

- ❖ RPPH 1 : Pembukaan = Mengucapkan sajak “Rumahku”, Inti = Menyebutkan huruf awal dari kata rumah, Penutup = Mengulangi sajak rumahku.
- ❖ RPPH 2 : Pembukaan = Bercerita tentang “Kamar Tidur Susi”, Inti = Menghubungkan suku kata awal yang sama, Penutup = Menjawab pertanyaan tentang cerita “ Kamar Tidur Susi.
- ❖ RPPH 3 : Pembukaan = Bercerita tentang “ Meja Tulis Baru Susi”, Inti = Menyebutkan huruf dari kata rumah, Penutup = Tanya Jawab seputar cerita.
- ❖ RPPH 4 : Pembukaan = Gerak dan lagu : Rumahku Istanaku”, Inti = Meniru kalimat “ rumah saya indah”, Penutup = Menyanyikan lagu “Rumahku Istanaku”.
- ❖ RPPH 5 : Pembukaan = Bercerita tentang “ Pergi ke Mesjid”, Inti = Menyebutkan huruf apa saja pada kata “ Rumah”, Penutup = Mengulangi isi cerita sesuai dengan imajinasi.

Adapun Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan pada Siklus I adalah sebagai berikut :

1. Pembukaan (± 30 menit)
 - Berbaris di halaman
 - Salam, Berdoa sebelum belajar
 - Mengingat kembali/apersepsi kegiatan kemarin
 - Mengunjungi tempat ibadah terdekat
 - Bercerita tentang “ Pergi ke Mesjid Babusalam.”
2. Inti (± 90 menit)
 - Menghubungkan gambar rumah ibadah sesuai dengan agamanya.
 - Menyebutkan huruf apa saja pada kata “Rumah”

- Membuat bentuk rumah dari plastisin.
3. Recalling (± 30 menit)
- Bermain, Mencuci Tangan
 - Berdoa, Makan Bersama
 - Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari ini
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penutup (± 30 menit)
- Menanyakan perasaan selama hari ini
 - Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - Mengulangi isi cerita "Pergi ke Mesjid Babusalam " sesuai dengan imajinasi anak.
 - Bernyanyi, Berdoa Pulang
 - Mengucapkan salam
 - Pulang

Langkah - langkah Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan Siklus Pertama (1) adalah :

1. Pendidik menata anak didik untuk duduk di atas karpet dan membuat lingkaran.
2. Pendidik menyiapkan peralatan pembelajaran hari ini berupa *kartu huruf bergambar*.
3. Pendidik menjelaskan bagaimana cara bermain kartu kata bergambar
4. Anak didik mengambil salah satu kata lalu di pegang masing - masing tanpa diberitahu dahulu apa kata tersebut.
5. Anak didik mengerjakan kegiatan dan mulailah saling menebak kartu apa yang sedang di pegang oleh anak tersebut. Yang sebelumnya telah diberi petunjuk oleh pendidik.
6. Pendidik mengamati kegiatan yang sedang anak didik laksanakan.
7. Pendidik mendampingi anak didik yang masih membutuhkan bantuan.

b. Prosedur Pelaksanaan Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Dalam pelaksanaan perbaikan Kegiatan pengembangan, guru terlebih dahulu melakukan indentifikasi masalah, analisis masalah, dan perumusan masalah, Kemudian membuat Rencana Kegiatan Pengembangan (RK) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang diserahkan kepada Kepala Sekolah disertai dengan lembar penilaian yang akan digunakan untuk menilai kemampuan merencanakan perbaikan kegiatan pengembangan dan akan digunakan untuk menilai kemampuan melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan.

Supervisor 2 atau Penguji 1 adalah pembimbing mahasiswa dilapangan saat melakukan perbaikan kegiatan pengembangan. Tugas Supervisor 2 adalah membantu mahasiswa dalam penyusunan RK dan RPPH, menilai RK dan RPPH, menilai pelaksanaan perbaikan dengan menggunakan APKG PKP 1 dan 2, dan membuat jurnal penilaian Perbaikan Kegiatan Pengembangan. Supervisor 2 diutamakan berlatar belakang S1 Kependidikan yang relevan dengan keilmuan Anak Usia Dini.

Penguji 2 adalah yang bertugas menilai RPPH/RK menggunakan APKG-PKP 1 dan perbaikan kegiatan pengembangan menggunakan APKG-PKP 2 pada hari terakhir tiap siklus. Peneliti 2 memiliki ijazah S1 yang relevan dengan keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Supervisor 1 adalah tutor mata kuliah PKP, bertugas menjelaskan, membimbing dan memberikan contoh tugas kepada mahasiswa, memberikan saran dan persetujuan terhadap Rancangan Perbaikan Satu Siklus , RPPH dan skenario perbaikan yang disusun oleh mahasiswa, menilai RPPH/RK menggunakan APKG-PKP 1 serta pelaksanaannya menggunakan APKG-PKP 2 pada waktu simulasi kegiatan perbaikan yaitu tutorial ke 7 atau ke 8, memberikan bimbingan persetujuan laporan PKP, merekap dan menyerahkan nilai mahasiswa ke UPBJJ-UT. Supervisor 1 memiliki ijazah S1 kependidikan yang relevan dengan keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini.

c. Rencana Pengamatan dan Pengumpulan Data Perbaikan Kegiatan

Pengembangan

Penilaian di Taman Kanak - kanak dilaksanakan berdasarkan gambaran/ deskripsi pertumbuhan dan perkembangan, serta unjuk kerja anak didik yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran sehari - hari, penggunaan berbagai teknik penilaian ini terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri. Beberapa teknik penilaian yang digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan siklus I ini adalah sebagai berikut :

- 1) Observasi
Yaitu pengamatan yang dilaksanakan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan.
- 2) Percakapan
Yaitu percakapan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran anak mengenai suatu hal khususnya dalam bidang pengembangan bahasa.
- 3) Penugasan
Yaitu berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan anak dalam waktu yang telah ditentukan baik secara individu maupun kelompok.
- 4) Tanya Jawab
Yaitu cara penyajian dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada anak tetapi dapat pula dari anak kepada guru.
- 5) Unjuk kerja
Yaitu penilaian yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati.

Berdasarkan hasil pengamatan, untuk mengukur perkembangan kemampuan anak didik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa melalui kartu kata bergambar pada siklus kesatu (I) diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Belum Berkembang (BB) (*) anak didik belum mampu menyebutkan huruf melalui kartu kata melalui media kartu bergambar sesuai dengan arahan guru.
- 2) Mulai Berkembang (MB) (**) anak didik masih membutuhkan bimbingan pendidik dalam menyebutkan sebuah huruf dengan kartu kata melalui media kartu bergambar.
- 3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (* **) anak didik mulai mampu menyebut huruf dengan kartu huruf melalui media kartu bergambar
- 4) Berkembang Sangat Baik (BSB) (* * * *) anak didik mampu menyelesaikan kegiatan menyebutkan huruf dengan permainan kartu kata melalui media kartu bergambar

d. Rencana Refleksi Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Tahap akhir dari setiap tindakan perbaikan adalah Refleksi. Refleksi dilakukan setiap selesai kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dengan cara melihat hasil perkembangan anak didik selama mengikuti proses pembelajaran dan melakukan diskusi dengan teman sejawat, kepala sekolah dan supervisor dalam menemukan masalah dan mencari solusi penyelesaian masalah. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan dalam perencanaan kegiatan dan pelaksanaan kegiatan pengembangan yang dilakukan, sehingga dapat memperbaiki untuk kegiatan pengembangan selanjutnya.

1. Siklus II

a. Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan

- ❖ RPPH 1 : Pembukaan = Bercerita tentang ‘Sekolah Baru Susi’; Inti = Mengucapkan 2-3 urutan kata “ saya pergi sekolah”; Penutup = Menyanyikan lagu “ Taman yang paling Indah”.
- ❖ RPPH 2 : Pembukaan = Berdiskusi tentang manfaat sekolah; Inti = Menyebutkan huruf apa saja dari kata “ Sekolahku”; Penutup = Berdiskusi tentang tolong menolong dengan teman.
- ❖ RPPH 3 : Pembukaan = Bercerita tentang lat-alat sekolah; Inti = Menyebutkan

huruf vocal dan konsonan dari kata “sekolahku”; Penutup = Tanya jawab seputar alat-alat sekolah.

- ❖ RPPH 4 : Pembukaan = Bercerita tentang benda-bendayang ada di sekolah; Inti = Menyebutkan nama dari benda yang ada di lingkungan sekolah (buku, meja, kursi, papan tulis); Penutup = Menyanyikan lagu “ Ruri Abangku”.
- ❖ RPPH 5 : Pembukaan = Mengucapkan sajak “Sekolahku”; Inti = Melengkapi kata sekolah dan menuliskannya dibawah gambar sekolah; Penutup = Mengulangi kembali sajak “ sekolahku”

Adapun Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan adalah sebagai berikut
Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Hari kedua (2), Siklus II

1. Pembukaan (± 30 menit)

- Berbaris di halaman
- Salam
- Berdoa sebelum belajar
- Berdiskusi tentang “Manfaat Sekolah”
- Unjuk kerja Berjalan Maju pada garis lurus.

2. Inti (± 90 menit)

- Menyebutkan huruf apa saja dari kata “Sekolahku”.
- Mewarnai gambar baju seragam
- Menulis angka sesuai dengan jumlah bendanya.

3. Recalling (± 30 menit)

- Bermain di luar kelas
- Sabar Berbaris Mencuci tangan
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Makan bersama
- Merapikan alat-alat yang telah digunakan

4. Penutup (± 30 menit)

- Bercerita tentang cara membuang sampah pada tempatnya
- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Meninformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa ulang,memberi salam dan pulang

Langkah - langkah Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan Siklus Kedua(II) adalah :

1. Pendidik menata anak didik duduk di kursi berkelompok
2. Pendidik menyiapkan peralatan pembelajaran hari ini berupa kartu kata bergambar guna menambah kosa kata
3. Pendidik menjelaskan bagaimanacara mamainkan kartu kata bergambar
4. Anak didik mengambil *kartu huruf* membentuk kata yang telah di siapkan pendidik
5. Anak didik mengerjakan kegiatan membentuk kata dengan menggunakan *Kartu Huruf Huruf* sesuai petunjuk pendidik
6. Pendidik mengamati kegiatan yang sedang anak didik laksanakan.
7. Pendidik mendampingi anak didik yang masih membutuhkan bantuan

b. Prosedur Pelaksanaan Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Dalam pelaksanaan perbaikan Kegiatan pengembangan, guru terlebih dahulu melakukan indentifikasi masalah, analisis masalah, dan perumusan masalah, Kemudian membuat Rencana Kegiatan Pengembangan (RK) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yan diserahkan kepada Kepala Sekolah disertai dengan lembar penilaian yang akan digunakan untuk menilai kemampuan merencanakan perbaikan kegiatan pengembangan dan akan digunakan untuk menilai kemampuan melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan.

Supervisor 2 adalah pembimbing mahasiswa dilapangan saat melakukan perbaikan kegiatan pengembangan. Tugas Supervisor 2 adalah membantu mahasisiwa dalam penyusunan RK dan RPPH, menilai RK dan RPPH, menilai pelaksanaan perbaikan dengan

menggunakan APKG PKP 1 dan 2, dan membuat jurnal penilaian Perbaikan Kegiatan Pengembangan. Supervisor 2 diutamakan berlatar belakang S1 Kependidikan yang relevan dengan keilmuan Anak Usia Dini.

Supervisor 1 adalah tutor mata kuliah PKP, bertugas menjelaskan, membimbing dan memberikan contoh tugas kepada mahasiswa, memberikan saran dan persetujuan terhadap Rancangan Perbaikan Satu Siklus, RPPH dan skenario perbaikan yang disusun oleh mahasiswa, menilai RPPH/RK menggunakan APKG-PKP 1 serta pelaksanaannya menggunakan APKG-PKP 2 pada waktu simulasi kegiatan perbaikan yaitu tutorial ke 7 atau ke 8, memberikan bimbingan persetujuan laporan PKP, merekap dan menyerahkan nilai mahasiswa ke UPBJJ-UT. Supervisor 1 memiliki ijazah S1 kependidikan yang relevan dengan keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini.

c. Rencana Pengamatan dan Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Penilaian di Taman Kanak-kanak dilaksanakan berdasarkan gambaran atau deskripsi pertumbuhan dan perkembangan, serta unjuk kerja anak didik yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik penilaian. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, penggunaan berbagai teknik penilaian ini terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri, sehingga pendidik tidak harus menggunakan instrumen khusus. Beberapa teknik penilaian yang digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan siklus II ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil Karya
Yaitu hasil kerja anak didik setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan membuat kata.
- 2) Observasi
Yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan.
- 3) Penugasan
Yaitu cara penilaian berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan anak didik dalam waktu tertentu baik secara perorangan maupun kelompok
- 4) Percakapan
Percakapan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran anak mengenai sesuatu hal.
- 5) Unjuk kerja
Yaitu penilaian yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati.

Berdasarkan hasil pengamatan, untuk mengukur perkembangan kemampuan anak didik dalam meningkatkan bahasa dengan metode bermain Kartu kata Melalui Media Kartu Huruf pada siklus kedua (II) diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Belum Berkembang (BB) (*) anak didik belum mampu menyebutkan huruf melalui kartu kata melalui media kartu bergambar sesuai arahan guru.
- 2) Mulai Berkembang (MB) (**) anak didik masih membutuhkan bimbingan pendidik dalam menyebutkan huruf dari dengan kartu kata melalui media kartu bergambar.
- 3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (* **) anak didik mulai mampu menyebutkan huruf dengan kartu kata media kartu bergambar.
- 4) Berkembang Sangat Baik (BSB) (* * * *) anak didik mampu menyelesaikan kegiatan menyebutkan huruf dengan kartu kata melalui media kartu bergambar..

d. Tahap Refleksi Perbaikan Kegiatan Pengembangan

Tahap akhir dari setiap tindakan perbaikan adalah Refleksi. Refleksi dilakukan setiap selesai kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dengan cara melihat hasil perkembangan anak didik selama mengikuti proses pembelajaran dan melakukan diskusi dengan teman sejawat, kepala sekolah dan supervisor dalam menemukan masalah dan mencari solusi penyelesaian masalah. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekuatan,

kelemahan dalam perencanaan kegiatan dan pelaksanaan kegiatan pengembangan yang dilakukan, sehingga dapat memperbaiki untuk kegiatan pengembangan selanjutnya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif, yakni mencakup untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja anak didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil analisa tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap selanjutnya, setelah kondisi awal kemampuan berbahasa dengan benda belum diketahui. Peneliti merencanakan siklus tindakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi, setiap siklus berakhir di ketahui adanya peningkatan kemampuan Berbahasa anak dan menambah kosa kata dengan metode bermain Kartu Huruf.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Kegiatan Pengembangan Siklus I

a. Rancangan Satu Siklus

Siklus	: Pertama
Tema	: Lingkunganku
Kelompok	: Usia 5 -6 tahun
Tanggal	: 15 s/d 19 Februari 2021
Tujuan Perbaikan	: Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Dalam Mengenal Huruf Dengan Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B di TK. Tunas Kurnia Jaya.

Identifikasi Masalah :

1. Dari 15 peserta didik tercatat sebanyak 5 anak yang masih belum mampu untuk menyebutkan huruf dengan gambar melalui media kartu huruf.
2. 1 anak dari 15 peserta didik, mampu membaca tetapi tidak mengenal huruf.
3. Dari 15 peserta didik, 2 anak yang cepat selesai dalam kegiatan menyebutkan huruf dengan gambar melalui media kartu huruf.
4. 7 anak dari 15 peserta didik masih belum mau mengerjakan kegiatan menyebutkan huruf r melalui media kartu huruf.

Analisis Masalah :

Dari keempat masalah yang teridentifikasi, ditemukan masalah yang akan dipecahkan yaitu masih rendahnya kemampuan anak untuk dapat menyebutkan huruf dan merangkai kata. Dikarenakan hal tersebut adalah masalah yang paling berat dan dapat menimbulkan masalah baru. Dimana penyebab masalah tersebut adalah karena kurangnya pengarahan pendidik secara mendetail dan kurangnya kreatifitas dalalam pelaksanaan pembelajaran bahasa khususnya mengenal huruf, sehingga metode atau strategi yang pendidik gunakan terkesan membosankan dan media yang digunakan kurang menarik sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.

Perumusan Masalah :

Bagaimanakah cara meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf pada anak dengan metode permainan kartu huruf bagi kelompok B TK. Tunas Kurnia Jaya ?

b. Rencana Kegiatan Perbaikan Siklus 1

Tema	: Lingkunganku
Sub Tema	: Rumahku
Sub – sub Tema	: Bagian-bagian rumah

Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan Siklus I

- ❖ RPPH 1 : Pembukaan = Mengucapkan sajak “Rumahku”, Inti = Menyebutkan huruf awal dari kata rumah, Penutup = Mengulangi sajak rumahku.
- ❖ RPPH 2 : Pembukaan = Bercerita tentang “Kamar Tidur Susi”, Inti = Menghubungkan suku kata awal yang sama, Penutup = Menjawab pertanyaan tentang cerita “ Kamar Tidur Susi.
- ❖ RPPH 3 : Pembukaan = Bercerita tentang “ Meja Tulis Baru Susi”, Inti = Menyebutkan

huruf dari kata rumah, Penutup = Tanya Jawab seputar cerita.

- ❖ RPPH 4 : Pembukaan = Gerak dan lagu : Rumahku Istanaku”, Inti = Meniru kalimat “ rumah saya indah”, Penutup = Menyanyikan lagu “Rumahku Istanaku”.
- ❖ RPPH 5 : Pembukaan = Bercerita tentang “ Pergi ke Mesjid”, Inti = Menyebutkan huruf apa saja pada kata “ Rumah”, Penutup = Mengulangi isi cerita sesuai dengan imajinasi.

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Kegiatan Pengembangan Siklus II

1. Rancangan Satu Siklus

Siklus	: Kedua
Tema	: Lingkungan/Sekolahku
Kelompok	: Usia 5 -6 tahun
Tanggal	: 22 Februari 2021 s/d 26 Februari 2021
Tujuan Perbaikan	: Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Dalam Mengenal Huruf dengan Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B Di TK. Tunas Kurnia Jaya.

Identifikasi Masalah :

- 1). Dari 15 peserta didik baru 2 yang mampu untuk menyebutkan huruf dengan permainan kartu huruf.
- 2) 4 anak dari 15 peserta didik, belum tertarik dengan kegiatan menyebutkan huruf melalui permainan kartu huruf.
- 3) Dari 15 peserta didik, 7 anak yang masih belum mampu dalam kegiatan menyebutkan huruf dengan permainan kartu huruf.
- 4) 2 anak dari 15 peserta didik masih belum mau mengerjakan kegiatan menyebutkan huruf dengan permainan kartu kata dengan media kartu bergambar

Analisis Masalah :

Dari keempat masalah yang teridentifikasi, sebagian besar anak belum dapat menyebutkan huruf yang diinginkannya, dalam permainan kartu kata melalui media kartu bergambar karena merupakan masalah yang paling berat dan mampu menimbulkan masalah baru. Dimana hal tersebut disebabkan karena pengarahan guru kurang mendetail, guru kurang kreatif dan menggunakan media yang kurang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik.

Perumusan Masalah :

“Bagaimanakah cara meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf pada anak dengan metode permainan kartu huruf bagi kelompok B di TK. Tunas Kurnia Jaya?”

b. Rencana Perbaikan Kegiatan Pengembangan

- ❖ RPPH 1 : Pembukaan = Bercerita tentang ‘Sekolah Baru Susi’; Inti = Mengucapkan 2-3 urutan kata “ saya pergi sekolah”; Penutup = Menyanyikan lagu “ Taman yang paling Indah”.
- ❖ RPPH 2 : Pembukaan = Berdiskusi tentang manfaat sekolah; Inti = Menyebutkan huruf apa saja dari kata “ Sekolahku”; Penutup = Berdiskusi tentang tolong menolong dengan teman.
- ❖ RPPH 3 : Pembukaan = Bercerita tentang lat-alat sekolah; Inti = Menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari kata “sekolahku”; Penutup = Tanya jawab seputar alat-alat sekolah.
- ❖ RPPH 4 : Pembukaan = Bercerita tentang benda-bendayang ada di sekolah; Inti = Menyebutkan nama dari benda yang ada di lingkungan sekolah (buku, meja, kursi, papan tulis); Penutup = Menyanyikan lagu “ Ruri Abangku”.
- ❖ RPPH 5 : Pembukaan = Mengucapkan sajak “Sekolahku”; Inti = Melengkapi

kata sekolah dan menuliskannya dibawah gambar sekolah; Penutup = Mengulangi kembali sajak “ sekolahku”

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Kegiatan Pengembangan Siklus 1

Setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak pada kegiatan mengenal huruf dengan dengan metode permainan kartu huruf kelompok B TK Tunas Kurnia Jaya.

Adapun temuan- temuan terkait kekurangan guru dari pertemuan pertama (1) sampai pertemuan kelima (5) pada siklus I (satu). yaitu guru tidak menjelaskan secara mendetail dalam menyampaikan materi.

Siklus I (satu) dilaksanakan Hari senin, 15 Februari 2021 diambil dari Rencana Program Pelaksanaan Harian (RPPH) ke 5 pelaksanaan pertemuan hari Jumat, 19 Februari 2021.

Berdasarkan hasil pengamatan, untuk mengukur perkembangan kemampuan anak dalam kegiatan berbahasa pada siklus ke I dengan metode Permainan kartu Huruf diperoleh data sebagai berikut :

1. Belum Berkembang (BB) ada 5 anak dari 15 anak (33.33%) belum mampu menyebutkan huruf dengan metode permainan kartu huruf (*)
2. Mulai Berkembang (MB) ada 7 anak dari 15 anak (46.67%) masih membutuhkan bimbingan pendidik dalam kegiatan menyebutkan huruf dengan metode permainan kartu huruf (**)
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak dari 15 anak (6.67%) mulai mampu menyebutkan huruf dengan metode permainan kartu huruf (* **)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 2 anak dari 15 anak (13.33%) mampu melakukan kegiatan menyebutkan huruf dengan metode permainan kartu huruf (* * * *)

Perbandingan Perkembangan Perbaikan Siklus I dan Siklus II

Dari keseluruhan kegiatan perbaikan yang dilakukan pada Siklus I dan Siklus II pada kelompok B Tk Tunas Kurnia Jaya didapatkan terjadinya peningkatan pencapaian hasil pembelajaran yang cukup signifikan yang terjadi pada setiap individu dengan menggunakan metode permainan kartu huruf. Siklus I (satu) dilaksanakan pada hari Senin, 15 Februari 2021 diambil dari Rencana Program Kegiatan Harian (RPPH) ke 5 dan pelaksanaan dilakukan pada hari Jumat, 19 Februari 2021. Sedangkan Siklus II dilaksanakan hari Senin, 22 Februari 2021 diambil dari Rencana Program Kegiatan Harian (RPPH) ke-5 dan pelaksanaan dilakukan pada hari Jumat, 26 Februari 2021. Berikut hasil pengamatan untuk mengukur kemampuan anak pada siklus I (RPPH ke 5) dan siklus II (RPPH ke-5) adalah sebagai berikut:

1. Belum Berkembang (BB) ada 5 anak dengan nilai presentase 33.33% pada siklus I dan tidak ada anak yang belum berkembang dengan nilai presentase 0% pada siklus II.
2. Mulai Berkembang (MB) ada 7 anak dengan presentase 46.67% pada siklus I dan ada 1 anak dengan nilai presentase 6.67% pada siklus II dari 15 anak.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak dengan presentase 6.67% pada siklus I dan 2 anak dengan presentase 13.33% pada siklus II dari 15 anak.
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 2 anak dengan presentase 13.33% pada siklus I dan ada 12 anak dengan nilai presentase 80% pada siklus II dari 15 anak.

Bila diamati dari hasil pengamatan penelitian di atas, maka dapat kita lihat bahwa adanya perkembangan kemampuan berbahasa anak didik melalui kegiatan mengenal huruf dengan metode permainan kartu huruf. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai dari siklus I dan siklus II.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dibahas melalui perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan di TK Tunas Kurnia Jaya dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak

Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata dengan Media Kartu Bergambar dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan kartu kata dengan media kartu bergambar dapat mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan untuk mengenal huruf, kata dan merangkai kalimat sederhana yang disertai dengan media pembelajaran yang menarik minat anak.

Dimana tingkat pencapaian perkembangan berbahasa anak sebelum dilakukan perbaikan sangat rendah dengan dilakukannya kegiatan perbaikan pengembangan anak didik didapatkan peningkatan yang signifikan pada pengembangan berbahasa dengan metode kartu kata dengan media kartu bergambar, hal ini dapat dilihat dari kegiatan perbaikan dari Siklus I (satu) ke Siklus II (dua).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, di sarankan agar pendidik selalu menggunakan media pembelajaran yang menarik, memberikan kesempatan kepada anak didik untuk berpartisipasi pada kegiatan mengelola kata dengan metode permainan *kartu kata dengan media kartu bergambar*, membimbing anak didik dalam kegiatan menyusun kata sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengelola kata yang benar dan melakukan evaluasi setiap selesai pembelajaran untuk mengetahui perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional (2008). Tentang Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Di Taman Knak-Kanak
- Gunarti, W,DKK. (2008).Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.Jakarta:Universitas Terbuka
- Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan. 2014 Media Dan Sumber Belajar PAUD. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014
- Masitoh, dkk. (2006). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pamadhi, H, dkk.(2008).Seni keterampilan anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Santoso, S. (2006). Dasar-dasar Pendidikan TK. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, B., dkk.(2007).Metode Pengembangan Fisik Motorik. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kamari, Cut. 2002. Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syafi, dkk. (2005) Materi dan Pembelajaran Kertakes SD. Jakarta : Universitas Terbuka
<http://caniga.blogspot.com/2009/02/pengertian-dan-perkembangan-seni-grafis.html>