

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL MELALUI MEDIA KINCIR BACA UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN

Yudi Widiana¹, Gina Kania², Dian Utami^{3*}
PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia
dianu4762@gmailcom

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal melalui media kincir baca untuk anak usia 4-5 tahun di kelompok A Paud Dian Pertiwi kecamatan Ciampel kabupaten Karawang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini anak kelompok A Paud Dian Pertiwi kecamatan Ciampel kabupaten Karawang, dengan usia 4-5 tahun dengan jumlah 12 anak. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media kincir baca. Anak-anak diajak bermain kincir baca untuk mengenal huruf dengan menyebutkan dan menunjukkan huruf-huruf, mengenal gambar dengan menyebutkan huruf pada tulisan kartu kata bergambar dan merangkai satu huruf menjadi satu kata. Kemampuan membaca huruf pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 37,5%, kemudian pada siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 55% dan presentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 75%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 17,5% dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 20%.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Melalui Media Kincir Baca.

Abstract: This study aims to improve the ability to read letters through the magic character wallet game in group A of Paud Dian Pertiwi Kindergarten, Ciampel sub-district, Karawang district. This research is a classroom action research, which was conducted in 2 cycles. The subjects in this study were group A children of Dian Pertiwi Kindergarten, Majalaya sub-district, Karawang district, aged 4-5 years with a total of 12 children. The object of this research is the ability to read letters. Data collection techniques in this study were observation, interviews and documentation. The research instrument used was an observation guide. The data analysis technique used descriptive quantitative. The results showed that the ability to read letters can be improved through the magic character wallet game. Children are invited to play magic character wallet to recognize letters by saying and showing letters, recognizing pictures by mentioning letters on picture word cards and stringing one letter into one word. The ability to read letters in the PreCycle the average percentage has only reached 37.5%, then in the first cycle the average percentage increased to 55% and the average percentage in the second cycle was able to increase to 75%. An increase from Pre Silkus to Cycle I by 17.5% and an increase from Silkus I to Cycle II by 20%.

Keywords: Ability To Read Letters, Magic Character Wallet Game.

Article History:

Received: 11-07-2023

Revised : 20-08-2023

Accepted: 21-09-2023

Online : 28-09-2023

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan berarti tahapan manusia yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan. Menurut (Ulfah, 2022) bahwa proses pendidikan dapat

berlangsung secara formal dan non formal. Hal ini tidak membatasi ruang lingkup terkait dengan makna belajar.

Anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat berlangsung dari beberapa perkembangan aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan perkembangan anak, yang mana aspek-aspek tersebut berhubungan satu sama lainnya (Surya, 2023).

Khususnya dalam perkembangan bahasa untuk meningkatkan berkomunikasi anak dalam bahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Menurut Yusuf dalam (Surya, 2020) bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dengan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Poerwadarminta dalam (Arifudin, 2021) mengemukakan bahwa kemampuan berarti kesanggupan; kecakapan; kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Kemampuan yaitu mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. Pendapat lain dikemukakan juga oleh Nurhasanah dalam (Nasser, 2021) mengemukakan bahwa mampu artinya (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan. Sehubungan dengan hal tersebut Tuminto dalam (Arifudin, 2018) menyatakan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan.

Triyono dalam (Ulfah, 2019) bahwa pembelajaran keaksaraan merupakan kegiatan dasar manusia beraksara. Sebagian dari masyarakat kita masih hidup dalam ketidakberaksaraan (niraksara), memandang dunia tanpa aksara, tanpa makna yang lebih berarti. Bagi manusia tak beraksara hidup hanyalah melaksanakan garis hidup yang statis dan monoton. Lebih lanjut (Sulaeman, 2022) mengemukakan bahwa perlu campur tangan berbagai pihak agar kelompok masyarakat niraksara ini dapat mendinamisasikan diri dengan melek aksara dan angka agar berbudaya. Dengan berbudaya maka hidup tidak sekedar menjalani nasib semata, melainkan harus diperjuangkan untuk mencapai titik dinamisasi dalam mengoptimalkan aspek-aspek kehidupan secara menyeluruh.

Keaksaraan Awal, kemampuan baca tulis awal. Munafiah dalam (VF Musyadad, 2022) mengemukakan bahwa kemampuan ini termasuk kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan 4 kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Permainan temukan lalu ceritakan adalah permainan yang dapat mengembangkan tiga aspek perkembangan bahasa yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Permainan ini dimulai dari anak menemukan gambar kemudian anak diperintah untuk menceritakan gambar yang ia temukan. Adapun (Mayasari, 2022) mengemukakan bahwa dengan strategi pembelajaran melalui permainan temukan lalu ceritakan dirasa dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak. Permainan ini juga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran guna menstimulasi kecerdasan anak dalam berbahasa.

David Olson dalam (Fikriyah, 2022) mengajukan teori literasi, atau setidaknya serangkaian prinsip, mencatat bahwa keaksaraan meningkatkan kesadaran tuturan dan bahwa pemikiran tentang asumsi, inferensi dan dugaan, konsep-konsep yang secara kritis bergantung pada konsep makna kemelekaksaraan wacana”.

Jackman dalam (Supriani, 2022) menyatakan literasi adalah kemampuan untuk membaca dan menulis, memberikan salah satu perintah dari bahasa asli untuk tujuan berkomunikasi. Ini melibatkan keterampilan dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sementara Morrison dalam (Mawati, 2023) menyatakan bahwa literasi berarti kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan (Ulfah, 2020). Menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip (Arifudin, 2020), apabila media diartikan secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu menerima pengetahuan dan keterampilan. Dalam pengertian ini, bahwa guru, buku, dan yang ada di lingkungan sekitar termasuk media. Jadi pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi.

Dalam proses belajar mengajar, ada dua hal yang penting dalam proses belajar mengajar yaitu metode dan media pembelajaran. Guru harus melaksanakan kedua hal yang sebagai proses awal berkomunikasi dengan anak. Proses komunikasi harus efektif dan efisien, dan guru harus menggunakan media untuk merangsang anak dalam belajar (Hadiansah, 2021).

Menurut Rivai dan Sudjana dalam (Tanjung, 2022) bahwa media pembelajaran sebagai alat pendukung proses mengajar. Media adalah alat untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran. Menurut Gegne dan Briggs dalam (Tanjung, 2021) bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang meliputi buku, kaset, televisi, foto gambar dan komputer.

Berdasarkan pendapat para tokoh dapat disimpulkan bahwa media adalah benda atau bahan yang dihadirkan pada anak. Dengan adanya media akan merangsang anak akan lebih antusias dalam menerima pengetahuan. Agar media dapat dimanfaatkan dengan baik, harus mengetahui kebutuhan pembelajaran dalam permasalahan anak yang dihadapi tentang materi yang telah disampaikan. Menurut (Apiyani, 2022) bahwa Guru harus memanfaatkan media yang tepat dan menyenangkan anak.

Kebanyakan untuk para pendidik yang beranggapan bahwa media untuk proses pembelajaran sangat terbatas sebagai alat bantu dan tidak boleh diabaikan meskipun media tersebut tidak ada di sekolah. Menurut Sudjana dalam (Ulfah, 2021), manfaat media pembelajaran adalah cara untuk mempermudah berinteraksi antara guru dengan anak agar proses belajar mengajar lebih efektif. Lebih lanjut (Rahman, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses belajar agar materi atau informasi akan tersampaikan. Dengan adanya media anak untuk membangkitkan motivasi belajar dan minat anak.

Rudi Susilana dan Riyana dalam (Mayasari, 2021) mengemukakan bahwa secara umum media memiliki kegunaan sebagai berikut: a) Dengan media pembelajaran untuk memperjelas dalam penyampaian informasi, b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara murid

dengan sumber belajar, dan d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Dengan demikian manfaat media adalah cara bagaimana agar tercipta suasana pembelajaran yang efisien dan efektif dan menyenangkan. Sehingga penyampaian informasi akan tersampaikan pada anak.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah penting karena bahasa sebagai dasar kemampuan seorang anak yang dapat meningkatkan kemampuan lain. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tingkat pencapaian perkembangan bahasa disusun berdasarkan kelompok usia anak yaitu usia 4-5 tahun kompetensi dasar adalah menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca), memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan nonverbal), menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal), mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.

Berdasarkan pengamatan penulis di Paud Dian Pertiwi pada kelompok A, ditemukan perkembangan bahasa yang belum optimal dibandingkan aspek-aspek perkembangan lainnya, yaitu kemampuan anak dalam mengenal huruf dilihat dari hasil dokumentasi penilaian harian. Ada beberapa anak kesulitan mengenal huruf dari 12 peserta didik, yang mampu mengenal huruf ada 2 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan anak yang belum mampu mengenal huruf yaitu 2 anak Mulai Berkembang (MB) dan 6 anak Belum Berkembang (BB)

Berdasarkan hal tersebut di atas penulis tertarik untuk menggunakan metode penelitian tindakan kelas, pembelajaran yang akan dilakukan dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media Kincir Baca Pada Kelompok A di Paud Dian Pertiwi Kecamatan Ciampel Kabupaten Karawang.

B. METODE PENELITIAN

Menurut (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Haris, 2023) bahwa penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni : 1) Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, 2) Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa, serta 3) Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Darsono dkk, dalam (Hanafiah, 2021) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam

penelitian tindakan kelas dimungkinkan siswa secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Rahayu, 2020). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins dalam (Fitria, 2020) bahwa penelitian diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermula dari permasalahan yang di hadapi di Paud Dian Pertiwi bahwa kurangnya kemampuan anak dalam kegiatan mengenal huruf, hal tersebut terlihat dari kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengeja sehingga anak mudah jenuh dan merasa bosan terhadap kegiatan yang di berikan oleh guru. Selain itu guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan/mengenalkan huruf pada anak. Anak sulit membaca pada papan tulis, anak kurang mampu menghubungkan huruf A-Z serta anak kurang mampu menyebutkan kosakata yang di tulis di papan tulis, dengan ini saya guru PAUD Dian Pertiwi akan melakukan penelitian dengan menggunakan media kincir baca, dengan harapan untuk mengetahui seberapa besar ke epektifan media kincir baca terhadap kemampuan membaca anak di Paud Dian Pertiwi.

Menurut (Mulyasa, 2017) mengemukakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi dalam pengertin ini tercakup semua cara berkomunikasi sehingga pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat, bunyi, lambang, dan gambar. Lebih lanjut (Supriani, 2023) mengemukakan bahwa melalui bahasa, manusia dapat mengenal dirinya, penciptannya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral dan agama. Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan bahasa anak, (Ulfah, 2023) mengemukakan bahwa produk bahasa mereka meningkat dalam kuantitas, keluasan dan kerumitannya. Anak-anak secara bertahap berkembang dari melakukan ekspresi menjadi melakukan ekspresi dengan berkomunikasi. Mereka biasanya telah mampu mengembangkan pemikiran melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara seperti bertanya, berdialog dan bernyanyi. Adapun (Sinurat, 2022) mengemukakan bahwa sejak usia dua tahun anak menunjukkan minat untuk menyebut nama benda, serta terus berkembang sejalan dengan bertambahnya usia mereka, sehingga berkomunikasi dengan lingkungan yang lebih luas dan dapat menggunakan bahasa dengan ungkapan yang lebih kaya.

Jadi bahasa memungkinkan seseorang mendeskripsikan kejadian-kejadian di masa lalu dan merencanakan masa depan. Pada masa sekolah anak menyadari bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang penting untuk menyampaikan maksud, keinginan, dan kebutuhan kepada orang lain. Dengan begitu anak menyadari bahwa dengan

berkomunikasi, ia akan memahami orang lain dimana berbicara sebagai salah satu bentuk bahasa yang merupakan bentuk sarana untuk memperoleh tempat dalam kelompok dan bertambah banyak kosakatanya. Seiring dengan meningkat kosakatanya pada tahap ini, penggunaan kata kerja yang tepat juga semakin meningkat.

Hurlock dalam (Supriani, 2020) menegaskan perkembangan bahasa anak usia dini ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan penambahan usianya. Lebih lanjut (Nurbaeti, 2022) mengemukakan bahwa perkembangan Bahasa anak seiring dengan perkembangan usia anak.

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun kolaborasi peneliti dan guru kelas, yang diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH yang dibuat sebanyak 3 RPPH yang dipakai untuk 3 kali pertemuan dalam 1 siklus. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan kincir baca untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal. Anak-anak akan diajak bermain kincir baca yang didalamnya berisi huruf-huruf, dan terdapat warna warna yang menarik bagi anak dan lembar kegiatan untuk mengetahui kemampun mengenal huruf setelah kegiatan permainan kincir baca dilakukan. Lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu tema tanaman sub tema tanaman sayur.

Pada kegiatan pra permainan guru melakukan tanya jawab tentang tema kegiatan hari ini yaitu tema tanaman sub tema tanaman sayur, dengan menyebutkan macam-macam sayuran setelah anak mengerti macam-macam sayuran, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan memperkenalkan media yang dipakai yaitu kincir baca biasanya kincir baca berisikan huruf, dalam kegiatan ini kincir baca berisikan huruf dan warna. Guru juga memperkenalkan dan melakukan tanya jawab tentang huruf-huruf. Menyebutkan 26 huruf abjad dengan memutar kincir pada anak-anak. Guru memberi pengertian tentang tujuan, langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kincir baca. Adapun langkah-langkah dalam permainan kincir baca untuk mengenalkan kemampuan keaksaraan awal pada Kelompok A.

Hasil tindakan pada siklus I yang dilaksanakan 2 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk tabel 1.1 seperti berikut ini:

Tabel 1.1
Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati											
		Mengenal huruf				Mengenal warna				Merangkai satu huruf menjadi satu kata			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Aikal		✓				✓				✓		
2	Albar			✓				✓			✓		
3	Asifa		✓					✓			✓		
4	Tiara		✓				✓					✓	
5	Reva		✓					✓				✓	
6	Khaila			✓			✓				✓		
7	Vicky		✓				✓				✓		
8	Rijki	✓					✓			✓			

9	Abdul	✓				✓				✓		
10	Meisya		✓				✓				✓	
11	Faris	✓					✓			✓		
12	Atar		✓				✓		✓			

Sumber: Data sekolah nama nama siswa kelompok A

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada Siklus I, maka peneliti perlu mencari solusi dari permasalahan tersebut. solusi ini diharapkan adanya perbaikan pada permasalahan yang ada. Pada saat Siklus ke II kemampuan mengenal huruf dapat meningkat lagi, hingga menyapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Berikut solusi yang akan dilaksanakan untuk siklus berikutnya yaitu: guru melakukan stimulus awal sebelum permainan dimulai dengan melakukan kompetensi dengan temannya, jika anak bisa menyebutkan huruf yang disebutkan guru, anak boleh menulisnya di lantai dan memilih warna sepidol yang akan digunakan disukai. Dan apabila sudah selesai melakukan kegiatan permainan cepat dan tepat, anak akan dikasih reward bintang yang di tulis di tangan dan melakukan toss, serta guru membuat media kincir baca dengan beragam warna yang lebih menarik lagi, sehingga anak termotivasi dan menyukai permainan ini. Sedangkan untuk kesulitan mengenal huruf baik huruf per huruf maupun kata, guru akan memberi penjelasan kembali pada anak-anak, serta melakukan pendampingan pada anak yang belum menguasai kemampuan keaksaraan awal.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan mengenal huruf, dengan menerapkan metode permainan kincir baca pada saat pembelajaran, Maka peneliti dan rekan guru memutuskan untuk melanjutkan penelitian Siklus II. Dengan kelanjutan siklus tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal huruf sampai mencapai indikator dalam penelitian ini.

Tabel 1.2
Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati											
		Mengenal huruf				Mengenal warna				Merangkai satu huruf menjadi satu kata			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Aikal				✓				✓				✓
2	Albar				✓				✓				✓
3	Asifa				✓				✓				✓
4	Tiara				✓			✓					✓
5	Reva				✓				✓				✓
6	Khaila				✓				✓		✓		
7	Vicky				✓				✓		✓		
8	Rijki				✓			✓					✓
9	Abdul			✓					✓				✓
10	Meisya				✓				✓				✓
11	Faris			✓					✓				✓
12	Atar				✓				✓			✓	

Penelitian yang sudah dilaksanakan pada kelompok A Paud Dian Pertiwi merupakan penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif antara guru dan peneliti. Penelitian tindakan dilaksanakan selama dua siklus dengan tiga kali pertemuan dalam setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari data dari lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf.

Kondisi kemampuan awal anak yang belum optimal dalam mengenal huruf, yang belum mampu mengenal huruf 10 anak, sedangkan yang sudah mampu mengenali huruf 2 anak. Kemampuan anak dalam mengenal huruf harus perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya. Adapun langkah-langkah yang harus dikembangkan membaca pada anak usia dini diantaranya, menurut Khaironi dalam (Hanafiah, 2022) mengemukakan bahwa kemampuan membaca pada anak usia dini dikembangkan melalui langkah-langkah yang dirancang dalam kegiatan main. Kemampuan keaksaraan anak mulai dikembangkan melalui kegiatan mengenal gambar, mengenal kata, mengenal huruf, merangkai huruf menjadi satu kata, hingga merangkai huruf membentuk kalimat sederhana.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kincir baca, sudah berhasil meningkat hingga 83,33% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini sejalan dengan (Fitria, 2023) bahwa pelaksanaan program pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pendapat lain (Arifudin, 2022) mengemukakan bahwa program pembelajaran harus di desain sedemikian rinci dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat agar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 1.1 Penerapan Permainan Kincir Baca

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada data-data dari hasil penelitian lapangan serta pada saat pembelajaran, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penerapan permainan kincir baca yang telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal mengenal huruf merupakan alat permainan edukatif yang menarik yang memiliki banyak warna sebagai pendampingan proses pembelajaran anak usia dini yaitu

pembelajaran dimulai dengan stimulasi permainan pada anak, dengan model pembelajaran perorangan. dengan waktu 60 menit. Alat permainan yang dipakai yaitu kincir baca itu sendiri dan sebagai media pendukungnya. Sedangkan indikator pembelajaran yang peneliti lakukan dalam kemampuan mengenal huruf adalah mengenal huruf dengan menyebutkan dan menunjukkan huruf-huruf, mengenal warna dengan menyebutkan huruf pada tulisan merangkai satu huruf menjadi satu kata. Hasil pembelajaran pada Siklus I belum menyapai kriteria keberhasilan, peneliti berupaya mencari solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada Siklus II yaitu melakukan stimulus awal sebelum permainan dimulai dengan melakukan kompetensi dengan temannya, jika anak bisa menyebutkan huruf yang disebutkan guru, anak bisa memainkan kincir baca dan apabila sudah selesai melakukan kegiatan permainan ini, anak akan dikasih reward bintang yang akan di tulis ditangan, serta peneliti membuat media kincir baca yang penuh warna dan lebih menarik lagi sehingga anak termotivasi dan menyukai permainan ini.

Atas dasar kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Bagi orang tua, disarankan bagi orang tua dalam menstimulasi kegiatan belajar adakan dengan kegaitan bermain dengan metode dan media yang menarik anak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan megenal huruf, 2) Bagi Guru TK, disarankan bagi guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan metode permainan kincir baca, dengan metode yang bervariasi dan stimulus pendekatan pada anak pada saat pembelajaran, serta 3) Bagi Kepala Sekolah, sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan menyediakan buku-buku kumpulan permainan anak, sehingga metode pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa kami panjatkan karena hanya dengan rahmat dan hidayah-nya kami dapat menyelesaikan tugas penelitian ini. Kami juga banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Dan oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini kami mengucapkan terima kasih pada:

1. Bapak H. Hendar,SE.,S.AP.,M.Sc.,MH, selaku Ketua di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Rakeyan Santang Karawang
2. Bapak Dr. Rahman Tanjung, S.E., M.M, selaku ketua LPPM Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Rakeyan Santang Karawang
3. Ketua yayasan Dian Pertiwi
4. Kepala sekolah dan dewan guru PAUD Dian Pertiwi
5. Komite sekolah Dian Pertiwi.

DAFTAR RUJUKAN

- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan STIT Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(3), 209–218.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi

- Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2021). *Manajemen Strategik Teori Dan Implementasi*. Banyumas : Pena Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mulyasa. (2017). *Strategi pembelajaran PAUD*. Bandung : Rosda.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.

- Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Surya, C. M. (2023). Kegiatan Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Dan Motorik Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 75–82.
- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.