

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KOTAK ALFABET

Eti Suberti

PIAUD, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
tie.suberti@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan permainan kotak alfabet untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A Paud Flamboyan XI. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan metode Kemmis dan Mc Taggart yang dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas. Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelompok A Paud Flamboyan XI yang berjumlah 10 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan lembar observasi, dan dokumentasi. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah metode analisis deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak alfabet untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan pada siklus ke-I pertemuan ke-I dengan hasil persentase 40%, siklus ke-I pertemuan ke-II menjadi 50%, dilanjutkan pada siklus ke-II pertemuan ke-I dengan hasil persentase 60%, siklus ke-II pertemuan ke-II hasil persentase meningkat menjadi 80%. Dengan demikian, hal ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan kotak alfabet dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dapat meningkat.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Mengenal Huruf, Permainan Kotak Alfabet.

Abstract: This study aims to determine the application of learning to use the game box alphabet to improve the ability to know the letters in children early 4-5 years old group A Paud Flamboyan XI. This research is a classroom action research. The research design used the method of Kemmis and Mc Taggart which was intended to solve problems in the classroom. The research subjects used were students of group A Paud Flamboyan XI, totaling 10 students. The research was conducted in two cycles. Data collection techniques in research using observation sheets, and documentation. The method used for data analysis is a qualitative description analysis method. The results showed that the implementation of learning by using alphabet box games to improve children's letter recognition skills could improve. This can be seen from the results of observations in the first cycle of the first meeting with a percentage of 40%, the first cycle of the second meeting to 50%, continued in the second cycle of the first meeting with a percentage of 60%, the second cycle of the second meeting the percentage yield increased to 80%. Thus, this proves that the application of learning using alphabet box games in improving the ability to recognize letters in children can increase.

Keywords: Early Childhood, Ability to Know Letters, Alphabet Box Game

Article History:

Received: 18-05-2023

Revised : 21-05-2023

Accepted: 26-06-2023

Online : 30-06-2023

A. LATAR BELAKANG

Usia Dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Menurut Priyanto dalam (Supriani, 2023) bahwa masa usia dini adalah masa keemasan (*Golden Age*) dimasa inilah orang tua harus memperhatikan asupan-asupan Gizi dan Makanan yang baik, sehingga dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak nanti selanjutnya. Seperti yang disebutkan dalam

Permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa anak dapat berkembang secara optimal perlu diperhatikan aspek-aspek seperti moral-agama, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan seni dalam mengembangkan aspek ini harus sesuai dengan kurikulum untuk anak usia dini yaitu dalam konteks bermain. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya. Menurut (Ulfah, 2019) bahwa untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dibutuhkan stimulasi yang cukup demi terpenuhinya kebutuhan anak dengan memberikan pendidikan semenjak usia dini.

Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Menurut (Sulaeman, 2022) bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak usia dini karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Burnett dalam (Arifudin, 2022) menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.

Oleh karena itu dalam mengenalkan huruf dengan memperlihatkan bentuk huruf dan bendanya menjadi bagian terpenting dalam membangun kemampuan berbahasa anak, terutama kemampuan literasi anak selanjutnya. Ehri & Mc Cormick dalam (Nurbaeti, 2022) mengatakan bahwa belajar abjad adalah komponen paling hakiki dan paling penting dari perkembangan baca tulis anak usia dini.

Dalam mengenal huruf, setiap anak usia dini pasti memiliki kemampuan yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Harun Rasyid dkk, dalam (Ulfah, 2021) mengatakan bahwa mengenal huruf dengan menggunakan nama diri, nama benda di sekitarnya akan membantu anak untuk mengenal huruf-huruf, kata-kata dan suara, selain itu juga membantu anak untuk mulai belajar membaca dan menulis dengan cara menyambungkan antara bentuk huruf dengan bunyi huruf.

Apabila seorang anak sudah belajar satu huruf maka sangat dianjurkan bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan latihan lanjutan. Latihan tersebut dapat dilakukan dengan mencari huruf yang sudah dikenal anak tersebut pada bungkus makanan, kotak kue, surat kabar atau pada papan iklan yang ada di pinggir jalan. Oleh karena itu, menurut (Mayasari, 2022) yang perlu diperhatikan oleh orang tua dalam hal ini adalah ketika melakukan latihan tersebut usahakan dalam situasi bermain yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa tertekan. Kegiatan ini bertujuan supaya kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat semakin baik.

Menurut Semiawan dalam (Mayasari, 2021) bahwa permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Lebih lanjut Semiawan dalam (Rahman, 2021) mengemukakan bahwa melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

Menurut Santrock dalam (Fikriyah, 2022) bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Lebih lanjut menurut (Surya, 2020) bahwa alat permainan yang baik bagi anak adalah alat permainan yang memenuhi kriteria: mampu merangsang kreatifitas anak, menjadi media pencapaian keterampilan tertentu, mendidik mental dan komunikasi anak, merangsang anak berfikir dan berkembang serta memberikan keamanan bagi kesehatan fisik dan rohani anak. Istilah alat permainan ini seringkali dilengkapi menggunakan istilah lain yaitu alat permainan edukatif (APE).

Fungsi dari alat permainan edukatif adalah: 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya (Hanafiah, 2022).

Hasil observasi yang dilakukan di Kelompok A PAUD Flamboyan XI diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak masih ada beberapa yang belum berkembang secara baik, yaitu dari jumlah 10 anak kelas A yang belum berkembang ada 2 anak, mulai berkembang 3 anak, berkembang sesuai harapan 2 anak, dan berkembang sangat baik 3 anak.

Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Sehingga anak terkadang sulit untuk mengikuti pembelajaran. Anak juga masih suka terbalik saat menyebutkan beberapa huruf yang bentuknya mirip. Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan. Selain itu kegiatan mengenal huruf juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak, dan majalah dalam kegiatan pembelajaran. Setelah selesai mengerjakan guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak. Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal dan kurang efektif. Proses ini terlihat dari proses pengenalan huruf anak-anak dari majalah ataupun lembar kerja anak, papan tulis juga spidol. Oleh karena itu disini peneliti akan menggunakan permainan kotak alfabet dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Pengertian kotak adalah wadah untuk menyimpan sesuatu. Kotak umumnya berbentuk persegi dan dibuka dengan mengangkat, menggeser, atau memindahkan tutupnya. Bahan pembuatan kotak bermacam-macam dari katon, kardus, atau kayu (Surya, 2021). Adapun menurut (Ulfah, 2023) bahwa alfabet adalah sebuah sistem tulisan yang berdasarkan lambang fonem vokal dan konsonan. Kata alfabet diambil dari bahasa Yunani, dari dua huruf pertama tulisan mereka yaitu alfa dan beta.

Menurut (Zaman, 2011) bahwa APE Kotak alfabet merupakan APE yang dibuat untuk mengembangkan keterampilan berbahasa anak. APE ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan karton duplek berukuran 5 x 5 cm yang bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar dan belajar membaca.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kotak alfabet adalah alat bantu permainan edukatif yang berbentuk wadah kotak yang berisi kepingan-kepingan huruf

alfabet. Dan permainan kotak alfabet ini termasuk kedalam media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat. Permainan ini digunakan guru untuk membantu mengenalkan huruf pada anak.

Adapun menurut (Soetopo., 2013) bahwa manfaat Kotak Alfabet adalah meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar, mudah untuk mengenalkan huruf pada anak. Lebih lanjut menurut (Aurelia., 2016) bahwa langkah-langkah dalam permainan kotak alfabet untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun adalah: 1) Anak dikondisikan duduk melingkar, 2) Guru menjelaskan tentang permainan kotak alphabet, 3) Guru menjelaskan cara permainan kotak alphabet, 4) Anak mulai mempraktikkan dengan mengambil kepingan huruf dan mencoba mengucapkannya, serta 5) Kemudian anak mencoba membuat kata dengan menjajarkan huruf-huruf disebelah gambar yang disediakan.

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dari (Khoni'ah, 2016) yang berjudul "Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan alat permainan edukatif kotak alfabet pada anak kelompok A Ra Kusuma Mulia Pakis Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016", mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam Ra tersebut dengan menggunakan permainan edukatif kotak alfabet dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Penelitian (Darniyanti, 2018) yang berjudul "Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A melalui media audio visual di Paud Pertiwi Ngaruaru Banyudono Boyolali tahun pelajaran 2017/2018", mengatakan bahwa melalui audio visual di paud tersebut dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Penelitian (Rahayuningsih, 2019) yang berjudul "Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar", mengatakan bahwa dalam mengenal huruf menggunakan metode bermain dengan kotak pintar dapat di tingkatkan pada sekolah tersebut. Penelitian (Hastutik., 2018) yang berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media flash card pada kelompok A di TK Wonorejo Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun 2018/2019", mengatakan bahwa melalui media flash card dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di TK tersebut. Penelitian (Firdaus, 2019) yang berjudul "Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media kartu huruf", mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam sekolah tersebut dengan menggunakan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan kotak alfabet di Paud Flamboyan XI Karawang.

B. METODE PENELITIAN

Menurut (Rahayu, 2020) 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 Hopkins sebagaimana dikutip (Tanjung, 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 (Arifudin, 2023) 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 (Hanafiah, 2021). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins dalam (Ulfah, 2022) 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.

Penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal kegiatan pelajaran dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan kotak alfabet. Menurut Suharsimi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Ada tiga kata yang membentuk pengertian bahwa Penelitian Tindakan Kelas diartikan sebagai gabungan dari Penelitian, Tindakan, dan Kelas. Pada intinya PTK bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Dalam melaksanakan PTK ini, peneliti akan mengikuti langkah-langkah tertentu yang membimbing peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian secara sistematis (Arikunto, 2010).

Adapun bentuk penelitian yang dilakukan pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan kotak alfabet. Tujuan utama diadakan PTK bentuk ini ialah untuk dua hal sekaligus, memecahkan persoalan praktis dalam pembelajaran, dan untuk menghasilkan pengetahuan yang ilmiah dalam bidang pembelajaran di kelas. Sedang persoalan-persoalan yang diteliti datang dan diidentifikasi oleh peneliti dari luar. Jadi guru kelas bukan pencetus utama dalam penelitian ini.

Prosedur penelitian tindakan dilakukan dalam siklus yang sistematis. Secara garis besar, tiap siklusnya akan melalui empat tahapan sebagaimana yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, sebagaimana dikutip (Supriani, 2020) yakni sebagai berikut: 1) Perencanaan Merupakan kegiatan merancang secara rinci tentang apa dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. Rancangan tersebut mencakup penentuan pokok bahasan, menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), merencanakan bahan

pembelajaran, media gambar sebagai dasar aktifitas analisis siswa, serta menyiapkan instrumen observasi dan tes untuk menguji aktivitas siswa dan kemampuan kognitif siswa dalam aspek analisis. Di dalam RPP langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *examples non examples* yang ditawarkan dijabarkan secara terperinci, 2) Pelaksanaan Merupakan melaksanakan seluruh tindakan yang telah direncanakan secara sistematis dan lengkap, 3) Pengamatan Merupakan tindakan pengamatan yang dilakukan secara langsung ketika metode pembelajaran *examples non examples* diterapkan. Pengamatan dilakukan terhadap pelaksanaan langkah-langkah metode pembelajaran *examples non examples* sekaligus mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan yang berarti setelah tindakan dilakukan, serta 4) Refleksi Adalah kegiatan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan. Evaluasi dilakukan dengan mengacu kepada data yang telah diperoleh. Hasil evaluasi dijadikan landasan untuk menilai hasil tindakan dan pengambilan keputusan terhadap pelaksanaan siklus selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi akhir dalam pembelajaran ini adalah meningkatnya kemampuan mengenal huruf yang melalui tindakan dalam dua siklus dalam hasil akhir penggunaan permainan kotak alfabet dalam kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Paud Flamboyan XI Telukjambe Timur Karawang. Hasil belajar didapat setelah anak mengalami proses pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas.

Pada kondisi kemampuan awal anak-anak dalam mengenal huruf dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf belum berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil observasi di PAUD Flamboyan XI Kecamatan Telukjambe Timur Karawang Tahun 2020. Pada tanggal 13 Januari 2020 anak kelompok A masih banyak anak yang belum mengenal huruf abjad. Hal tersebut dibuktikan dari 10 anak kelompok A yang mampu mengenal huruf dengan penilaian BSB (Berkembang Sangat Baik) hanya 3 anak, 2 anak BSH (Berkembang Sesuai Harapan), siswa memiliki kemampuan dibawah standar yaitu 3 anak dengan penilaian MB (Mulai Berkembang), dan 2 anak BB (Belum Berkembang).

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti sebagai kolaborator dan guru kelas perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Upaya yang ditempuh dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui permainan kotak alfabet. Melalui permainan kotak alfabet diharapkan anak mengalami peningkatan paling sedikit yaitu 70% atau 7 anak dalam hal mengenal huruf. Hal ini sejalan dengan (Apiyani, 2022) yang mengemukakan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Dalam pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdapat dua kali tindakan. Hasil pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan media kotak alfabet pada siklus pertama dapat dilihat melalui tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Tindakan Siklus I

No	Kriteria	Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Belum Berkembang (BB)	20%	20%
2.	Mulai Berkembang (MB)	20%	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	20%	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	40%	50%



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Tindakan Siklus I

Berdasarkan Tabel 1.1 dan Grafik 1 di atas dapat dilihat bahwa persentase anak yang belum berkembang pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 20%, persentase anak yang mulai berkembang pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 10%, persentase anak yang berkembang sesuai harapan pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 20%, dan persentase anak yang berkembang sangat baik pada pertemuan I yaitu 40% pertemuan II 50%. Hal ini menunjukkan masih sama dengan kondisi awal yaitu belum tercapainya kriteria yang diharapkan.

Setelah siklus I dilaksanakan dan dirasa belum memenuhi kriteria keberhasilan maka dilanjutkan ke siklus II. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah berkembang sangat baik. Kemampuan mengenal huruf mampu meningkat mencapai kriteria baik yaitu di atas 70%. Dengan jumlah pencapaian persentase sebesar 80%. Hasil pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan media kotak alfabet pada siklus kedua dapat dilihat melalui tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Tindakan Siklus II

No	Kriteria	Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Belum Berkembang (BB)	10%	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	20%	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10%	10%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	60%	80%



Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Tindakan Siklus II

Berdasarkan Tabel 1.2 dan Grafik 2 di atas dapat dilihat bahwa persentase anak yang belum berkembang pada pertemuan I yaitu 10% pertemuan II 0%, persentase anak yang mulai berkembang pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 10%, persentase anak yang berkembang sesuai harapan pada pertemuan I yaitu 10% pertemuan II 10%, dan persentase anak yang berkembang sangat baik pada pertemuan I yaitu 60% pertemuan II 80%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pengenalan huruf yang sangat baik, dan telah mencapai kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam 2 siklus menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada Kelompok A PAUD Flamboyan XI Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. Peningkatan kemampuan mengenal huruf yang dicapai anak-anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung meningkat secara bertahap dari setiap siklus.

Observasi dan hasil tes yang dilakukan selama 2 siklus menunjukkan pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria berkembang sangat baik hingga 80%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dengan Siklus II.

Tabel 1.3 Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase
1	Pra Siklus	30%
2	Siklus I Pertemuan I	40%
3	Siklus I Pertemuan II	50%
4	Siklus II Pertemuan I	60%
5	Siklus II Pertemuan II	80%



Grafik 3. Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi diketahui pada kondisi awal menunjukkan bahwa dari 10 anak kelompok A yang mampu mengenal huruf dengan penilaian berkembang sangat baik hanya 3 anak (30%), anak yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak (20%), anak yang mulai berkembang ada 3 anak (30%), dan anak yang belum berkembang ada 2 anak (20%).

Hasil pengamatan pada siklus I yang terencana pada lembar penilaian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran mengenal huruf pada anak melalui permainan kotak alfabet meningkat dengan bertahap yaitu persentase anak yang belum berkembang pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 20%, persentase anak yang mulai berkembang pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 10%, persentase anak yang berkembang sesuai harapan pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 20%, dan persentase anak yang berkembang sangat baik pada pertemuan I yaitu 40% pertemuan II 50%.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang belum mencapai kriteria yang diharapkan maka dilanjutkan pada siklus II dan pada siklus II ini mengalami peningkatan sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu persentase anak yang belum berkembang pada pertemuan I yaitu 10% pertemuan II 0%, persentase anak yang mulai berkembang pada pertemuan I yaitu 20% pertemuan II 10%, persentase anak yang berkembang sesuai harapan pada pertemuan I yaitu 10% pertemuan II 10%, dan persentase anak yang berkembang sangat baik pada pertemuan I yaitu 60% pertemuan II 80%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pengenalan huruf yang sangat baik, dan telah mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan (Tanjung, 2022) mengemukakan bahwa menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikukan pada kelompok A Paud Flamboyan XI Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang Tahun 2020. Maka dapat penulis simpulkan bahwa kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) ini melibatkan 10 peserta didik kelompok A di Paud Flamboyan XI. Penelitian ini dimulai pada saat pra siklus yang memperlihatkan kondisi awal ketika sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat dari siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I, siklus II pertemuan II mengalami peningkatan pada kemampuan anak dalam mengenal huruf. Anak sudah mampu mengenali huruf dengan baik. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui permainan kotak alfabet pada kelompok A mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan persentase dapat dilihat dari kondisi pra siklus, siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I, siklus II pertemuan II. Kondisi awal atau pra siklus persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 30% saja yang sudah memenuhi indikator penilaian. Pada siklus I pertemuan I kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A mengalami peningkatan menjadi 40%. Karena belum mencapai indikator penilaian yang diinginkan maka dilakukan siklus I pertemuan II dengan persentase mengenal huruf anak kelompok A mencapai 50%, tetapi karena belum mencapai target indikator penilaian maka dilakukan siklus II pertemuan I dengan persentase mengenal huruf anak kelompok A mencapai 60%,

dikarenakan belum mencapai target persentase indikator penilaian maka dilakukan juga siklus II pertemuan II dengan persentase mengenal huruf pada kelompok A mencapai 80%. Dikarenakan pada siklus II ini sudah mencapai target yang sudah diinginkan maka penelitian siklus II dihentikan. Dilihat dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan kotak alfabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di Paud Flamboyan XI Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang Tahun 2020.

Adapun hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapatlah peneliti sarankan kepada guru bahwa diharapkan kepada guru lebih kreatif dalam mengajar, dan pihak kepala sekolah untuk senantiasa meningkatkan ketersediaan sarana prasarana terhadap proses kegiatan mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak, yang telah membantu terlaksananya kegiatan penelitian yang telah dilakukan :

1. Ketua prodi PIAUD Universitas Singaperbangsa Karawang, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Ketua Yayasan Paud Flamboyan XI, Kepala Sekolah yang sudah memberikan kesempatan serta dukungan, serta para Guru semua yang sudah memberikan dukungan sehingga penelitian ini terselenggarakan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- 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.
- Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aurelia. (2016). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Darniyanti, Z. (2018). *Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A melalui media audio visual di Paud Pertiwi Ngaruaru Banyudono Boyolali tahun pelajaran 2017/2018 (Skripsi)*. Surakarta: Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(2), 66–73.
- 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.

- Hastutik., P. T. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Flash Card Pada Kelompok A Di TK Wonorejo Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen (Skripsi)*. Surakarta: IAIN Surakarta.
- Khoni'ah, S. (2016). *Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan alat permainan edukatif kotak alfabet pada anak kelompok A Ra Kusuma Mulia Pakis Kunjang Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 (Skripsi)*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- 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.
- 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.
- Rahayuningsih, S. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Soetopo. (2013). *Panduan Guru Alat Permainan Edukatif*. Jakarta: Erlangga.
- 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. (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. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- 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.
- Zaman, B. (2011). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. UPI : Bahan PPG-PGPAUD UPI.