

Penggunaan Kartu Huruf Bergambar dan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Faradila Suchi¹⁾, Riswanti Rini¹⁾, Ari Sofia¹⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1
e-mail: faradilasuchi02@gmail.com
Telp: +6285783066185

Abstract: Picture Letter Cards Use and The Ability to Recognize Letters. *The problem on this research was the low of children's ability to recognize letters of ages 4-5 th. The research aimed to know the correlation of using educative game tools picture letter cards and ability to recognize letters. The research used a quantitative method with the correlation approach. The research subject was 16 students of group 4-5 th in Bina Mulya Kinder Garden. The data analysis used mann-whitney. The research showed the average score of game tools picture letter cards whice is 87 includes a very active category and the average score of ability to recognize letters whice is 82 includes according to expectations category. The result showed that there is a correlation significants between the use educative game tools picture letter cards and ability to recognize letters with the coefficient Z is -0,812 with level significant percent.*

Keywords: educative game tools, children, picture letter cards, ability to recognize letters.

Abstrak: Penggunaan Kartu Huruf Bergambar dan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Bina Mulya kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 16 anak. Analisis data menggunakan korelasi *mann-whitney*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pada kartu huruf bergambar sebesar 87 dengan kategori sangat aktif dan rata-rata nilai pada kemampuan mengenal huruf sebesar 82 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak dengan koefisien nilai Z sebesar -0,812 dengan taraf signifikansi 5 persen.

Kata Kunci : alat permainan edukatif, anak usia dini, kartu huruf bergambar, kemampuan mengenal huruf

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan suatu masa dimana anak berada dalam usia keemasan (*the golden age*) yaitu pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak peka terhadap rangsangan sehingga stimulasi yang diberikan harus optimal dan masuk kedalam seluruh aspek yang akan dikembangkan. Pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua,

atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. (Wood and McLemore, 2001) mengatakan bahwa akses menuju pendidikan lanjutan dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam jangkauan masyarakat yang lebih tinggi sangat bergantung pada keberhasilan sekolah, yang sangat berkorelasi dengan kemampuan membaca. Agar siswa berhasil membaca, komponen harus ada di ruang kelas anak-anak kita yang utama yaitu fokus pada huruf alfabet.

Aspek perkembangan anak usia dini memiliki berbagai aspek diantaranya kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, moral agama, dan seni. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena perkembangan kognitif mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak, menemukan pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan dalam menerima informasi dan pengetahuan akan sebuah konsep, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan serta mengenal berbagai macam simbol yang ada disekitarnya.

Dunia kognitif anak usia ini ialah kreatif, bebas dan penuh imajinasi. Perkembangan kognitif pada usia dini berfokus pada tahap pemikiran praoperasional. Pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang masih didasari oleh aktivitas fisik dan persepsinya sendiri. Tahap inilah kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah dilakukan dalam perilakunya, kemampuan abstraksi mulai tumbuh, yang memungkinkan untuk berfikir simbolik sekalipun cara pikir anak masih egosentris.

Ketika mengembangkan aspek kognitif guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata dan stimulasi-stimulasi yang dapat menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pembimbing, dan fasilitator bagi anak. Melalui proses kegiatan pembelajaran seperti ini dapat menghindari anak pada kehendak guru sehingga menjadikan anak pasif. Adapun bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini hendaknya menciptakan suasana yang aktif dalam sebuah kegiatan. Ketika anak menggunakan alat permainan edukatif yang memungkinkan belajar secara konkrit, anak mendapatkan pengalaman secara langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diperolehnya dengan cara mengamati, meniru, eksplorasi, atau

berekperimen langsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak termasuk aspek kognitif serta untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak.

Perkembangan kognitif anak perlu dikembangkan, banyak yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kognitif anak, salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif memiliki berbagai macam jenis dan bentuknya. Peran alat permainan edukatif dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini sangatlah penting, dikarenakan anak pada masa itu sedang berada dalam tahapan berfikir konkrit.

Perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai suatu proses berfikir yaitu berpengaruh pada kemampuan anak saat menghubungkan, mengelompokkan, menilai, serta mengeksplorasi yang ditandai dengan berbagai minat melalui ide-ide yang disampaikan (Susanto, 2012). Sehingga dalam mengoptimalkan perkembangan anak dibutuhkan sarana dan prasarana yang dapat memudahkan anak untuk memahami berbagai hal.

Upaya pengembangan yang menyeluruh dituangkan dalam kegiatan bermain. Ketika anak bermain sesungguhnya itulah wujud upaya pembinaan yang dilakukan guru. Diwaktu yang sama terjadi stimulasi fungsi otak melalui panca indera. Fungsi otak ini terletak di belahan otak kanan dan kiri. Belahan otak ini harus distimulasi sesuai dengan fungsinya masing-masing sehingga tercapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Sudono (2010) mengemukakan bahwa tahap praoperasional, panca indera berperan sangat besar. Anak memahami pengertian dan konsep-konsepnya melalui benda konkret. Bermain menggunakan benda konkret, anak mendapat masukan-masukan untuk diproses bersama pengetahuan yang dimilikinya (asimilasi, akomodasi dan konservasi).

Kartu huruf bergambar akan mempermudah anak untuk mengetahui serta memahami konsep bentuk huruf, bunyi huruf serta makna huruf. Anak pada usia 4-5 tahun, anak dalam tahap berfikir simbolik oleh sebab itu untuk mengenal

seatu hal dengan adanya benda konkret dapat menunjang anak dalam pengetahuannya terutama pada kemampuan mengenal huruf. Darjowidjojo (2003) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Menggunakan alat permainan edukatif yaitu kartu huruf bergambar dalam kegiatan pembelajaran, anak dapat memahami bentuk-bentuk dan bunyi serta memaknai huruf itu sendiri secara otomatis melalui pengalaman langsung menggunakan benda-benda konkret yang dipelajari anak. Berinteraksi secara langsung dalam pembelajaran antara guru dan anak menggunakan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar anak dapat memahami bentuk huruf, bunyi huruf serta memaknai huruf sesuai konsep yang ada dengan baik.

Berdasarkan dari hasil observasi awal di TK Bina Mulya Kabupaten Lampung Selatan menunjukkan bahwa dari jumlah seluruh anak dikelas A yaitu 16 anak terlihat 9 anak masih rendah dalam mengenal huruf. Hal ini ditunjukkan kemampuan anak dalam membedakan huruf yang satu dengan yang lainnya masih sering terbalik, serta anak masih terlihat belum mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK Bina Mulya Lampung Selatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian noneksperimen. Penelitian ini dilakukan di TK Bina Mulya Lampung Selatan. Data yang diperoleh dengan melakukan 4 kali pertemuan pada usia 4-5 tahun, penelitian berlangsung sejak tanggal 30 januari 2018 hingga 08 februari 2018. Teknik pengambilan sampel dalam

penelitian ini menggunakan studi populasi dengan jumlah seluruh anak di kelas TK A. Sehingga yang digunakan dalam sampel penelitian adalah seluruh anak yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 16 anak. Hal ini dikarenakan kelas A pada TK tersebut hanya terdapat satu kelas, dan peneliti mengambil seluruhnya untuk diteliti.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang dilakukan dengan cara *rating scale*. Proses kegiatan anak dibuat dalam kolom daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai berdasarkan indikator-indikator bertingkat dalam kisi-kisi penilaian. Uji validitas menggunakan validitas konstruk dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach-Alpha*. Pada penelitian ini instrumen penelitian diuji lapangan terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian yang sesungguhnya.

Hasil uji validitas instrumen dinyatakan dari 14 inditakor menghasilkan 12 indikator yang dikatakan valid sehingga inditaoor yang valid digunakan dalam penelitian ini dan yang tidak tidak digunakan. Hasil uji reliabilitas instrumen penggunaan kartu huruf bergambar menunjukkan hasil 0,84 dan instrumen pada kemampuan mengenal huruf menunjukkan hasil 0,86 sehingga kedua intrumen tersebut termasuk kedalam reliabilitas tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan instrumen penggunaan kartu huruf bergambar dan kemampuan mengenal huruf anak valid dan reliabel.

Terdapat tujuh indikator dalam penggunaan kartu huruf bergambar yaitu (i) anak mampu memasang huruf kapital dan huruf kecil pada subjek huruf, (ii) anak mengelompokkan gambar berdasarkan huruf awal, (iii) anak menyebutkan huruf pada kartu huruf, (iv) anak menyebutkan gambar pada kartu huruf, (v) anak aktif bermain dan memperhatikan dalam kegiatan bermain kartu huruf bergambar (vi) anak terlihat antusias ketika bermain kartu huruf bergambar, dan (vii) anak menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata. Hasil observasi yang akan diperoleh kemudian dikategorikan menjadi empat kategori yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan),

MB (Mulai Berkembang), dan BB (Belum Berkembang).

Sementara itu, terdapat lima indikator pada kemampuan mengenal huruf anak yaitu (i) anak mampu menunjukkan simbol huruf, (ii) anak mampu membedakan simbol huruf, (iii) anak mampu menyebutkan bunyi huruf, (iv) anak mampu menyebutkan huruf depan pada makna gambar, dan (v) anak mampu mengelompokkan huruf awal berdasarkan gambar. Hasil observasi yang akan diperoleh kemudian dikategorikan menjadi empat kategori yaitu Kurang Aktif (KA), Cukup Aktif (CA), Aktif (A), dan Sangat Aktif (SA).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis uji Z mann-whitney dengan alasan: (i) penelitian ini menggunakan dua variabel dan memiliki jumlah sampel rendah, (ii) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dari kedua variabel yang digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan Kartu Huruf Bergambar

Penggunaan kartu huruf bergambar diperoleh dengan melakukan observasi terhadap aktivitas dalam permainan kartu huruf bergambar yang dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan tema Binatang dan Pekerjaan.

Tabel 1. Rekapitulasi Penggunaan Kartu Huruf Bergambar

No	Kategori	(n)	(%)
1.	KA	3	18,7
2.	CA	2	12,5
3.	A	6	37,5
4.	SA	5	31,2
Jumlah		16	100
Rata-rata±Std		78,13±12,32	
Min		55	
Max		94	

Keterangan :
 KA : Kurang Aktif
 CA : Cukup Aktif
 A : Aktif

SA : Sangat Aktif

Berdasarkan tabel tersebut nampak bahwa mayoritas anak terlihat aktif dalam penggunaan kartu huruf bergambar yaitu sebesar 37,5 persen, sangat aktif sebesar 31,2 persen, 12,5 persen anak cukup aktif, dan sisinya 18,7 persen anak kurang aktif.

Kemampuan Mengenal Huruf

Data kemampuan mengenal huruf anak diperoleh dengan melakukan observasi terhadap aktivitas dalam permainan kartu huruf bergambar yang dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan tema Binatang dan Pekerjaan.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf

No	Kategori	(n)	(%)
1.	BB	2	12,5
2.	MB	5	31,2
3.	BSH	4	25
4.	BSB	5	31,2
Jumlah		16	100
Rata-rata±		82,19±11,906	
Std		62	
Min		100	
Max			

Keterangan :

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data tabel dan diagram di atas, dapat diketahui hasil rekapitulasi kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Kategori belum berkembang sebesar 12,5 persen. Kategori mulai berkembang sebesar 31,2 persen. Kategori berkembang sesuai harapan sebesar 25 persen. Kategori berkembang sangat baik sebesar 31,2 persen.

Berdasarkan tabel di atas terlihat keterlibatan anak dalam menggunakan alat permainan kartu huruf bergambar sebagai berikut :

	Kemampuan mengenal huruf
Kartu huruf bergambar	-0,812

maka Z untuk 2 sisi dengan kesalahan 5%. Hasil Z hitung lebih besar dari Z tabel, untuk taraf kesalahan 5% (nilai hitung - 0,812 < -1,96) hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_1 sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kartu huruf bergambar (X) dengan kemampuan mengenal huruf anak (Y).

Anak semakin aktif pada kegiatan yang menggunakan kartu huruf bergambar maka kemampuan mengenal huruf anak semakin berkembang. Hipotesis nol (H_0) adalah Tidak terdapat hubungan yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun ditolak sedangkan hipotesis kerja (H_1) Terdapat hubungan yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun diterima. Berdasarkan uraian perhitungan di atas dapat disimpulkan pengujian koefisien korelasi menggunakan rumus Z hitung menghasilkan penolakan H_0 dan menerima H_1 . Variabel bebas yaitu APE kartu huruf bergambar memiliki hubungan dengan variabel terikat yaitu kemampuan mengenal huruf anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Bina Mulya Lampung Selatan. Hasil penelitian ini dilandasi oleh teori konstruktivisme yang menjadi *grand theory* dalam penelitian ini. Teori konstruktivisme merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membangun kemampuannya sendiri dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya serta menggunakan alat yang dapat membantu pemahamannya (Jufri 2013). Anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan kartu huruf bergambar. Anak menggunakan APE kartu huruf bergambar untuk mencoba mengasah kemampuannya serta menyimpulkan makna dan hasilnya sendiri. Anak berfikir dengan caranya sendiri dengan membangun pengetahuannya

melalui kartu huruf bergambar sebagai benda konkrit.

Hubungan penggunaan kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak dapat dibuktikan dengan analisis berdasarkan gejala yang tampak saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan kartu huruf dapat menstimulasi anak secara langsung untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan benda-benda dan bersifat konstruktif yang dapat diartikan aktivitas anak dalam menggunakan kartu huruf bergambar dapat melatih anak untuk menemukan, memilih, menentukan, mengelompokkan, mendeskripsikan dan sebagainya (Rolina 2012).

Anak melakukan kegiatan menggunakan kartu huruf bergambar berfungsi juga untuk memberikan suasana menyenangkan, anak tidak mudah bosan sesuai dengan kebutuhan anak, anak juga memasang, mengucapkan dan memainkan kartu huruf dengan bimbingan dan pengawasan guru dan orang tua (Rose dan Roe, 1990). Anak berfikir untuk mencari dimana objek yang dimaksud berada, berinteraksi dengan sekitar dan melatih keterampilan motoriknya serta kegiatan ini dapat mengembangkan aspek kognitif anak (Hasnida 2015).

Anak kemudian menyebutkan objek yang dimaksud lalu mendeskripsikannya. Hal ini melatih kemampuan mengenal huruf dalam tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Darjowidjojo (2003). Melalui pembelajaran secara langsung serta melihat objek berupa simbol dan gambar tidak hanya dengan metode ceramah dan menggunakan buku dengan menggunakan kartu huruf bergambar, kemampuan mengenal huruf anak dapat dilatih secara langsung dan mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian yg peneliti lakukan terdapat hubungan penggunaan kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Rahmawati (2013) yang mengatakan terdapat pengaruh yang signifikan dan

sangat kuat yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak atau bisa disebut juga membaca awal pada anak prasekolah. Hasil penelitian Ulah (2013) yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media flash card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran menggunakan media flash card.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kartu huruf bergambar dan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Adanya hubungan tersebut menunjukkan bahwa semakin aktif aktif anak menggunakan kartu huruf bergambar maka akan meningkat pula kemampuan mengenal huruf anak.

Saran

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini antara lain guru diharapkan dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dan bermakna berdasarkan karakteristik anak yang unik dan bermain. Salah satunya dengan menggunakan kartu huruf bergambar karena dalam penggunaan kartu huruf bergambar ini kemampuan mengenal huruf anak akan lebih mudah dikembangkan dan akan lebih mudah dalam memahami. Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian lebih baik lagi dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

Aulia. 2011. *Mengajarkan Balita Anda Membaca*. Magelang : Intan Media

Dardjowidjojo, S. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Luxima Metro Media

Jufri, Wahab.2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta

Rahmawati, Ima.2013. *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card (Kartu Gambar) dalam Meningkatkan Membaca Anak PraSekolah*. [online] Volume 8 Nomor 2. Tersedia di ejournal.stikes-ppni.ac.id. [Diakses 8 maret 2018]

Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak

Rose dan Roe. 1990. *Sayang Belajar Membaca Yuk*. Solo: Individu Media Kreasi

Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo

Ulah, Miftachul. 2013. *Pengaruh PenggunaanMedia Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A RA Roudothul Islamiyah Sidoarjo*. [online]. Vol.2 No.1. Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1472>. [Diakses 8 januari 2018]

Wood, Junice dan Mclemore Bronwyn. 2001. *Critical Components in Early Literacy - Knowledge of the Letters of the Alphabet and Phonics Instruction*. The Florida Reading Quarterly.[Online].Vol. 38, No. 2 December 2001. Tersedia di www.unf.edu. [Diakses 17 Desember 2017]