

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimulai dari usia 0-6 tahun. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 4,

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Menurut Kamus Besar Indonesia, anak adalah individu penduduk yang berusia 0-6 tahun (KBBI, 2016). Sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas,2003).

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi dan kemampuan. Semua potensi yang dimiliki anak masih harus dikembangkan secara optimal agar dapat berkembang dengan sebaik-baiknya. Secara singkatnya dapat dikatakan bahwa anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan masing-masing yang berbeda dengan orang dewasa (Wijana,2014:6).

Pada anak usia dini, berbagai aspek perkembangan harus diperhatikan pengembangannya. Optimalisasi kecerdasan pada anak manusia sangat memungkinkan yaitu dengan memberikan stimulasi secara tepat pada seluruh

aspek pertumbuhan dan perkembangannya, terutama pada perkembangan otaknya. Hal ini disebabkan karena pada saat kelahiran, otak bayi mengandung 100 miliar neuron satu triliun sel glia yang berfungsi sebagai perekat serta *synaps* (cabang-cabang neuron) yang akan membentuk sambungan anatar neuron. Sambungan-sambungan anatar neuron inilah yang akan membentuk pengalaman yang akan dibawa anak seumur hidupnya (Wijana,2014:5).

Pada anak usia dini, berbagai aspek perkembangan harus diperhatikan pengembangannya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya. Anak-anak juga seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. Maka dari itu, pada masa usia dini sangat penting untuk memberikan rangsangan atau stimulasi yang tepat kepada anak, sehingga dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagai orang tua memiliki pengetahuan mengenai aspek perkembangan anak usia dini merupakan suatu keharusan. Dimana dengan mengetahui hal tersebut kita dapat memastikan anak tumbuh dengan baik dan sehat. Adapun 6 aspek perkembangan anak usia dini diantaranya yaitu:(1)Aspek perkembangan nilai agama dan moral. Meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan. (2)Aspek perkembangan pribadi, sosial dan emosional. Meliputi kesadaran diri, Rasa tanggung jawab untuk diri orang lain, perilaku prososial yang mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan. (3) Aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa, seseorang dapat menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan, lisan, syarat atau gerak. (4)Aspek perkembangan kognitif. Didalam kehidupan, anak dihadapkan kepada persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. (5) Aspek

perkembangan motorik. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan dan minatnya. (6)Aspek seni. Meliputi kemampuan mengeksplorasi diri, berimajinasi dengan gerakan musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya, mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama (Novia Fuji Astuti: 2022:17).

Kemampuan mengenal huruf menurut (Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, (2008:330-331) dalam jurnal (Masna, 2016:2) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Jadi kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah kemampuan mengenal tanda atau simbol, ciri, dari aksara dalam melakukan tata tulis. Selain itu menurut data *publishig* dalam jurnal (Karoma,2009:1) ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajarkan anak mengenal huruf yaitu: (1) Memperkenalkan macam bentuk garis. (2) Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri. (3)Menyebutkan bunyi huruf dengan menarik. (4) Menyebutkan nama huruf abjad. (5) Menunjukkan nama huruf abjad. (6) Mengurutkan huruf abjad. (7) Mengenal konsep huruf vokal.

Maksud dari teori tersebut dalam mengajarkan anak untuk mengenal huruf ada beberapa langkah seperti, mengenalkan terlebih dahulu bentuk garis, menunjuk, menyebutkan, dan mengurutkan.

Selanjutnya menurut (Rislina dan Kan, 2015:158) dalam jurnal (Triana dkk, 2020:4) menyebutkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan kegiatan kognitif yang distimulus melalui pendengaran dan pengelihatn. Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf berkaitan dengan kognitif dan stimulus melalui pendengaran dan pengelihatn. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, tetapi kemampuan harus dikuasai oleh anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca (Tiningsih, Emi, 2020). Oleh karena itu, untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini harus dilakukan dengan cara belajar sambil bermain.

Menurut Soenjono Darjowidjojo (Trisniwati 2014:13) 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. Menurut *Carol Seefeldt* dan *Barbara A. Wasik* bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara membolak-balik buku Depdiknas (2007). Pengertian mengenal huruf untuk pendidikan anak usia dini, yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya dari bahasa yang digunakan. Jadi anak belajar dari konsep menyeluruh menuju kekonsep yang khusus. Dalam hal ini konsep menyeluruh yang dikenalkan pada anak adalah huruf-huruf abjad yang berjumlah 26 huruf, sementara konsep khususnya dikenal adalah bentuk-bentuk huruf dan bunyinya (Satya Wacana:1956).

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Menurut Simanjuntak (2008) bagi anak bermain adalah belajar. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berintraksi dengan teman dan bermain. Pendapat tersebut ditambahkan oleh Zhafari (2012) bahwa permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias. Menurut *Paul Suparno Jean Piaget* (2003) melalui teori perkembangan kognitif mengemukakan bahwa bermain amat penting bagi perkembangan kognitif seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi terhadap lingkungannya dalam suasana yang menyenangkan. Pada kenyataannya sebagian anak belum mampu mengenal huruf dengan baik, dan belum mampu membedakan huruf-huruf yang menurut anak usia dini memiliki kesamaan.

Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dibutuhkan sebuah metode dalam upaya pencapaian tujuan yang dicita-citakan, karena tanpa metode suatu materi pendidikan tidak mungkin terserap secara efektif dan efisien oleh anak didik, oleh karena itu metode adalah syarat agar aktivitas kependidikan dapat berjalan secara baik (Taulia, 2010:32).

Media yang telah teruji keabsahan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui permainan *flash card* dimana hampir semua anak menyukai dunia bermain, maka metode permainan ini diterapkan melalui permainan *flash card*, anak akan mampu membedakan huruf-huruf yang menurut anak memiliki kesamaan (Kaifitri Tamala: 2017).

Adapun pengertian *flash card*, adalah sebuah kartu yang di atasnya terdapat kata, kalimat, atau gambar sederhana (Azabdaftari & Mozaheb dalam Akbar, 2022:15). Sementara itu, menurut Cancela, dkk. dalam Akbar (2022:15) merupakan kartu yang berisi informasi tentang kata atau huruf pada satu atau dua bagian yang digunakan dalam latihan di kelas atau pembelajaran mandiri.

Menurut Akbar, 2022:15 berpendapat bahwa kartu kilas (*flash card*) adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada kartu kilas merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Selanjutnya, menurut Pardede dalam Akbar (2022:15) gambar-gambar pada kartu kilas dikelompok dalam beberapa seri: binatang, buah-buahan, warna, bentuk, abjad, angka, profesi, dan sebagainya. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda.

Menurut Suyanto (2005:4) permainan kartu huruf merupakan salah satu metode permainan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf, dimana usia 5-6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu

anak belajar melalui benda konkrit. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media atau benda konkrit yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Menurut Azhar Arsyad (2005: 119) kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas, maupun tripleks. Potongan-potongan kartu huruf dapat dipindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Kartu huruf berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.

Berdasarkan studi pendahulu yang peneliti lakukan di RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung yang berjumlah 10 orang anak 6 laki-laki 4 perempuan. adapun indikator permasalahannya yaitu: (1) Anak belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol pra menulis. (2) Anak belum mampu membuat gambar dengan berbagai coretan atau tulisan yang sudah berbetuk huruf atau kata. (3) Anak belum mampu menulis huruf-huruf dari namanya sendiri. (4) Anak belum mampu mencocokkan huruf dengan gambar.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis memandang perlu melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui *flash card* “(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas yang telah dikemukakan diatas, terdapat pertanyaan penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak sebelum penerapan permainan *flash card* di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung pada seluruh siklus?
2. Bagaimana penerapan media permainan *flash card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung pada seluruh siklus?

3. Bagaimana kemampuan mengenal huruf kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung setelah penerapan media permainan *flash card* pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas amak tujuan peneleitian ini untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak di kelompok B sebelum menggunakan permainan *flash card* di RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui proses penerapanpermainan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf di kelompok B RA Al-Kautsar Panyileukan Kota Bandung setelah diterapkan permainan*flash card* pada seluruh siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis dalam dunia pendidikan, khususnya bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, diantaranya adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan pengetahuan baru mengenai meingkatkan daya tarik belajar anak melalui *games* kartu huruf.
2. Secara praktis yaitu:
 - a) Bagi peneliti merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional;
 - b) Bagi anak dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang meningkatkan daya tarik belajar anak melalui games kartu huruf;

- c) Bagi guru, sekolah, dan instansi terkait dapat dijadikan bahan referensi, untuk meningkatkan daya tarik belajar anak;
- d) Bagi peneliti lain, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan belajar anak melalui permainan *flash card*.

E. Kerangka Berpikir

1. Landasan Teosentris Penelitian

Kemampuan mengenal huruf, menurut *Carol seefelt* dan *Barbara A. Wasik* dalam *Trisnawati*, (2014:13) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda kasara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. *Bromley* dalam *Sari*, (2014:29) mengungkapkan bahwa bahasa sebagai simbol yang teratur untuk memberikan ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol yang teratur untuk memberikan ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal.

Menurut *Papalia* dalam *Sari*, (2014:30) fungsi simbolis (*symbolic Function*) adalah kemampuan menggunakan simbol, atau representasi mental-kata, angka, atau gambar tempat seseorang meletakkan makna.

Dalam Permendikbud 146 tahun 2014 anak usia 5-6 tahun sudah dapat menguasai indikator mengenali ke aksaraan awal: (a) Menunjukkan simbol-simbol pra menulis, (b) Membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata, (c) menulis huruf dari namanya sendiri. Setiap satuan pendidikan formal no formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik. Kecerdasan intelektual, sosila emosional serta ke jiwaan peserta didik (*Kusumawati*, 2017:17).

2. Kemampuan Mengenal Huruf

- a) Pengertian kemampuan mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf, menurut *Carol seefeld* dan *Barbara A. Wasik* dalam *Sheila S. Rahayuningsih, Tritjahjo D. Soesilo, Mozes Kurniawan* (2019:13) yang mengutip dari *Trisnawati*, (2014:13) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulisan yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Mengutip dari *Hasan*, (2009:66) pengenalan huruf sejak usia Tk adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Dalam *puspa Anggraini Wahyuningtyas*. (2015) menyebutkan menurut *Seefeld* dan *Wasik* (2008) mengatakan bahwa pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep bentuk dan bunyi huruf cetak.

Puspa Anggraini Wahyuningtyas (2015) juga mengutip dari *Harun Rasyid dkk*, (2009:241) menyatakan bahwa mengenal huruf bagi anak PAUD dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Oleh karena itu, anak perlu dipahamkan tentang konsep huruf cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf cetak, adanya pengalaman yang berulang dan sesering mungkin terhadap huruf cetak, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf cetak yang dihubungkan dengan kemampuan membaca.

Harun Rasyid dkk, (2009:241) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik huruf latin, arab maupun lainnya.

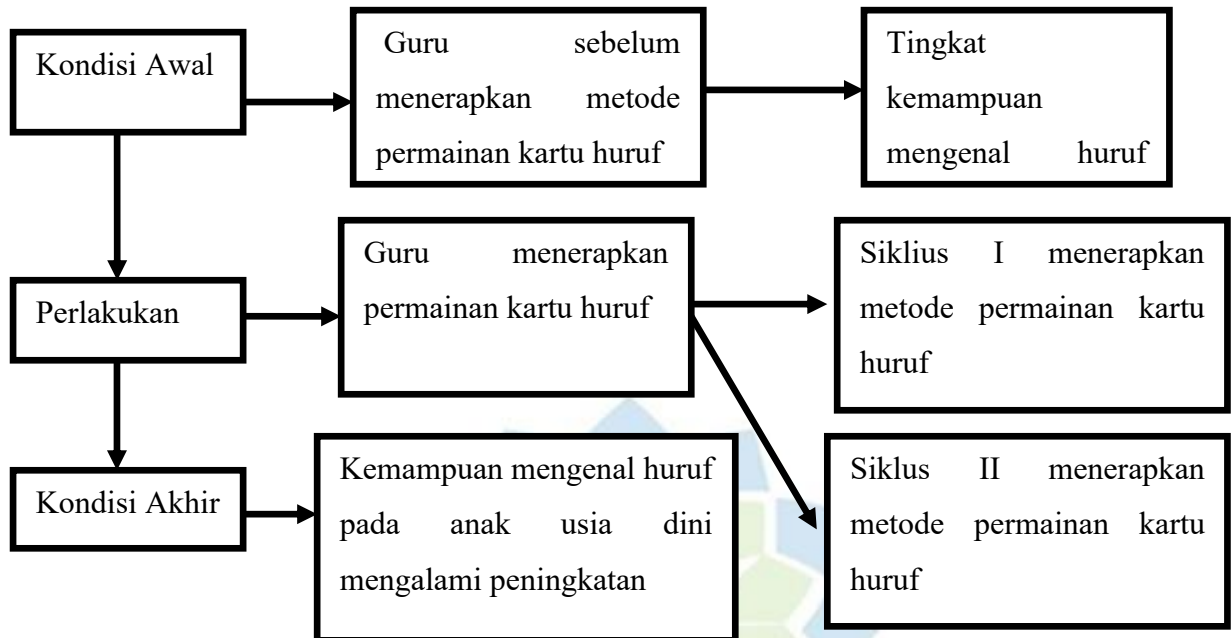
Berbagai bunyi huruf yang dikenal anak akan menumbuhkan kemampuan anak dalam memilah dan memilih berbagai jenis huruf yang ada. (Harun Rasyid dkk, (2009:241) menegaskan bahwa dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkan harus diulang-ulang secara terus menerus.

Conny R. Semiawan (2008) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dincang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. *Games* adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Menurut Azhar Arsyad (2005) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu yang mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Adapun pengertian kartu huruf merupakan sebuah media berupa kartu warna-warni terdiri huruf besar kecil yang abjadnya terpisah-pisah, sementara permainan kartu huruf memberikan stimulus yang diharapkan mampu membuat peserta didik terfokus agar tidak jenuh terhadap materi pembelajaran yang diberikan karena disampaikan melalui permainan menjadi daya tarik khusus bagi anak usia dini.

Berdasarkan paparan diatas maka kerangka berpikir penelitian tindakan kelas dapat dibuat skemanya seperti dibawah ini:

Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian Tindakan

Hipotesis berasal dari perkataan hipo (*hypo*) dan tesis (*thesis*). Hipo berarti kurang dari sedangkan tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Hipotesis ialah suatu kemungkinan-kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan. Menurut (Margono, 2004:80) Hipotesis merupakan timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan dari teori yang telah ada.

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Flash Card* di RA Al-Kautsar Panyileukan Bandung”

G. Penelitian Yang Relevan

1. Siti Khodijah (2013) dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Media Stiker Alfabet di Paud Cendana Asih Desa Kondang Jaya Kec Karawangtimur Kab Karawang, menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada

kemampuan membaca anak melalui stiker alfabet di PAUD Cendana Asih Desa Kondang Jaya Kec Karawangtimur Kab. Karawang. Kesimpulan penelitian ini bahwa kegiatan stiker alfabet yang dikembangkan oleh peneliti efektif meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media yang digunakan berupa stiker atau kartu alfabet. Perbedaan dari kedua penelitian adalah variabel yang diukur, pada penelitian tersebut menggunakan variabel kemampuan membaca, sementara variabel yang digunakan oleh peneliti adalah kemampuan mengenal huruf. Perbedaan lainnya adalah tempat dan objek penelitian.

2. Dona Marlinda (Oktober 2013) dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Huruf Pada Kelompok BRA Mafhadhol Tambang Sawah Kabupaten Lebong Propinsi Bengkulu, menunjukkan kemampuan anak mengenal huruf melalui media pohon huruf dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas meningkat sebesar 16,8 point dari 71,6 pada siklus 1 menjadi 88,4 pada siklus 2. Begitu pula halnya dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal yang meningkat sebesar 35,8 point dari 57,1% pada siklus 1 yang artinya bahwa 8 anak dari 14 anak telah tuntas belajar mengenal huruf dengan memperoleh nilai ≥ 75 menjadi 92,9% pada siklus 2 yang artinya bahwa 13 anak dari 14 anak telah tuntas belajar mengenal huruf dengan memperoleh nilai ≥ 75 . Adanya peningkatan ataupun kemajuan pada nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal menunjukkan bahwa penggunaan media pohon huruf di dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan variabel yang diukurnya berupa kemampuan mengenal/memahami huruf abjad/alfabet. Sedangkan Perbedaan dari kedua penelitian adalah media yang digunakan, pada penelitian tersebut media yang digunakan adalah media pohon huruf, sementara media yang digunakan oleh peneliti adalah media permainan

flash card bergambar. Perbedaan lainnya adalah tempat dan objek penelitian.

3. Sumiyah (Mei 2014) dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B Di Ra Muslimat Nu Ngluwar, menunjukkan bahwa kegiatan permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di lihat dari adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I ada 8 anak yang mencapai kategori baik dengan persentase 36,37%, pada siklus II anak yang mencapai kategori baik ada 14 anak dengan persentase 63,63%, dan ada 3 anak yang mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 13,65%. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu keduanya memiliki persamaan dalam penelitian yaitu menggunakan variabel yang diukur yaitu kemampuan mengenal huruf. Perbedaan kedua penelitian ini adalah dari konsep media yang digunakan, dimana penelitian tersebut konsep medianya menggunakan media permainan tebak kata, sedangkan peneliti menggunakan konsep media permainan *flash card* bergambar. Perbedaan yang lain adalah pada tempat dan objek penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Mengenal Huruf

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, huruf adalah benda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa dan aksara. Menurut Nuraeni (2009) mendefinisikan huruf sebagai lambang bunyi bahasa.

Menurut Musfiroh (2003), huruf merupakan simbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran huruf memiliki makna hanya jika huruf-huruf itu mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa. Anak-anak perlu mengenal huruf karena mereka tertarik membaca nama toko, nama jalan, tulisan peringatan, merk, cerita singkat bergambar, judul film anak-anak, dan alamat surat. Anak-anak mungkin juga perlu mengenal huruf karena mereka tertarik untuk menulis identitas diri, menulis pesan singkat, atau mencatat hal-hal yang mereka sukai, selain itu dunia anak adalah bermain.

Bermain merupakan cara untuk mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang bersifat menyenangkan dan tanpa paksaan. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi menjadikan kegiatan permainan saat ini merupakan kegiatan yang sangat penting untuk anak (Sugianto, 1995:4). Bermain digunakan oleh anak-anak untuk belajar berbagai hal, dapat mengenal aturan, dapat belajar bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, dan bekerja sama (Mulyasa, 2014:166).

Mengutip pernyataan Mayesty (1990: 196-197) bagi anak bermain merupakan kegiatan yang dilakukan sepanjang hari karena baginya bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Baginya antara bermain, belajar dan bekerja adalah sama saja. Pada umumnya mereka

sangat menikmati permainan dan akan terus dilakukan dimanapun mereka miliki kesempatan.

Sejalan dengan pendapat Harlock (1993:22) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dapat dikatakan pula sebagai kegiatan yang dapat menimbulkan rasa kepuasan dan kenikmatan, karena bermain dapat menjadikan kesenangan dan kegembiraan bagi anak.

Piaget dalam Mayesty (1990:42) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara terulang yang dapat menimbulkan perasaan senang dan memberikan kepuasan terhadap dirinya sendiri. Diharapkan dengan kegiatan bermain mampu memberikan kesempatan tentang bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi serta belajar secara menyenangkan. Dengan bermain, diharapkan anak mampu mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa mereka hidup dan lingkungan tempat mereka hidup.

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seorang anak yang dapat menimbulkan kepuasan, kesenangan, kegembiraan, dan kenikmatan. Dengan bermain anak dapat mengenal dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan kebutuhan anak yang bersifat esensial dan dapat membantu anak dalam pengembangan aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, moral serta sosial emosional. Maka dengan penelitian ini peneliti menggunakan media permainan flash card sebagai penunjang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

2. Pentingnya Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini

Menurut *Carol Seefeld* dan *Barbara A. Wasik*, membacamerupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep

tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagian anak-anak.

Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenal dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya.

Menurut Glenn Doman yang dikutip oleh Maimunah Hasan bahwa: Anak balita perlu diajari membaca karena, a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa, e) anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Dari pernyataan di atas adalah bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dini dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

Pengenalan huruf sejak usia TK adalah hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Maimunah Hasan, 2009).

Carol Seefeld dan *Barbara A. Wasik* (2008) mengatakan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah

huruf cetak. Mereka mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.

1. Tahapan Membaca Untuk Anak Usia Dini

Menurut *Mortimer J. Adler* dan *Charles Van Doren* (2007) tahapan membaca anak dibagi menjadi 3 tahapan yaitu:

- a. Tahap I membaca gambar, pada tahap ini anak diperlihatkan satu halaman yang berisi hanya satu gambar misalnya gambar ayam, maka gambar tidak boleh dihias dengan gambar lain. Jika buku itu hanya berisi gambar tidak dengan tulisan.
- b. Tahap II membaca gambar + huruf, pada tahap kedua ini anak membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal gambar.
- c. Tahap III membaca gambar kata, pada tahap ketiga ini membaca dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar. Pada tahapan ini merupakan tahap paling matang dari tahap-tahap sebelumnya. Anak sudah menguasai banyak kosa kata dan dapat merangkainya menjadi kalimat.

Pada penelitian ini, tahapan membaca yang digunakan adalah tahap membaca gambar dan kata. Selain itu, dikarenakan objek yang diteliti adalah anak di Taman Kanak-kanak atau masih dalam usia prasekolah maka termasuk dalam tahapan kesiapan membaca. Kesiapan membaca meliputi berbagai kesiapan belajar, kesiapan fisik meliputi penglihatan dan pendengaran yang baik, kesiapan intelektual meliputi tingkat persepsi visual minimum anak bisa menyerap dan mengingat kata-kata dan huruf pembentuknya.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak

Menurut *Lamb* dan *Arnold* dalam Farida Rahim (2008:16) beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini, antara lain:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar mengenal huruf (membaca permulaan).

b. Faktor Inteligensi

Faktor ini merupakan kemampuan untuk berfikir.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak. Faktor ini mencakup latar belakang dan pengalaman siswa di rumah serta sosial ekonomi keluarga siswa.

d. Faktor Psikologis

Faktor ini mencakup motivasi dan minat serta kematangan sosial, emosional, dan penyesuaian diri.

3. Tujuan Umum Pengajaran Mengenal Huruf Kepada Anak Usia Dini

Menurut Soejono dalam Lestari (2004:12) pengajaran mengenal huruf memiliki tujuan yang memuat hal-hal yang harus dikuasai siswa secara umum, yaitu:

- a. Mengenalkan siswa pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tandasua atau tanda bunyi.
- b. Melatih keterampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.
- c. Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika siswa belajar membaca lanjut.

4. Cara Mengenalkan Huruf

Menurut Susilowati (2009) terdapat beberapa hal yang bisa dijadikan dalam menyampaikan metode belajar mengenal huruf untuk anak prasekolah adalah:

- a. Metode yang digunakan hendaknya mampu mengembangkan sikap modalitas yang ada. Ada 3 modalitas otak yang seharusnya bisa disentuh oleh sebuah metode belajar mengenal huruf, yaitu modalitas visual (pengelihatan), modalitas auditorial (pendengaran), dan modalitas kinestetik (gerakan). Jika ketiga modalitas otak tersebut telah dimiliki oleh sebuah metode belajar mengenal huruf, maka metode ini bisa dikatakan sebagai metode yang efektif untuk anak.
- b. Bercerita sesuai dengan dunia anak (bercerita dan bermain)
Bercerita dan bermain merupakan salah satu aspek untuk memaksimalkan modalitas otak. Bercerita lebih menonjolkan aspek auditorial, sementara bermain lebih menonjolkan kinestetik.
- c. Metode yang digunakan mudah dan menyenangkan.
Sebuah metode belajar yang sederhana dan menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh anak. Jika anak sudah merasa nyaman dengan sebuah metode, maka akan menumbuhkan minat dan gairah anak untuk terus mengikuti pelajaran yang kita berikan.
- d. Adanya alat yang digunakan seperti media.
- e. Adanya lagu riang akan menambah semangat anak untuk belajar.
Bernyanyi merupakan salah satu aspek untuk memaksimalkan modalitas auditorial. Modalitas auditorial mengakses segala jenis bunyi dan kata maupun huruf yang diciptakan maupun diingat. Misalnya: musik dan nada.
- f. Memberi rangsangan atau stimulasi agar rangsangan gambar dan huruf yang dikenalkan dapat dihafal dengan baik.

5. Indikator kemampuan Mengenal Huruf

Indikator kemampuan mengenal huruf anak pada anak usia dini meliputi kemampuan menyebutkan simbol huruf (A-Z), Mengenal bentuk dan bunyi huruf, menghubungkan huruf dengan gambar benda, tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, terdapat indikator dalam pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2.1 Indikator Mengenal Huruf

Kompetensi Dasar	Indikator
3.12 Mengenal keaksaraan awal bermain 3.13 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis) • Mengenal suara huruf awal • Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai huruf atau bunyi • Mengenal perubahan bunyi dan arti berdasarkan perubahan huruf dan posisi huruf • Menyebutkan kelompok gambar atau benda yang memiliki bunyi atau huruf yang sama • Mengenal arti gabungan beberapa huruf vocal dan konsonan • Menulis huruf dari nama sendiri • Membaca nama sendiri

Berdasarkan indikator diatas, maka terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini yakni, menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara atau bunyi dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf yang sama.

B. Kegiatan Permainan Media Flash Card

1. Pengertian media permainan *flash card*

Sebelum membahas pengertian *flash card*, ada baiknya kita tentukan terlebih dulu istilah yang akan digunakan sebagai pengganti

flash card. Hal ini penting dilakukan untuk memperkaya istilah dalam bahasa Indonesia dan mempermudah dalam penulisan. Istilah *flash card* berasal dari bahasa Inggris. *Flash card* menurut kamus Cambridge dalam Akbar (2022:14) adalah kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar.

Selanjutnya, menurut *Echols* dan Hassan dalam Akbar (2022:14) *Flash card* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas. Jika diartikan perkata, maka istilah *flash card* dapat dibagi dalam dua kata, yaitu kata *flash* dan *card*. Kata *flash* dalam bahasa Indonesia berarti cahaya dan kilasan sedangkan kata *card* dapat diartikan sebagai kartu.

Kartu kilas (*flashcard*) adalah sebuah kartu yang di atasnya terdapat kata, kalimat, atau gambar sederhana (Azabdaftari & Mozaheb dalam Akbar, 2022:15). Sementara itu, menurut Cancela, dkk. dalam Akbar (2022:15) kartu kilas adalah kartu yang berisi informasi seperti kata atau huruf pada satu atau dua bagian yang digunakan dalam latihan di kelas atau pembelajaran mandiri.

Dua definisi tentang kartu kilas tersebut belum dapat menjelaskan pengertian kartu kilas dengan baik. Jika diperhatikan, semua kartu tentu menyediakan informasi. Setiap informasi tersebut terdiri dari huruf, kata, kalimat, atau gambar. Contoh sederhana adalah kartu nama. Kartu nama, adalah kartu yang menyediakan informasi tentang individu tertentu.

Begitupun, dengan kartu-kartu lainnya, entah itu kartu tanda penduduk (KTP) atau kartu tanda mahasiswa (KTM). Namun, kedua kartu tersebut tidak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam latihan di kelas atau pembelajaran mandiri seperti yang diungkapkan oleh Cancela, dkk. dalam Akbar (2022:15) ketika mendefinisikan kartu kilas.

(*flash card*) termasuk media visual. Doman dalam Ulah (Akbar, 2022:15) berpendapat bahwa kartu kilas (*flash card*) adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Selanjutnya, menurut Pardede dalam Akbar (2022:15) gambar-gambar pada kartu kilas dikelompok dalam beberapa seri: binatang, buah-buahan, warna, bentuk, abjad, angka, profesi, dan sebagainya. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda.

Menurut Khadijah, 2016:124 menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian pada anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Dhine, 2012:205 menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara. Selain itu media jugadiartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadiya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat untuk membantu komunikasi dalam pelajaran

Maimunah hasan (2009: 65) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari maknagambar pada kartu. Azhar Arsyad (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf

adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut.

Pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Pada kemampuan tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sederhana sehingga anak sudah siap untuk belajar ke jenjang lebih lanjut. Kegiatan pembelajaran pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Bisa menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal.

Agus Hariyanto (2009: 84) mengungkapkan bahwa metode permainan kartuhuruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa metode permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartuhuruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari maknagambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenaldan memahami huruf abjad.

a. Langkah-langkah Permainan Kartu Huruf

Cucu Eliyawati (2005: 72) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambilah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah permainan kartu huruf sebagai berikut:

- 1) Anak-anak dikondisikan untuk membentuk lingkaran terlebih dahulu
- 2) Anak-anak diberikan penjelasan tentang aturan permainan
- 3) Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut:
- 4) Guru mengambil kartu huruf dan menunjukan kepada anak-anak.
- 5) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru dan mengucapkan dari simbol kartu huruf tersebut.
- 6) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf lalu menyebutkan pula huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk mencari dan mengungkapkan kartu huruf tersebut.
- 7) Guru mengacak-ngacak kartu huruf tersebut agar dapat disusun kembali oleh anak-anak.
- 8) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama dengan posisi anak masih duduk dalam bentuk lingkaran.

- 9) Setelah anak-anak bermain, guru memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, dimana permainannya dimulai.
- 10) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang sudah tertera pada kartu huruf tersebut.
- 11) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambar yang terdapat pada kartu kemudian anak menyebutkan huruf depan dari nama gambar yang terdapat pada kartu huruf tersebut.

6. Manfaat dan Kelebihan Kartu Huruf

Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono, 1999) menyatakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan kartu huruf yaitu:

- a. Merangsang anak belajar secara aktif.

Permainan kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Melalui permainan kartu huruf, anak-anak distimulasi untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

- b. Melatih siswa untuk memecahkan persoalan.

Melalui permainan kartu huruf, anak-anak mampu memecahkan persoalan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, karena dengan permainan kartuhuruf anak-anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf. Anak-anak juga dapat memaknai simbol huruf dengan cara melihat gambar yang disertaitulisan dari nama gambar yang tertera pada kartu huruf tersebut..

- c. Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak.

Permainan kartu huruf juga memupuk sikap percaya diri pada anak-anak, karena anak-anak distimulasi untuk berani belajar sendiri saat mencoba bermain kartu huruf.

Maimunah Hasan (2009: 66) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu:

1) Dapat membaca dengan baik

Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.

2) Mengembangkan daya ingat otak kanan

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

3) Memperbanyak perbendaharaan kata.

permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan yang memiliki makna gambar yang sudah tertera pada kartu huruf, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kosa kata yang dimiliki anak-anak.

7. Fungsi Permainan Kartu Huruf

John D. Latuheru (Hendry Kurniawan, 2002:24) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
- b. Permainan dapat mengajak fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- c. Pada umumnya permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar anak didik, permainan juga

dapat mendorong peserta didik untuk selalu membantu satu sama lain.

- d. Bantuan yang paling baik dari media permainan sangat efektif (menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan atau motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- e. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu dimana mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa fungsi permainankartu *flash card* dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehinggamotivasi anak-anak saat belajar dapat meningkat. Melalui permainan kartu hurufanak-anak akan mudah dalam mengenal huruf, karena dapat mengajarkan fakta dankonsep, sehingga anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

C. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card

Mengenal huruf merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak karena dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan anak dalam berbahasa namun dalam penguasaan pengenalan huruf anak tidak memperoleh kemampuan secara instan melainkan melalui proses pembelajaran (Sumitra et al., 2020). Perkembangan bahasa pada anak dipengaruhi oleh beberapa factor yang ada pada diri anak meliputi perkembangan kognitif, motivasi, minat belajar, dan emosi. Sedangkan factor lainnya yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Kurangnya minat dan kemampuan anak menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru, kurangnya stimulasi pengenalan huruf yang diberikan orang tua, dan juga pembelajaran pengenalan huruf di lembaga PAUD kurang efektif dan masih menggunakan cara-cara lama. Oleh karena itu, pengenalan huruf pada anak usia dini harus menggunakan metode yang baik dan menyenangkan untuk menarik perhatian anak agar dapat memahami huruf drngan baik dan benar (Pangestuti dan Hanum, 2017).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2019). Penggunaan media diharapkan mampu mempermudah pembelajaran yang telah diberikan. Salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak adalah dengan cara mengadakan bermacam-macam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Cara mengenalkan huruf pada anak-anak akan terasa lebih efektif dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf yang sering disebut flash card. Oleh karena itu, adanya media pembelajaran yang kreatif, mengajarkan huruf akan lebih mudah dipahami dan anak-anak tidak akan bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Mengenal huruf atau abjad pada anak tidaklah tumbuh maupun muncul dengan sendirinya, tetapi harus diasah agar anak lebih mudah dalam mengenali serta memahami huruf tersebut dan agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Maya Sih Hika Pamungkas et al., 2021).

