



PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Alwia Alhamid, Nurul Kusuma Dewi, Nurul Shofiatin Zuhro
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: alwialhamid31@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan persiapan penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran kelompok usia 5-6 tahun, (2) mengidentifikasi kendala dalam pelaksanaan penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran kelompok usia 5-6 tahun, (3) menganalisis dampak penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran kelompok usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif naratif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini berupa observasi kegiatan pembelajaran kelompok TK B, wawancara informan. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi analisis dokumen, dan wawancara. Teknik validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil analisis data yakni: (1) Perencanaan dan persiapan media pembelajaran. Pertama, peerancangan RPPH yang mengacu pada RPPM, membuat silabus materi pembelajaran pengenalan huruf, memilih strategi pelaksanaan pembelajaran dan menentukan media pembelajaran. (2) Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berupa pemembuat media kartu huruf. Penggunaan media kartu huruf dilakukan dengan sebuah permainan tentang nama-nama hewan. (3) Dampak penggunaan media pembelajaran kartu huruf terhadap siswa. Media kartu huruf dapat meningkatkan minat dan kemampuan terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kata Kunci: media pembelajaran; pendidikan anak usia dini; kartu huruf

ABSTRACT

This study aims to describe the preparation of using letter card media in learning, identify obstacles in implementing the use of letter card, and analyze the impact of using letter card media in the learning of 5-6 years old group. This research is descriptive narrative research with qualitative approach. This study's data sources are in the form of observation and interviewing informants. The sampling technique was carried out by purposive sampling method. Data collection techniques were carried out by observation, document analysis, and interviews. The data validity technique in this study uses source triangulation and technical triangulation. The results of data analysis are (1) Planning and preparation of learning media. First, designing the RPPH that refers to the RPPM, making a syllabus for letter recognition learning materials, choosing learning implementation strategies, and determining learning media. (2) Implementation of the use of learning media in the form of letter card media. The use of letter card media is done using game about the names of animals. (3) The impact of using letter card learning media on students. Letter card media can increase interest and ability in learning materials. The results showed that there were development in cognitive, affective, and psychomotor aspects.

Keywords: learning media; early childhood; letter cards

PENDAHULUAN

Anak usia dini pada saat pembelajaran akan membutuhkan adanya media pembelajaran atau biasa disebut dengan perantara. Hadirnya media pembelajaran dapat mengalihkan ketertarikan anak agar mampu fokus pada suatu kegiatan pada waktu yang lama, artinya agar anak tidak cepat bosan dibanding tanpa menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Secara sederhana, media adalah suatu perantara yang berfungsi sebagai pengantar informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Media dapat berupa benda, alat, lagu, syair, bentuk visual, narasi, koreografi, dan lain sebagainya. Dengan kata lain, media merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan, dengan tujuan agar pesan tersebut dapat dipahami dengan lebih

mudah dan efisien.

Hal yang sama juga berlaku dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pendidik harus memperhatikan media apa yang cocok untuk proses belajar anak agar tidak cepat bosan dan menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. Sehingga, bagi anak usia dini dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana pendidik ketika menyampaikan pesan dari sumber belajar secara terencana maka anak akan menerima informasi lebih jelas dan proses belajar bisa lebih efisien juga efektif. Penggunaan media pembelajaran di lembaga PAUD sangat penting sebagai komunikasi antar guru serta siswa dengan tujuan proses pembelajaran bisa berlangsung secara aktif dua arah, sehingga anak akan mudah menyerap pesan yang telah disampaikan.

Terdapat beberapa alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya yakni kartu huruf. Menurut Suharso & Retnoningsih (2017, pp. 226), kartu adalah bahan yang tebal, umumnya kertas, yang memiliki bentuk persegi panjang, yang dipakai untuk kepentingan, berupa tiket, tanda keanggotaan, dan lainnya. Kartu huruf adalah kartu yang di dalamnya terdapat huruf a-z (huruf besar dan huruf kecil) yang ditambahi gambar dan kata-kata untuk membantu anak memahami dan menghafal abjad A sampai Z. (Ambarini, 2006, pp. 35). Jadi dapat disimpulkan, media kartu huruf ialah alat atau media yang memiliki bentuk kartu abjad yang di dalamnya terdapat gambar, huruf, dan simbol yang dipakai guru untuk mengajar membaca dengan cara menunjukkan kepada anak secara visual dan mengingatkan kembali bentuk hurufnya. (Pangastuti & Hanum, 2017, pp. 63).

Pembelajaran anak usia dini merupakan fase awal pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru menekankan materi pembelajaran yang berupa pengenalan terhadap masalah pada fase ini. Salah satu materi yang diajarkan ialah pengenalan huruf. Kemampuan anak dalam mengenal huruf harus diasah sejak dini, karena huruf berkaitan langsung dengan perkembangan bahasa dan komunikasi anak serta perkembangan kognitif secara lebih luas lagi. Huruf adalah bentuk dasar dalam suatu sistem tulisan. Huruf-huruf yang tersusun kemudian menjadi suku kata dan juga kata yang masing-masing memiliki arti. Dengan demikian, tujuan materi pengenalan huruf adalah agar anak mengerti arti kata, baik secara teks dan konteks, sehingga itu menjadi bekal anak untuk mengembangkan pengetahuan dari pembelajaran di tahap selanjutnya.

Akan tetapi, terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi pengenalan huruf. Berdasarkan pengamatan, Peneliti menemukan sejumlah kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi pengenalan huruf, dan ini berhubungan dengan karakteristik anak yang aktif secara jasmani, suka bermain, dan sulit berkonsentrasi. Oleh itu, agar materi pembelajaran mengenai pengenalan huruf dapat disampaikan secara efektif, peneliti berpandangan bahwa guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menunjang tujuan pembelajaran, salah satunya adalah kartu huruf. Dalam penelitian ini, Penulis melakukan observasi di KB/TK Islam Laweyan, Kota Surakarta. Di KB/TK Islam Laweyan terdapat 14 anak yang terdiri dari 8 perempuan dan 6 laki-laki di dalam kelas B. Peneliti mendapat kesempatan untuk mengamati kegiatan pembelajaran untuk melihat penerapan media kartu huruf yang ada di kelompok B.

Penggunaan media kartu huruf di TK Islam Laweyan sebelumnya sudah pernah dilakukan dengan memodifikasi beberapa metode seperti bermain peran atau

Selain itu, prosedur penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan media kartu huruf dalam pembelajaran

Sebelum menerapkan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran, guru mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak. Guru melakukan observasi tingkah laku dan karakteristik anak serta hasil pembelajaran sebelumnya sesuai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis karakteristik anak-anak meliputi kemampuan pengetahuan maupun karakteristik keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya (Sadiman dkk., 1996). Terkait dengan tujuan penggunaan media, guru melakukan analisis kurikulum untuk merumuskan tujuan penggunaan media dengan berorientasi pada perkembangan anak. Menurut Sadiman dkk. (1996) media harus memiliki tujuan yang berorientasi pada perkembangan perilaku positif siswa setelah menerima materi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memerhatikan sejumlah aspek, yaitu keterjangkauan, ketepatan media, keterampilan, dan kesesuaian dengan perkembangan anak. Menurut Sudjana (1990) kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut: (a) harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (b) mendukung konten pembelajaran, (c) mudah dijangkau, (d) didukung oleh keterampilan guru dalam menggunakan media, (e) ketersediaan waktu dalam penggunaannya, dan (f) sesuai dengan perkembangan berpikir anak.

Guru menyusun perencanaan media pembelajaran kartu huruf seperti menentukan materi yang akan dipelajari anak. Kemudian, guru mendesain RPP. Asnawir (2002) menyebutkan salah satu prinsip penerapan media pembelajaran, yaitu media harus diorganisir secara sistemik. Dengan demikian, guru wajib merancang rencana pembelajaran sebelum menggunakan media dalam pembelajaran. Sehingga saat pembelajaran dilaksanakan, anak-anak tinggal mengikuti instruksi guru.

Guru kemudian menyiapkan evaluasi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dengan memasukannya ke dalam lembar penilaian foto berseri dan deskripsi. Dalam Warsita (2013) disebutkan bahwa guru wajib mengevaluasi penggunaan media pembelajaran untuk menghindari kekurangan dan kesalahan demi memastikan kualitas media pembelajaran.

Penerapan Media Pembelajaran Kartu Huruf

Hasil temuan pada studi dokumen, wawancara, serta observasi pada pembelajaran di kelompok B KB/TK Islam Laweyan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran anak usia dini. Suyanto (2005) memberikan beberapa prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu: 1) Belajar sambil bermain. Guru hendaknya mengadakan permainan yang disukai anak dengan tetap memperhatikan perkembangan fisik, kecerdasan, emosi, dan keterampilan. 2) Menitikberatkan kebutuhan anak. Semua kegiatan pembelajaran dirancang dan dilakukan untuk pengembangan potensi anak, dengan tujuan untuk pemenuhan kebutuhan baik fisik maupun psikis anak. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan sejalan dengan cara berpikir dan perkembangan kognitif anak. Pembelajaran PAUD tidak tertuju pada kemauan lembaga yang bersifat internal

(guru atau lembaga) maupun eksternal (orang tua). 3) Stimulasi terpadu. Anak mempunyai nilai sosial. Stimulasi anak meliputi kenyamanan, kesehatan, pengasuhan gizi, perlindungan, serta pendidikan. Pendidikan anak usia dini melihat anak sebagai individu utuh. Oleh karena itu, program layanan RA dilaksanakan dengan cara yang menyeluruh serta terpadu. Untuk memenuhi rangsangan yang menyeluruh dan terpadu, maka penyelenggaraan RA harus menjalin kemitraan dengan lembaga-lembaga kesehatan, gizi, dan pendidikan orang tua, yang berarti layanan RA *holistic integrative* menjadi kewajiban RA untuk memenuhi layanan tersebut. 4) Berorientasi pada tumbuh kembang anak. Tiap-tiap anak memiliki irama dan kecepatan berkembang yang berbeda-beda, tetapi pada umumnya memiliki tingkatan perkembangan yang sejajar. Pendidik perlu mengadakan kegiatan yang sejalan dengan tingkat perkembangan anak dan memberi bantuan yang sesuai. Di samping itu, pendidik harus mengetahui dan memahami tahapan perkembangan anak. 5) Lingkungan yang kondusif. Lingkungan merupakan guru tersier bagi anak. Anak belajar kemandirian, aturan, kebersihan.

Berdasarkan analisis rujukan di atas, peneliti mendapatkan sejumlah langkah dalam penggunaan media kartu huruf. Adapun langkah sebagai berikut: 1) Anak-anak diarahkan duduk dengan formasi melingkar. 2) Guru memaparkan kepada anak-anak tentang cara bermain kartu huruf. 3) Guru memeragakan cara bermain di hadapan anak-anak. 4) Guru menunjukkan satu kartu pada anak-anak. 5) Guru menyebutkan huruf yang tertera kepada anak-anak. 6) Guru mengembalikan kartu dan menutupnya, lalu mengambil kartu yang lain secara bergantian. 7) Ketika anak-anak duduk melingkar, guru mengajak untuk mempraktikkannya. 8) Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing anak secara bergantian, setelah sebelumnya bermain bersama-sama. 9) Guru menginstruksikan anak untuk mengambil satu kartu huruf, dan memintanya untuk menyebutkan lambang huruf yang tercantum pada kartu huruf tersebut. 10) Guru meminta siswa menembalikan kartu yang sudah diambil dan diletakkan secara tertutup, lalu kembali menginstruksikan anak untuk mengambil kartu huruf yang lain. Kemudian anak menyebutkan lagi lambang huruf yang tercantum di dalam kartu huruf yang baru saja diambil. 11) Setelah itu, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk maju bergantian dan menyusun beberapa kata yang sesuai instruksi, misalnya: coba susun kata sepatu, bunga, baju, pensil, kipas, dan lainnya.

Kegiatan pembelajaran di KB/TK Islam Laweyan dilaksanakan dengan memanfaatkan media sebagai perantara informasi. Penggunaan media pembelajaran dapat melatih anak berpikir konkret. Hal tersebut sesuai dengan Meo, Meka, & Oka (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu huruf berhasil mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dengan rata-rata skor peserta didik adalah 87,5%. Selain itu, penggunaan kartu huruf secara tidak langsung penggunaan media kartu huruf membuat peserta didik senang belajar. Artinya, media kartu huruf dapat digunakan pada anak usia dini (Meo, Meka, & Oka, 2022).

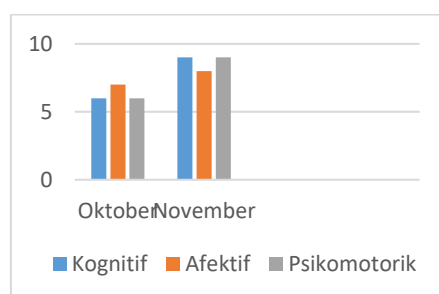
Dampak Penggunaan Media Kartu Huruf

Berdasarkan analisis dan temuan hasil penelitian terhadap dokumen, wawancara, serta observasi kegiatan pembelajaran pada kelompok B KB/TK Islam Laweyan, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran kartu huruf menjadi salah satu faktor penentu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media kartu huruf merupakan perantara informasi yang efektif dalam materi pengenalan alfabet. Dengan melaksanakan permainan kartu huruf, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif. Interaksi yang baik di antara guru dan anak dapat merangsang anak untuk lebih ingin tahu tentang materi dan banyak hal.

Peneliti menemukan fakta lapangan bahwa media pembelajaran kartu huruf dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Konsep bermain sambil belajar dapat dilakukan secara efektif sehingga anak tidak mudah bosan, juga merespon stimulan dengan aktif. Media pembelajaran menjadi faktor yang penting dalam perkembangan anak-anak seperti melatih pemecahan masalah, mengenalkan anak pada kompetisi sehat, serta menumbuhkan sikap percaya diri anak. Media pembelajaran kartu huruf juga berfungsi sebagai sumber belajar anak dalam memecahkan masalah. Dengan kata lain, media kartu huruf sangat sesuai dengan aspek perkembangan anak. Di samping itu, pengadaan media kartu huruf cukup mudah dilakukan. Guru bisa membuat kartu huruf atau memodifikasi. Bahan baku pembuatan kartu huruf mudah diperoleh dengan biaya terjangkau. Media kartu huruf tidak berbahaya bagi anak, ukurannya kompatibel, serta dapat digunakan secara individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Peneliti melihat manfaat media kartu huruf yang berkaitan dengan tujuan akhir materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi, dokumentasi, dan wawancara, peneliti berkesimpulan bahwa penggunaan media kartu huruf dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran kartu huruf memiliki pengaruh signifikan perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran. Penentu keberhasilan ditentukan oleh peneliti sendiri dengan memerhatikan kondisi dan kemampuan subjek penelitian. Target keberhasilan yang diharapkan yaitu mencapai $\geq 85\%$ dari 14 anak terdiri dari 8 perempuan dan 6 laki-laki. Minimal terdapat 12 anak yang mencapai target keberhasilan dan hasil tersebut dapat dilihat dan diketahui berdasarkan instrumen pada saat pengamatan anak yang terdiri dari 10 kali pertemuan. Apabila dalam pelaksanaan yang dilakukan belum mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai, maka akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya hingga kemampuan mengenal huruf pada anak dapat meningkat dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Capaian hasil pembelajaran siswa dapat dilihat dengan evaluasi hasil belajar.

Evaluasi bertujuan untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan sesuai tujuan. Menurut Bloom dalam Purwanto (2013) evaluasi haruslah mencakup capaian perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi juga wajib merepresentasikan keadaan keadaan pembelajaran, baik dari materi maupun siswa. Berkenaan dengan itu terdapat indikator yang digunakan sebagai bahan evaluasi. Yang paling sederhana ialah dengan indikator persentase dari 0-10 atau 0-100, misalnya 50% bernilai 5. Indikator persentase juga dapat ditransformasikan dalam bentuk lain, seperti 0%-20% bernilai sangat kurang, 21%-40% bernilai kurang, 41%-60% bernilai cukup, 61%-80% bernilai baik, dan 81%-100% bernilai sangat baik. Pencapaian tingkat persentase pada jumlah anak kelompok B KB/TK Islam Laweyan Surakarta, seiring bersama peningkatan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tercatat selama penelitian sejak Oktober hingga Desember 2021. Dalam aspek kognitif anak jadi lebih mudah mengenal alfabet bahkan mampu menyusunnya dalam bentuk kata. Anak juga dapat mengembangkan pengetahuan dari yang dipelajari di kelas dengan pengetahuan yang ada dalam dirinya. Dari aspek afektif, anak dilatih untuk mengendalikan emosi saat pembagian kartu secara bergilir juga saat bermain. Adapun dari segi motorik, anak dilatih untuk terampil, baik secara individu maupun berkelompok. Peningkatan dapat dilihat pada grafik di bawah. Dampak penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun di KB/TK Islam Laweyan Surakarta menunjukkan lonjakan grafik signifikan dalam perkembangan pembelajaran anak usia dini.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Pelaksanaan media kartu huruf dalam pembelajaran di TK Islam Laweyan memperlihatkan kemajuan dalam capaian pembelajaran. Pada Oktober 2021 terlihat indikator kognitif siswa adalah 6 (cukup), afektif 7 (baik), dan psikomotorik 6 (cukup). Pada November 2021, terjadi kenaikan signifikan, yaitu indikator kognitif siswa adalah 9 (sangat baik), afektif 8 (baik), dan psikomotorik 9 (sangat baik). Dampak positif juga terlihat di bulan November 2021 yang memperlihatkan kenaikan indikator kognitif 10 (sangat baik) dan afektif 10 (sangat baik). Sedangkan aspek psikomotorik siswa pada bulan November 2021 masih berada di indikator yang sama dengan bulan sebelumnya, yaitu 8 (baik).

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran kartu huruf adalah sesuatu yang telah dipertimbangkan dengan baik oleh guru. Persiapan penggunaan media kartu huruf meliputi: (1) Mempersiapkan RPPH berdasarkan RPPM, menentukan indikator, serta menentukan media pembelajaran. (2) Merumuskan tujuan yang terkait dengan capaian pembelajaran agar sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. (3) Menentukan Strategi agar pembelajaran terlaksana dengan efisien dan efektif, (4) Mengobservasi hasil Pembelajaran sebelumnya agar persiapan pembelajaran selanjutnya bisa lebih baik dari sebelumnya, (5) Modifikasi media pembelajaran. Penerapan penggunaan media kartu huruf meliputi: (1) Sarana mengenalkan aksara pada anak, (2) Meningkatkan perkembangan anak dari segi motorik dan sosial, (3) Merangsang respon anak agar lebih aktif dan antusias saat belajar.

Saran yang dapat dipakai guru ataupun peneliti lain dari hasil riset ini adalah: (1) Guru dapat menciptakan inovasi pada media pembelajaran dengan tujuan memperbanyak jenis media pembelajaran serta keragamannya, (2) Guru perlu menemukan media alternatif yang dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran secara jarak jauh, dan (3) Sekolah hendaknya memberi fasilitas bagi guru dan anak-anak, seperti keragaman alat, bahan, serta media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. Terj. Tjetjep Rohindi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Meo, V., Meka, M., & Oka, G. P. A. (2022). Pengembangan media kartu huruf bergambar berbasis *microsoft power point* untuk aspek kognitif berpikir simbolik mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bangsa Watumanu Kecamatan Jerebu Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 144-156.

- Moleong & Lexy J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pangastuti, R. & Hanum, S. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al-Hikmah Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51- 66.
- Retnoningsih, A. & Suharso. (2017). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Sadiman, dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Sudjana, N. (1990). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UPI
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Warsita. (2013). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*.