

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI KEGIATAN PERMAINAN KARTU ABJAD DI TK DHARMA WANITA
RUTENG**

Yunita Suni¹

suniyunita05@gmail.com¹

Universitas Katolik Santu Paulus Ruteng Kaka

ABSTRAK

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah minimnya kemampuan anak dalam memahami simbol huruf dan angka, meniru suara binatang, dan belum dapat membuat mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk coretan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan permainan kartu abjad. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan desain Kemmis dan McTaggart. Subyek penelitian adalah 20 orang siswa kelompok A pada TK Dharma Wanita Ruteng Kecamatan Langke Rembong Kabupaten Manggarai. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data observasi dilakukan dengan mengukur capaian setiap indikator untuk setiap siswa dengan kriteria minimal Berkembangan Sesuai Harapan (BSH). Data wawancara dianalisis secara kualitatif. Kriteria keberhasilan Tindakan secara klasikal dalam penelitian ini adalah minimal 90% anak mencapai kriteria BSH pada semua indikator kemampuan keaksaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pratindakan, jumlah siswa yang belum mencapai kriteria BSH pada semua indikator 15 orang. Indikator yang belum dicapai oleh sebagian siswa. Hasil tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam kemampuan keaksaraan anak usia dini 4-5 tahun ketika menggunakan media kotak abjad pada indikator (mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara/ benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z) menjadi 55 %, begitu juga dengan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 80% dan siklus 3 menjadi 90%. Maka Kesimpulannya yaitu Penggunaan media permainan kartu abjad dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun pada keempat indikator.

Kata kunci: kemampuan keaksaraan, media pembelajaran, kartu abjad, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang distimulasi dalam pembelajaran anak usia dini adalah bahasa. Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan, tertulis maupun tanda yang didasarkan pada sebuah sistem simbol-simbol. Bahasa adalah ucapan mengenai perasaan dan pikiran dengan menggunakan alat bunyi yang teratur. Dengan berkembangnya bahasa anak, akan memudahkan mereka melakukan komunikasi dan mengungkapkan apa yang mereka inginkan dan butuhkan serta apa yang mereka rasakan kepada orang lain terlebih kepada teman sebaya.

Dalam konteks pembelajaran anak usia, aspek perkembangan bahasa mencakup tiga komponen, yakni Bahasa Reseptif, Bahasa Ekspresif, dan Keaksaraan. Bahasa Reseptif adalah kemampuan anak untuk memahami bahasa lisan yang didengar atau dibaca. Bahasa Ekspresif adalah kemampuan anak untuk mengekspresikan keinginan dan kebutuhan melalui komunikasi verbal atau nonverbal. Bahasa Keaksaraan adalah kemampuan awal anak untuk mengenal simbol keaksaraan (huruf maupun angka).

Keaksaraan awal ialah proses ketrampilan yang dikuasai anak saat menggunakan aksara untuk membaca dan menulis. Keaksaraan adalah salah satu tahapan untuk membiasakan anak dalam membaca. Ketika anak sudah siap membaca dan memahami satu persatu huruf, mengenal suku kata dan selanjutnya anak mengenal kata dan akhirnya menjadi sebuah kalimat (Sudjarto, 2002).

Keaksaraan merupakan kunci dasar bagi anak usia dini untuk belajar membaca dan menulis serta menjadi fondasi dalam bidang akademik lainnya (Listriani & Sumadi, 2021). Menurut Reghe (2021), ketrampilan membaca dan menulis pada awal adalah ketrampilan dasar yang sangat penting bagi anak dalam mempersiapkan diri untuk mempelajari kegiatan belajar yang lebih kompleks. Pembelajaran keaksaraan awal sangat penting dilakukan sebagai kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak sebelum memasuki jenjang dasar.

Mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini memiliki arti yaitu mengembangkan kemampuan mengenal huruf, bunyi huruf, dan bahasa kepada anak, erat hubungannya dengan kemampuan membaca dan menulis anak (Yusrina, 2022). Namun perlu diingat bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut tetap memperhatikan perkembangan diri anak, serta harus sesuai dengan karakteristik anak yang berorientasi pada kegiatan yang menyenangkan, sehingga tidak terdapat unsur pemaksaan (Farini & Rohita, 2023; Hapsari et al., 2017).

Berdasarkan penelitian putri et al., (2022) menyebutkan bahwa berbagai media pembelajaran dapat menstimulasi perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak. Media yang digunakan dapat berupa benda yang disenangi anak, nama yang ditempel pada benda, kebiasaan pengucapan setiap hari dan berulang. Untuk mengenalkan anak pada kemampuan menulis dan mengenalkan bentuk simbol huruf dilakukan melalui kegiatan menulis menggunakan kuas dan cat air, menulis diatas pasir, menulis menggunakan spidol dan sebagainya.

Sementara itu untuk mengenalkan anak agar dapat membaca tulisan, dapat dilakukan melalui pengenalan konsep alphabet, baik huruf kecil maupun huruf besar, video lagu alphabet yang didalam videonya terdapat tampilan simbol alphabet kecil maupun besar, maupun melalui media lainnya. Berdasarkan pendapat diatas, keaksaraan awal memiliki arti yaitu pengenalan pada literasi awal yang berkembang pada anak usia dini dengan cara mengembangkan kemampuan melek huruf, mengenal tulisan dan membaca tulisan. Kegiatan stimulasi tersebut menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

Hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok A TK Dharma Wanita Ruteng, menunjukkan bahwa pembelajaran pengenalan keaksaraan awal dikelompokkan tersebut masih sangat rendah. Hanya 5 dari 20 anak yang menunjukkan kemampuan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara/ benda-benda disekitar, membuat coretan yang bermakna dan meniru (Menulis dan mengucapkan) huruf A-Z, artinya terdapat 15 dari 20 anak yang belum menunjukkan kemampuan anak dalam memahami simbol huruf dan angka, meniru suara binatang, dan belum dapat membuat mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk coretan. Kegiatan pembelajaran mengenai keaksaraan awal yang dilakukan di TK Dharma Wanita Ruteng, masih dilakukan secara monoton, yakni menebalkan kata, menulis ulang dibuku, kegiatan-kegiatan tersebut dapat membuat anak cepat merasa bosan, sehingga stimulasi untuk kemampuan keaksaraan awal anak belum tercapai dengan maksimal.

Oleh karena itu, pengenalan keaksaraan awal anak usia dini harusnya dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat dilakukan dengan bermain. Dengan merancang kegiatan bermain, para guru untuk anak usia dini dapat mengajarkan materi tertentu dengan cara yang menyenangkan. Terbukti bahwa kegiatan bermain adalah metode yang efektif dalam merangsang perkembangan anak (Hewi, 2020; Lestari 2013; Novitasari et al., 2018; Nurkhsanah & Utami, 2023; Widayati et al., 2023).

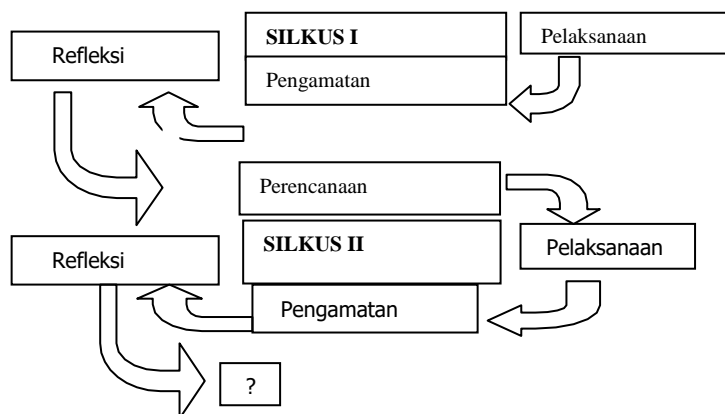
Salah satu cara untuk meningkatkan keaksaraan awal dengan menyenangkan adalah menggunakan media kotak abjad. Menurut Azhar Arsyad (2013), media adalah segala sesuatu yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga sampai kepada penerima yang dituju (Sumaliwati dkk., 2015) dan (Sumiati & Komala 2020).

Senada dengan yang dikemukakan Prihantini (2015) bahwa kotak alphabet adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat lambing atau gambaran bunyi menjadi sarana untuk melukiskan bahasa dalam bentuk tulisan yang disebut huruf yang berguna untuk anak belajar dalam mengenal huruf, karna anak dapat bermain sambil belajar. Kotak alphabet merupakan alat permainan edukatif anak yang berguna untuk memperkenalkan abjad kepada anak. Menurut (Zaman B et al., 2008) mengungkapkan bahwa kotak alphabet adalah sebuah kotak yang berbentuk persegi panjang didalamnya berisi huruf-huruf alphabet. Kotak alphabet ini merupakan permainan yang sedang belajar berbahasa lisan atau tulisan. Tujuan permainan ini adalah agar mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar mengucapkannya.

Penelitian ini berfokus pada sub komponen keaksaraan untuk anak usia 4 – 5 tahun. Indikator kemampuan keaksaraan untuk anak usia 4 – 5 tahun adalah (1) mengenal simbol-simbol, (2) mengenal suara-suara hewan/ benda-benda disekitar, (3) membuat coretan yang bermakna, (4) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z (Permendikbud 137 tahun 2014 tentang SNPAUD). Peneliti menggunakan permainan Kotak Abjad sebagai media untuk menstimulasi keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Kotak abjad merupakan media yang menarik perhatian anak sehingga anak anak lebih tertarik untuk belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Ruteng.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) atau biasa dikenal dengan singkata PTK dengan mengambil model Kemmis dan McTaggart ayng terdiri dari 4 tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian tindakan kelas dilakukan didalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaksaraan melalui kegiatan permainan kartu abjad. Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan utama yakni untuk memperbaiki proses pembelajaran. Perbaikan tersebut dilakukan secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan (Wardani,2019). Berikut ini model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan McTaggart (Wulandari 2017):



Subyek penelitian adalah 20 orang siswa kelompok A pada TK Dharma Wanita Ruteng Kecamatan Langke Rembong Kabupaten Manggarai. Subjek penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kartu Abjad”. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus, dimana setiap siklus dilakukan 1 kali pertemuan dalam seminggu dalam 5 hari efektif di tempat penelitian.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan diawali dengan tahap pratindakan dan pelaksanaan tindakan yang terdiri dari tiga siklus yang dilakukan secara berkelanjutan. Setiap siklus memiliki 4 kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan

refleksi untuk mengetahui efektivitas atau dampak dari perlakuan tindakan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila Kriteria keberhasilan Tindakan dalam penelitian ini adalah minimal 90% anak mencapai kriteria BSH pada semua indikator kemampuan keaksaraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, bahwa dari 20 anak didik, Hanya 5 anak atau 25% yang mampu dalam kemampuan keaksaraan awal mengenal abjad, sedangkan 15 anak atau 75% masih memerlukan bantuan guru. Hal ini berarti kemampuan keaksaraan awal anak masih sangat rendah. Peneliti mencoba mencari pemecahan masalah dengan upaya perbaikan kegiatan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Tabel 1:

Hasil Pra Siklus Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini 4-5 Tahun

NO	Nama	Lingkup Perkembangan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun					
		Mengenal Simbol-simbol	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya	Membuat coretan yang bermakna	Meniru (menulis dan mengucap kan) huruf A-Z	Kateg ori	ketuntas an
1	AA	MB	MB	MB	MB	MB	TT
2	BB	MB	MB	BB	MB	MB	TT
3	CC	MB	MB	MB	MB	MB	TT
4	DD	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T
5	EE	MB	MB	MB	BB	MB	TT
6	FF	MB	MB	MB	BB	MB	TT
7	GG	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T
8	HH	MB	MB	BB	MB	MB	TT
9	II	MB	MB	BB	BB	MB	TT
10	JJ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T
11	KK	MB	MB	BB	BB	MB	TT
12	LL	MB	MB	BB	MB	MB	TT
13	MM	MB	MB	BB	BB	MB	TT
14	NN	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T
15	OO	MB	MB	MB	BB	MB	TT
16	PP	MB	MB	MB	BB	MB	TT
17	QQ	BB	MB	MB	BB	MB	TT
18	RR	MB	MB	BB	MB	MB	TT
19	SS	BB	MB	MB	BB	MB	TT
20	TT	MB	MB	MB	MB	MB	TT

Keterangan :

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

TT: Tidak Tuntas

T: Tuntas

Pada Pra Siklus ini terdapat 5 orang anak (25%) dari 20 orang anak yang sudah mencapai Kriteria BSH Pada semua capaian Keaksaraan.

Tabel 2:
Hasil Siklus 1 Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini 4-5 Tahun

No	Nama	Lingkup Perkembangan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun					
		Mengenal Simbol-simbol	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya	Membuat coretan yang bermakna	Meniru (menulis dan mengucap kan) huruf A-Z	Kategori	ketuntasan
1	AA	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	T 1
2	BB	MB	MB	BB	MB	MB	TT
3	CC	MB	MB	MB	MB	MB	TT
4	DD	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T 2
5	EE	MB	MB	MB	BB	MB	TT
6	FF	MB	MB	MB	BB	MB	TT
7	GG	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T 3
8	HH	MB	MB	BB	MB	MB	TT
9	II	MB	MB	BB	BB	MB	TT
10	JJ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T4
11	KK	MB	MB	BB	BB	MB	TT
12	LL	MB	MB	BB	MB	MB	TT
13	MM	MB	MB	BB	BB	MB	TT
14	NN	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T5
15	OO	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T11
16	PP	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T6
17	QQ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T9
18	RR	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T7
19	SS	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T10
20	TT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T8

RPPH yang dilaksanakan pada hari Senin, 07 November 2022, Jumlah anak yang tuntas mengalami kenaikan dari 5 anak (25 %) menjadi 11 anak (55%), dan anak yang tidak tuntas menurun menjadi 9 anak (45%)

Tabel 3:
Hasil Siklus 2 Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini 4-5 Tahun

No	Nama	Lingkup Perkembangan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun					
		Mengenal Simbol-simbol	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya	Membuat coretan yang bermakna	Meniru (menulis dan mengucap kan) huruf A-Z	Kategori	ketuntasan
1	AA	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	T 1
2	BB	MB	MB	MB	MB	MB	TT
3	CC	MB	MB	MB	MB	MB	TT
4	DD	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T 2
5	EE	MB	MB	MB	MB	MB	TT
6	FF	MB	MB	MB	MB	MB	TT
7	GG	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T 3
8	HH	MB	MB	MB	MB	MB	TT
9	II	MB	MB	MB	MB	MB	TT
10	JJ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T4
11	KK	MB	MB	MB	BB	MB	TT
12	LL	MB	MB	MB	MB	MB	TT
13	MM	MB	MB	MB	MB	MB	TT
14	NN	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T5
15	OO	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T11
16	PP	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T6
17	QQ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T9
18	RR	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T7
19	SS	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T10
20	TT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T8

RPPH yang dilaksanakan pada hari Senin, 14 November 2022, Jumlah anak yang tuntas mengalami kenaikan pada siklus 2 dari 11 anak (55 %) menjadi 16 anak (80%), dan anak yang tidak tuntas menurun menjadi 4 anak (20%). Maka peneliti akan melanjutkan pada siklus 3 karena Kriteria keberhasilan Tindakan dalam penelitian ini adalah minimal 90% anak mencapai kriteria BSH pada semua indikator kemampuan keaksaraan.

Tabel 4:
Hasil Siklus 3 Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini 4-5 Tahun

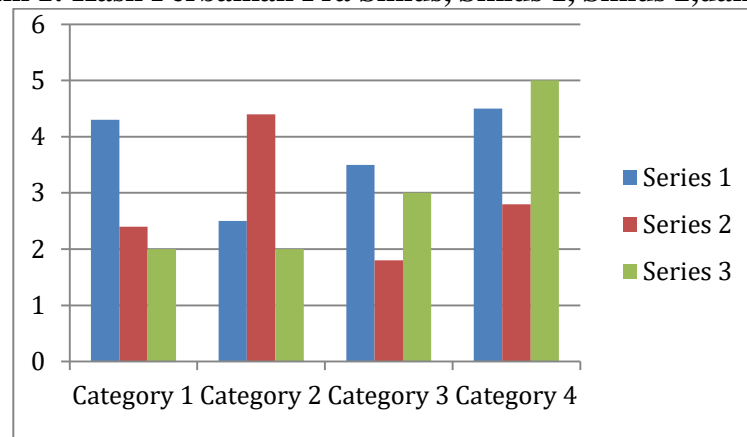
No	Nama	Lingkup Perkembangan kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun					
		Mengenal Simbol-simbol	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya	Membuat coretan yang bermakna	Meniru (menulis dan mengucap kan) huruf A-Z	Kategori	ketuntasan
1	AA	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	T 1
2	BB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T12
3	CC	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T13
4	DD	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T 2
5	EE	MB	MB	MB	BB	MB	TT
6	FF	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T14
7	GG	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T 3
8	HH	MB	MB	BB	MB	MB	TT
9	II	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T15
10	JJ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T4
11	KK	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T18
12	LL	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T16
13	MM	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T 17
14	NN	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T5
15	OO	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T11
16	PP	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T6
17	QQ	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T9
18	RR	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T7
19	SS	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T10
20	TT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	T8

Dari pelaksanaan siklus 1 55% , Siklus 2 meningkat menjadi 80% dan sampai pada Siklus 3 ini ketuntasan anak bertambah menjadi 90%. Dengan demikian terjadi rata-rata peningkatan kemampuan keaksaraan awal, dinyatakan berhasil karena Kriteria keberhasilan Tindakan dalam penelitian ini adalah minimal 90% anak mencapai kriteria BSH pada semua indikator kemampuan keaksaraan.

Tabel 5:
Hasil Perbandingan antara Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3 Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini 4-5 Tahun

No	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	25 %	55 %	80%	90%

Diagram 1: Hasil Perbaikan Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3



PEMBAHASAN

Dari diagram perbandingan hasil pembelajaran pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus II di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran tentang keaksaraan awal melalui media kartu abjad menunjukkan perubahan yang meyakinkan menuju peningkatan hasil pembelajaran pada siswa kelompok A TK Dharma Wanita Ruteng, Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai. Kemampuan keaksaraan awal dari empat indikator (Mengenal simbol-simbol, Mengenal Suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, Membuat coretan yang bermakna, Meniru (Menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z) menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran dari pembelajaran pra siklus 25% hal ini dikarenakan hanya ada beberapa anak yang antusias mendengarkan penjelasan mengenai kegiatan mengenal huruf yang akan dilaksanakan, maka anak yang mampu mengenal huruf yang disediakan guru dengan media yang kurang atau monoton pada pembelajaran yang membosankan hanya beberapa saja. Namun setelah peneliti menggunakan Media Permainan Kotak Abjad untuk sebagai media pembelajaran bagi anak untuk meningkatkan keaksaraan anak usia dini mulai Meningkatkan hal ini bisa dilihat pada siklus 1 yaitu meningkat menjadi 55% , pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 80% dan pada siklus 3 meningkat menjadi 90% . hal ini terjadi karena media yang digunakan itu menarik dan pembelajarannya melalui permainan sehingga anak tidak bosan melainkan menyenangkan bagi mereka. maka peneliti menyimpulkan Bahwa dalam peningkatan kemampuan keaksaraan awal di perlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik anak untuk dapat meningkatkan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun yaitu dengan menggunakan kartu abjad.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Dharma Wanita, Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai. Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan karena rendahnya kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini di laksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa kartu abjad. Beberapa manfaat dari media pembelajaran di antaranya pengajaran lebih menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga lebih dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, metode pengajaran akan lebih bervariasi. Penggunaan kartu abjad di kemas sedemikian hingga anak dapat mempermudah dalam mengenal huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal.

Menurut Wibawa (Ratnasari 2013). Media Kartu adalah kartu yang berisikan gambar, huruf, simbol atau tanda lainnya untuk memberi informasi kepada pengguna. Media kartu gambar merupakan salah satu jenis media yang diharapkan mampu membantu anak dalam memahami isi materi pembelajaran yang disampaikan. Kartu huruf biasanya berisi huruf-huruf , gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya. Arsyad (2011)

menjelaskan bahwa kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambargambar , teks atau symbol yang meningkatkan atau menuntun. Anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata.

Adapun beberapa manfaat penggunaan kartu huruf bagi anak didik usia taman kanak – kanak yaitu:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal bentuk huruf.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam menyusun huruf membentuk kata
- c. Dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam menarik garis titik-titik membentuk huruf (menulis).

KESIMPULAN

Media kotak alfabet merupakan sebuah benda yang memiliki sifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dengan adanya media kotak alfabet ini dapat mendorong motivasi anak untuk belajar. Selain itu media harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar. Penggunaan media kotak alphabet berimplikasi terhadap peningkatan kemampuan anak mengenal huruf. Penggunaan media kotak alfabet ini sangat mempermudah anak dalam memainkannya. Anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut dan media kotak alfabet ini sangat bagus untuk menambah semangat belajar anak.maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak di dalam pengenalan keaksaraan. Peningkatan perkembangan kemampuan pelaksanaan anak dapat mendorong anak mendengarkan, berbicara sehingga anak dapat belajar tata cara membaca mempraktekkan cara membaca dengan permainan Kartu abjad serta merangsang anak untuk melakukan dan menirunya. agar kemampuan keaksaraan anak dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu menggunakan metode yang menyenangkan dengan media kartu abjad untuk perkembangan keaksaraan anak serta melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan membaca. pelaksanaan keaksaraan menggunakan permainan kartu abjad anak dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelas A di TK Dharma Wanita terlihat dalam kemampuan keaksaraan anak secara individu ataupun kelompok dengan keberanian akan tampil di depan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. (2003). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ayi Olim, (2010). *Pendidikan Keaksaraan untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Akrab, 1(1).
- Badru Zaman, Asep Hery Hernawan. (2014). *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Boy Sandi, (2019). *Implementasi Mengenal Keaksaraan Usia Dini*. Balai Pengembangan PAUD dan Dikmas Sumatera Barat.
- Ismiyati. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Sucen Gemawang Temanggung*. Jurnal AUDI, Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD
- Pratiwi Rahmah Hakim, (2020). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar*. Jurnal of Islamic Early Childhood Education,1(1). 59-60.
- Siska Lestari, dkk. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf*.<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/article/view/7569>