

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOTAK PINTAR DI TK MUJAHADAH**

Basori
STAI Diniyah Pekanbaru
basoriadnan@gmail.com

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan menggunakan media kotak pintar. Media merupakan alat penyampai pesan dari pengirim kepada penerima dalam hal ini guru sebagai pengirim pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Salah satu kegunaan dari media pembelajaran ini adalah untuk mengemas materi yang akan disajikan agar terlihat menarik sehingga anak dalam pembelajaran merasakan kenyamanan dan juga memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran. Media kotak pintar dipilih dengan alasan merupakan media yang ramah lingkungan, murah dan juga efektif dalam penggunaannya. Media kotak pintar merupakan media yang berbentuk media kotak yang memiliki dua sisi yang didalam kotak berisikan gambar dan juga kata yang menjelaskan tentang gambar tersebut. Setelah dilakukan penelitian di TK Mujahadah media kotak pintar ini memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun dengan hasil 98,25% itu artinya media kotak pintar ini memiliki kontribusi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Kata kunci: *mengenal huruf, media kotak pintar*

**IMPROVING ABILITY TO RECOGNIZE LETTERS IN EARLY CHILDHOOD
EDUCATION BY USING SMART BOX MEDIA IN MUJAHADAH
KINDERGARTEN**

Basori
STAI Diniyah Pekanbaru
basoriadnan@gmail.com

Abstract

This journal aims to find out about increasing the ability to recognize letters in early childhood using smart box media. Media is a means of delivering messages from the sender to the recipient, in this case the teacher as the sender of the message and the students as the recipient of the message. One of the uses of this learning media is to package the material to be presented to make it look attractive so that children in learning feel comfortable and also make it easier for students to accept learning. Smart box media was chosen because it is environmentally friendly, cheap and effective in its use. Smart box media is media in the form of box media that has two sides which inside the box contains images and also words that describe the image. After doing research at Mujahadah Kindergarten, this smart box media has a significant effect on improving the ability to recognize letters in children aged 5-6 years with a result of 98.25%, which means that this smart box media has a strong contribution in improving the ability to recognize letters in children.

Keywords: *Recognizing Letters, Smart Box Media*

Pendahuluan

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan no 146 tahun 2014 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa anak dapat berkembang secara optimal melihat beberapa aspek yaitu agama, moral, fisik, motorik, sosila emosional, kognitif, bahasa dan seni. Untuk mengembangkan ini semua harus disesuaikan dengan kurikulum anak usia dini yang terkenal dengan dunianya bermain maka bagaimana seharusnya dapat memadukan antara kurikulum, bermain dan juga perkembangan anak.

Anak pada usia ini merupakan masa pendidikan yang sangat krusial dan juga penting terutama tentang perkembangan anak dalam pembelajaran yang ini nanti akan menentukan tahapan perkembangan untuk selanjutnya. Terkait dengan perkembangan aad yang sangat menonjol pada diri anak yang harus diasah yaitu perkembangan bahasa yang dalam hal ini juga terbagi kedalam dua hal yakni perkembangan bahasa secara tulisan dan secara lisan. Menurut Otto (2015) perkembangan bahasa pada anak usia dini baik tulis maupun lisan, tulis merupakan cara penyampaian informasi secara tulis sedangkan lisan penyampaian informasi yang dilakukan secara lisan (diucapkan). Sedangkan menurut Efal dalam Mislahusnika (2016) tahap perkembangan

memabaca anak terbagi kedalam bebrapa hal diantaranya tahap fantasi, pembentukan knsep, membaca gambar, pengenalan bacaan, dan tahap membaca lancar. Untuk anak usia 5-6 tahun dilihat dari perkembangannya seharusnya anak sudah samapai pada tahap membaca gambar ini juga merujuk kepada permendikbud 2014 yang mengatkan pada tahap ini anak sudah mampu menunjukkan keaksaraan awal yakni mampu menunjukkan bentuk atau simbol dan dapat membuat gambar atau coret-coretan yang berbentuk huruf atau kata.

Dalam peneltian ini memfokuskan kepada meningkatkan kemampuan huruf maknanya ini berhubungan dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini baik secara lisan maupun secara tulis. Berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara yang penulis lakukan di TK Mujahadah dari lima belas anak yang berusia lima sampai enam tahun hanya dua orang anak saja yang mampu mengenal huruf dengan baik maknanya masih ada tigabelas anak lagi yang belum mampu mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan kesanggupan dalam mengenali tanda atau ciri-ciri aksara dalam tata tulis yang berbentuk abjad untuk melambangkan sebuah bunyi (carol dalam Trisnawati

(2014). Bahasa merupakan simbol yang terarah dan teratur untuk memberikan sebuah informasi atau ide Bromley dalam sari (2014). Pengenalan kata atau huruf harus mulai dikenalkan kepada anak semenjak usia dini yang dalam pembelajarannya harus melalui sosialisasi dengan meramu antara media dan juga metode untuk tidak membebani anak dan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hasan (2009).

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan aktifitas fisik dan psikologis anak dalam memahami kata atau huruf yang akan membentuk sebuah kalimat Sefeelt dan Barbara (2008). Aupu keterampilan yang dikembangkan adalah huruf cetak dengan proses pembelajaran berinteraksi dengan uruf-huruf untuk mencapai kemampuan membaca. Sedangkan metode bermain merupakan bentuk pengajaran pada anak usia dini dengan engkolaborasikan antara setrategi, metode dan juga media yang fungsinya untuk menarik perhatian balajar anak sehingga anak mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan Suyadi dalam Zaini (2015). Fungsi bermain pada anak usia dini diantaranya untuk meningkatkan aspek perkembangan, anak dapat bereksplorasi, dan mapu mengembangkan potensinya secara

maksimal. dan ada bebrapa jenis permainan untuk anak usia dini diantaranya:

1. bermain sosial, merupakan kegiatan bermain yang melibatkan banya orang
2. bermain benda, permainan yang memanfaatkan benda-benda tertentu yang dapat dijadikan sebuah hiburan
3. bermain peran, permainan anak yang dihadapkan pada perkembangan sosial yakni bermain secara bersama dan saling tukar peran.

Untuk membenuk perkembangan dalam upaya meningkatkan pemahaman anak tentang kemampuan mengenal huruf dibutuhkan alat sebagai penyampai pesan tersebut kepada anak melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan maeri pelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya ada audio, visual, dan audi visual. Sedangkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini haruslah media yang ramah lingkungan yang simpel dan tentunya menarik. Ada salah satu media yang penulis ambil atau gunakan dalam penelitian ini untuk anak usia dini yaitu media kotak pintar.

Kotak pintar berbentuk balok yang memiliki dua sisi didalamnya dan terdapat kartu didalamnya yang karu tersebut merupakan kartu bergambar dan juga kartu

yang berisikan kata-kata Puspitasari (2013). Sedangkan menurut Harnanto (2016) kotak pintar merupakan kotak kecil yang didalamnya terdapat alat untuk belajar. Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan media kotak pintar adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Contoh sederhana dari media kotak bergambar ini adalah ada gambar semangka yang dibawah gambar tersebut ada tulisan S-E-M-A-N-G-K-A. Adapun manfaat yang dapat diraskan dalam pembelajaran menggunakan media kartu pintar ini diantaranya:

1. Meningkatkan daya konsentrasi anak
2. Memudahkan anak dalam memahami kata atau huruf
3. Meningkatkan kreatifitas anak
4. Meningkatkan motivasi belajar anak dan
5. Tentunya meningkatkan hasil belajar anak

Adapun langkah-langkah dalam permainan kotak pintar untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan media kotak pintar yang terbuat dari kardus atau dari karton yang kemudian kotak tersebut diisi

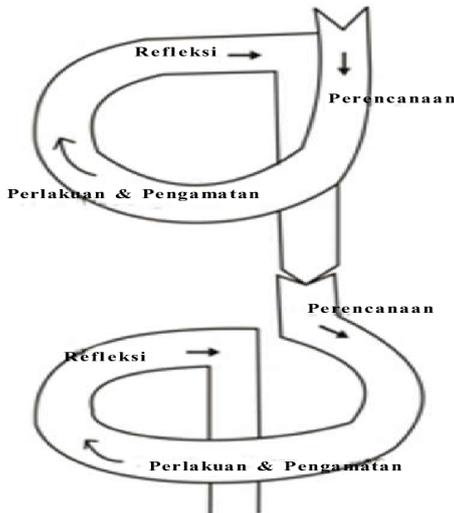
dengan kartu bergambar dan dilengkapi dengan penjelasan gambar tersebut

2. Bagi anak secara berkelompok dan secara bergiliran
3. Setiap anak harus mampu mencocokkan kartu gambar dengan nama gambarnya.
4. Setiap anak mampu menuliskan dan menyebutkan nama kartu yang bergambar pada kertas yang telah disediakan.

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran yang sengaja dimunculkan dalam kelas secara bersamaan (Suharsimi arikunto 2007). Penelitian ini sengaja dipilih untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan judul penelitian agar mendapatkan hasil yang maksimal, dalam pelaksanaan penelitiannya menggunakan cara kolaboratif antara guru TK Mujahadah dengan peneliti, kerjasama dalam bentuk pembuatan RKH yang selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran di kelas peneliti bertugas mengawasi pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung.

Dalam penelitian tindakan ini penulis merujuk kepada model penelitian tindakan pada Kammis dan MC taggart dengan siklus dibawah ini



Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini menganalisis peningkatan membaca permulaan dengan menggunakan media kotak pintar di TK Mujahadah subjek dalam penelitian ini anak yang terdiri dari sepuluh anak perempuan dan lima anak laki-laki total semuanya lima belas anak. Adapun teknik pengumpulan datanya melalui observasi langsung.

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di TK Mujahadah tentang kemampuan anak dalam mengenal huruf

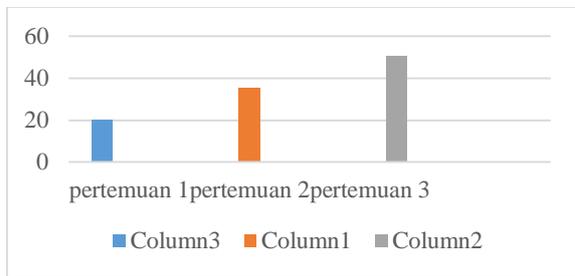
masih tergolong rendah ini dibuktikan dari lima belas anak hanya dua anak saja yang sudah mampu mengenal huruf maknanya jika dipresentasikan hanya 13% saja yang sudah memiliki kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan dari studi pendahuluan tersebut penulis mengajak kolaborasi dengan salah satu guru TK Mujahadah dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Akhirnya diambillah salah satu media pembelajaran yang ramah lingkungan dan juga murah meriah yang diberi nama kotak pintar. Dalam pemanfaatan media kotak pintar ini diambillah salah satu tema tentang buah-buahan. Setelah semuanya tersusun dan terkonsep selanjtnya langsung dipraktikkan oleh salah satu guru TK Mujahadah. Dalam pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdapat tiga kali tindakan. dan hasilnya disajikan pada tabel dibawah ini

Tabel 1.Siklus 1
Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar

Siklus 1			
Presentas e%	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	20,30	35,59	50.60

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui kemampuan anak dalam mengenal huruf menggunakan media kaotak pintar pada siklus pertama ini mengalami perkembangan

namun belum signifikan dengan presentase pada siklus 1 pertemuan 1 mengalami kenaikan sebesar 20% pada kategori baik, pada pertemuan kedua mengalami kenaikan sebesar 35% pada kategori baik dan pada pertemuan ketiga mengalami kenaikan sebesar 50% pada kategori baik. Karena dirasa belum mengalami kenaikan secara maksimal maka dilanjutkan pada siklus ke 2.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Mengenal Huruf Dengan Media Kotak Pintar

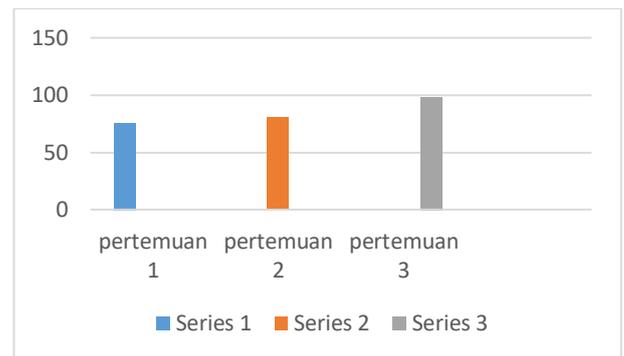
Pada siklus 1 ini tindakan yang dilakukan belum memenuhi kriteria yang diinginkan maka dilanjutkan pada siklus ke 2

Tabel 2. Siklus Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar

Siklus 1			
Presentase %	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
	75,50	80,70	98,25

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan tingkat kemampuan anak dalam mengenal huruf pada siklus ke 2 pertemuan 1 menunjukkan 75,50% anak pada kategori baik, pada pertemuan ke 2 meningkat sebesar 80,70% anak pada kategori baik dan pada pertemuan ke 3 meningkat sebesar

98,25% anak pada kategori baik. Pada siklus ke 2 ini terdapat tiga kali pertemuan yang setiap pertemuannya mengalami kenaikan yang signifikan. Berikut disajikan grafik peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kotak pintar dibawah ini



Gambar 2. Grafik Siklus Ke 2 Peningkatan Mengenal Huruf Dengan Media Kotak Pintar

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kotak pintar. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di TK Mujahadah. Peningkatan itu dapat dilihat dari presentasi nilai rata-rata pada setiap siklus tindakan dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Nilai Rata-Rata Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kotak Pintar

Nilai rata-rata		
Pra Siklus	Pra Siklus	Pra Siklus
13%	13%	13%

Dari tabel tersebut dijelaskan bahwa hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kotak pintar mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 13% kemudian pada siklus 1 mengalami kenaikan sebesar 50,60% dan pada siklus ke 2 mengalami peningkatan sebesar 98,25.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di TK Mujahadah dengan teknik dilapangan kolaborasi dengan guru TK didapatkan hasil bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun dibutuhkan alat penyampai atau media pembelajaran gunanya untuk meningkatkan perhatian belajar, motivasi dan tentunya hasil belajar. Dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran Kotak Pintar yang berisikan gambar dan sekaligus penjelasan tentang gambar tersebut. Dari hasil penelitian tersebut kemampuan mengenal huruf anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kotak pintar dengan hasil presentase sebesar 98%.

DAFTAR PUSTAKA

Mislahusnika. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf pada Anak Usia Dini di PAUD Teratai*. Skripsi (diterbitkan). Bandar

Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.

Puspitasari, K., & khotimah, M. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang*.

Sari, R. Y. 2014. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf Di Kelompok A PAUD Bhayangkari 26 Kota Bengkulu*. Skripsi (diterbitkan). Bengkulu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trisnawati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*.

Zaini, A. 2015. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1).