

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf *Vokal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf pada Anak Kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh

Yusrawati Jr Simatupang ^{*1}, Farida Ariani ¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

***Email Korespondensi: yusra@bbg.ac.id**

naskah masuk: 20 Juli 2022, disetujui: 25 Agustus 2022, dipublikasi: 30 September 2022

Abstract: *This study aims to improve the ability to recognize vowels and consonants through playing letter buttons in group B children at Poteumeureuhom Kindergarten Banda Aceh. This type of research is Classroom Action Research or (Classroom Action Research). The results of the first cycle of research were 13 children on the indicator of knowing vowels in the BB category as many as 3 children (23%), MB 5 children (39%), BSH 3 children (23%) and BSB category 2 children (15%), indicator know consonant letters with BB category as many as 2 children (15%), MB 7 children (54%), BSH 3 children (23%) and BSB category 2 children (15%), indicators of composing letters into words with BB category as many as 4 children (31%), MB 5 children (39%), BSH 2 children (15%) and BSB category 1 child (8%), indicators of completing letters in words with BB category 5 children (39%), MB 3 children (23%), BSH 3 children (23%) and BSB category 1 child (8%). The results of the second cycle of research from 13 children on indicators of knowing vowels in the BB category were 1 child (8%), MB 2 children (15%), BSH 8 children (62%) and BSB category 2 children (15%), indicators knowing consonant letters with the BB category as many as 0 children (0%), MB 2 children (15%), BSH 9 children (70%) and BSB category 2 children (15%), indicators of composing letters into words with BB category as many as 0 children (0%), MB 1 child (8%), BSH 10 children (77%) and BSB category 2 children (15%), indicators of completing letters in words with BB category as many as 1 child (8%), MB 3 children (23%), BSH 8 children (62%) and BSB category 2 children (15%). Based on the results of this study, the success indicator set at 76% has been fulfilled. Based on the results of the study above, it can be concluded that there is an increase in the ability to recognize vowels and consonants in group B children at TK Poteumeureuhom Banda Aceh through playing letter buttons.*

Keywords: *Vowels and Consonants, Letter Button Game.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*). Hasil penelitian siklus I yaitu dari 13 anak pada indikator mengenal huruf vokal dengan kategori BB sebanyak anak 3 (23%), MB 5 anak (39%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 2 (15%), MB 7 anak (54%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 4 (31%), MB 5 anak (39%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 5 (39%), MB 3 anak (23%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 1 anak (8%). Hasil penelitian siklus II dari 13 anak pada indikator mengenal huruf vokal dengan kategori BB sebanyak anak 1 (8%), MB 2 anak (15%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 2 anak (15%), BSH 9 anak (70%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 1 anak (8%), BSH

10 anak (77%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 1(8%), MB 3 anak (23%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 76% telah terpenuhi. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh melalui permainan kancing huruf..

Kata kunci : Huruf Vokal dan Konsonan, Permainan Kancing Huruf

Perkembangan bahasa pada anak usia pra sekolah merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang dalam pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan dari semua kegiatan anak, baik itu yang berkaitan dengan musik, sosial, matematika, sains dan kegiatan apapun yang semuanya memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya. Mengetahui huruf merupakan suatu kemampuan yang penting dalam berbahasa, disamping kemampuan berbicara, dan menulis (Dhieni, 2013: 3).

Mengetahui huruf *vokal* dan *konsonan* merupakan kemampuan yang mutlak harus dikuasai anak dan merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak khususnya anak di Taman Kanak-Kanak. Begitu pentingnya mengetahui huruf vokal dan konsonan dalam aktivitas belajar setiap anak, sehingga kemampuan mengetahui huruf vokal dan konsonan ini perlu dikuasai anak secara maksimal (Rasyid dkk, 2009: 7).

Berpijak pada sistem aturan bahasa yang dinyatakan oleh John W. Santrock (2012: 78) maka kemampuan mengetahui huruf vokal dan konsonan tergolong pada kemampuan *fonologi*. *Fonologi* merupakan sistem bunyi-bunyian bahasa. Suhartono (2014: 163) menambahkan bahwa bunyi bahasa memiliki lambang yang disebut lambang bunyi. Bunyi-bunyi ini lah yang harus dikuasai oleh

seorang anak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dan uraian isi Kurikulum Taman Kanak-kanak tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat mengetahui simbol huruf yang dikenal seperti mengetahui huruf *vokal* dan *konsonan* yang dikenal di lingkungan sekitar. Hal lain yang mendukung pernyataan tersebut adalah teori yang dikemukakan Bronson dalam Musfiroh (2015: 194) yang menyebutkan bahwa dalam perkembangan literasi atau bahasa tulis, anak usia 5 tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf. Anak-anak usia 4 tahun bahkan sudah mulai menunjukkan minat aktivitas literasi atau bahasa tulis seperti mengeja huruf dan bunyi, menjiplak huruf, dan aktivitas lain yang berkaitan dengan buku.

Berdasarkan hasil observasi di TK Poteumeureuhom pada bulan September 2021 masih terdapat sebagian besar anak yang belum dapat mengetahui simbol huruf dengan baik, hal ini menyebabkan anak-anak tidak mengetahui yang mana termasuk huruf vokal dan yang mana termasuk huruf konsonan, dari 11 orang anak 4 diantaranya yang dapat menyebutkan huruf *vokal* dan *konsonan* dengan benar. Hal ini bertentangan dengan Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 yang menyimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat mengetahui simbol huruf

agar anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya. Guru TK Poteumeureuhom belum berupaya maksimal dalam mengenalkan huruf yang termasuk huruf vokal dan konsonan pada anak dengan menarik, selama ini yang dilakukan guru dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak adalah dengan cara mengenalkan bentuk dari setiap huruf secara bersama-sama melalui gambar huruf yang dibagikan oleh guru, atau guru menuliskan bentuk huruf tersebut di papan tulis. Selain itu dalam pembelajaran di sekolah guru lebih mengutamakan metode hafalan dalam mengenalkan huruf *vocal* dan *konsonan*, kurang membangkitkan minat anak dalam belajar.

Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar anak adalah dengan kegiatan bermain. Hal ini disebabkan pemberian pengalaman pada anak untuk membelajarkan pengenalan huruf tidak bisa dilepaskan dari aktivitas bermain. Alasannya bagi anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak menurut Conny R, Semiawan dalam Musfiroh (2015: 1) ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Catron dan Allen dalam Tadkiroatun Musfiroh (2015: 1) menambahkan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal.

Salah satu permainan huruf yang dapat menstimulus anak lebih mudah paham dalam mengenal huruf adalah permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf adalah bentuk permainan dengan aturan untuk merangsang perkembangan bahasa anak dalam mengenal huruf vokal dan

konsonan. Permainan ini adalah permainan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan menggunakan kancing huruf. Kancing huruf berupa kancing-kancing yang ditemplei dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan di mana pada setiap kancing terdapat satu huruf. Permainan kancing huruf menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan objek nyata. Artinya, anak belajar lebih banyak dengan cara menyentuh, menggerakkan, dan bermain-main dengan objek yang dipelajarinya hal tersebut sesuai dengan pendapat (Armstrong dalam Musfiroh, 2015: 34) anak belajar melalui interaksi, membangun, memecahkan masalah dalam situasi nyata, dan keterlibatan aktif anak dalam konteks belajar alami yang kaya pengalaman.

Permainan kancing huruf juga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi, mendorong motivasi belajar anak, dan menambah variasi media yang digunakan dalam menyampaikan materi. Permainan kancing huruf mendorong terjadinya interaksi langsung antara anak dengan guru. Pada dasarnya permainan kancing huruf dapat mempermudah proses pembelajaran dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan, namun permainan kancing huruf ini belum diterapkan oleh guru di TK Poteumeureuhom pada pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh?"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*). Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewis (Kusumah dan Dwitagana, 2010: 20). Model Kemmis dan Mc. Taggart meliputi empat aspek pokok dalam penelitian tindakan, yaitu: penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi (Madya, 2007: 59). Penelitian dilaksanakan TK Poteumeureuhom Banda Aceh. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh yang berjumlah 13 orang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Menurut arikunto (2010: 106), analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif kualitatif*, yaitu menganalisa data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan persentase. Rumus yang digunakan mencari persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi teramati

n : Jumlah responden yang menjadi sampel (Moleong, 2011: 4).

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut adalah berupa data angka yang dapat diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan (Moleong, 2011: 102) yaitu:

Kriteria BB, yaitu $\leq 54\%$

Kriteria SMB, yaitu antara 55– 59%

Kriteria BSH, yaitu antara 60 - 75%

Kriteria BSB, yaitu antara 76 – 100%

Indikator Keberhasilan

Indikator adalah patokan menentukan keberhasilan kegiatan atau program. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian dinyatakan dengan adanya perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak maupun suasana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan $\geq 76 \%$ anak mengalami peningkatan dalam mengenal huruf vokal dan konsonan (Moleong, 2011: 13).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu indikator dalam penelitian ini adalah “menunjukkan huruf *vokal* dan *konsonan* dengan benar”, anak-anak diminta untuk mengerjakan kegiatan menunjukkan huruf *vokal* dengan media kartu huruf yang telah disediakan sebanyak 15 lembar per anak. Anak-anak diminta untuk mengelompokkan huruf *vokal* dan *konsonan* dengan menunjukkannya. Kegiatan anak tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana

kemampuan anak dalam menunjuk dan menyebutkan masing-masing bunyi huruf. Hal ini dilakukan guru/peneliti pada saat anak-anak melakukan kegiatan satu persatu huruf sesuai

intruksi guru.

Adapun data yang diperoleh dari hasil data awal pembelajaran sebelum melakukan tindakan dilihat pada tabel 1 berikut:

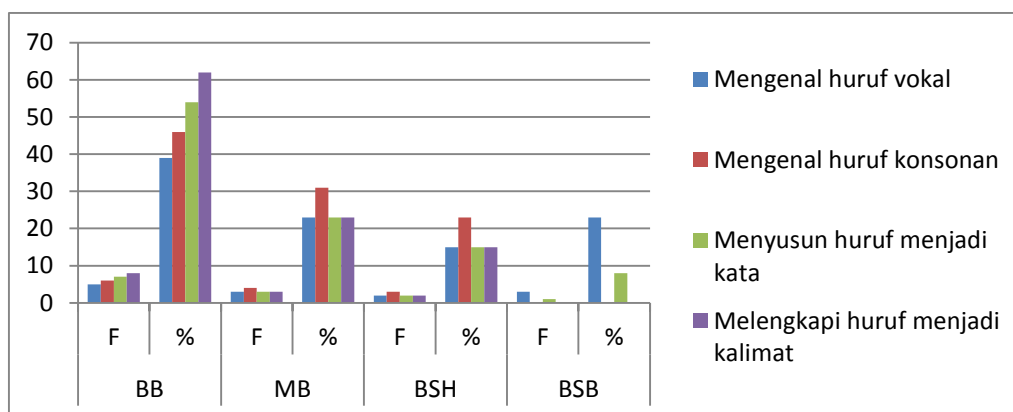
Tabel 1 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf *Vocal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Pra Siklus

No	Indikator	Hasil Pra Siklus								Total	
		BB		MB		BSH		BSB		F	%
		F	%	F	%	F	%	F	%		
1	Mengenal huruf vokal	5	39	3	23	2	15	3	23	13	100
2	Mengenal huruf konsonan	6	46	4	31	3	23	0	0	13	100
3	Menyusun huruf menjadi kata	7	54	3	23	2	15	1	8	13	100
4	Melengkapi huruf dalam kata	8	62	3	23	2	15	0	0	13	100
Total		26	201	13	100	9	68	4	31	13	100
Rata-rata		20	154,5	3,25	83	2,25	51	1	8		

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat dilihat bahwa dari 13 anak pada indikator mengenal huruf *vokal* dengan kategori BB sebanyak 5 anak (39%), MB 3 anak (23%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 3 anak (23%), indikator mengenal huruf *konsonan* dengan kategori BB sebanyak anak 6 (46%), MB 4 anak (31%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 0 anak (0%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak

anak 7 (54%), MB 3 anak (23%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator Melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 8 (62%), MB 3 anak (23%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 0 anak (0%).

Berdasarkan observasi dan hasil pengerjaan lembar kerja anak tersebut maka diperoleh data awal yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Grafik Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan (Peneliti, 2021)

Berdasarkan grafik data awal kemampuan mengenal huruf *vokal* dan

konsonan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* pada anak kelompok B sebelum dilakukan tindakan masih rendah. Untuk itu perlu dilakukan tindakan perbaikan agar kemampuan anak dalam mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* dapat meningkat.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada hari Senin tanggal 6 Desember dan Selasa tanggal 7 Desember 2021 dengan menggunakan tema Diriku. Setiap pertemuan anak belajar mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Secara rinci sajian siklus I ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

1. Diawali dengan melakukan diskusi dengan guru kelompok B mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian termasuk pemahaman permainan kancing huruf kepada guru kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh.
2. Selanjutnya persiapan diawali dengan menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Kegiatan Mingguan yang digunakan oleh TK Poteumeureuhom. Tema pembelajaran yang disepakati dalam siklus I ini adalah Diriku.
3. Peneliti bersama guru kemudian merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian.
4. Untuk memperoleh data tentang kemampuan anak dalam mengenal *huruf vokal* dan *konsonan* peneliti membuat lembar

observasi berbentuk checklist yang berisi indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Selain menggunakan pedoman observasi, peneliti juga menyiapkan alat perekam foto atau video yang hasilnya akan dijadikan sebagai pelengkap data.

5. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran, termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf serta peralatan lain yang diperlukan selama satu hari pembelajaran. Alat-alat yang dipersiapkan dalam permainan kancing huruf ini adalah:

- Kartu huruf abjad yang lengkap yang akan digunakan untuk bermain hompipa sebelum anak memulai kegiatannya.
- 60 kancing huruf *konsonan* terdiri dari: Kancing huruf *konsonan* [b] sampai [z]. Masing-masing huruf *konsonan* dibuat 3 kancing huruf sehingga terdapat 60 kancing huruf *konsonan*. Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf *vokal* dibuat 3 kancing huruf, sehingga terdapat 15 kancing huruf *vokal*.
- Tempat/wadah untuk setiap anak 3 tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 3 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf *konsonan* dan kancing huruf *vokal* dalam kata. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan pertemuan 1 dan 2.

Adapun hasil distribusi tingkat kemampuan anak dalam mengenal huruf vocal dan konsonan melalui media kancing

huruf pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

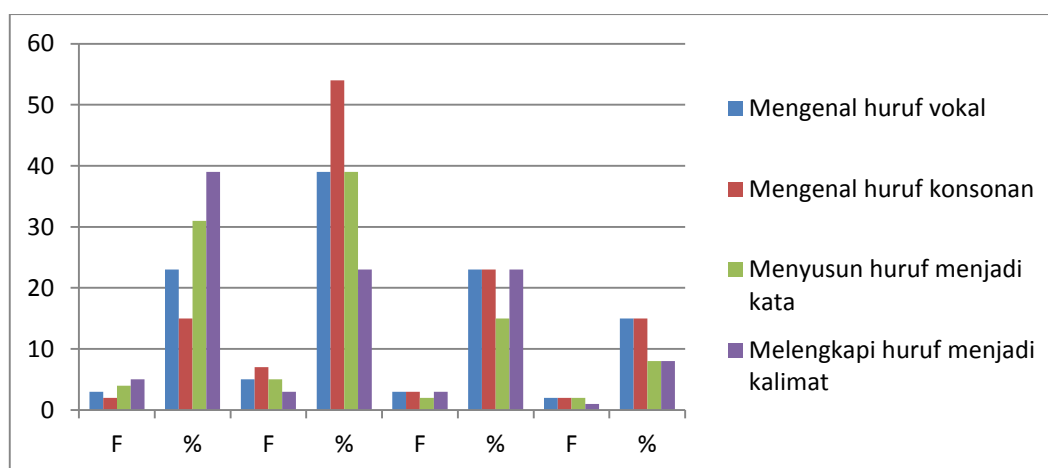
Tabel 2 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf *Vocal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Siklus 1

No	Indikator	Hasil Siklus I								Total	
		BB		MB		BSH		BSB			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Mengenal huruf vokal	3	23	5	39	3	23	2	15	13	100
2	Mengenal huruf konsonan	2	15	7	54	3	23	2	15	13	100
3	Menyusun huruf menjadi kata	4	31	5	39	2	15	2	8	13	100
4	Melengkapi huruf dalam kata	5	39	3	23	3	23	1	8	13	100
Total		14	108	20	155	11	84	7	46	13	100
Rata-rata		3,5	27	5	38,75	2,75	21	1,75	11,5		

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat dilihat bahwa dari 13 anak pada indikator mengenal huruf vokal dengan kategori BB sebanyak anak 3 (23%), MB 5 anak (39%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 2 (15%), MB 7 anak (54%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak

anak 4 (31%), MB 5 anak (39%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 5 (39%), MB 3 anak (23%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 1 anak (8%).

Berdasarkan observasi dan hasil pengerjaan lembar kerja anak tersebut maka diperoleh siklus 1 yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Data siklus 1 Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan (Peneliti, 2021)

Berdasarkan hasil obserasi pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti, bahwa anak lebih aktif dalam kemampuan dalam

mengenal huruf *vocal* dan *konsonan* melalui media kancing huruf, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan telah berjalan dengan

baik terlihat pada saat proses pembelajaran. Saat kegiatan ini berlangsung anak-anak sangat senang dan antusias mengikuti pembelajaran dan rasa ingin tahu saat berlangsungnya pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf dibandingkan saat mengenalkan huruf dengan menggunakan papan tulis dan lembar kerja.

Observasi yang dilakukan pada siklus I yaitu pertemuan I, dan II dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Adapun lembar observasi yang digunakan yaitu lembar observasi kemampuan dalam mengenal huruf vocal dan konsonan melalui media kancing huruf.

1. Refleksi Siklus I

Refleksi sebagai dilakukan sebagai kegiatan untuk mengevaluasi dari pelaksanaan siklus I pertemuan I, dan II sehingga dapat dibahas kekurangan dan kendala apa saja yang masih dihadapi. Tahap refleksi ini dapat digunakan peneliti dan guru untuk menganalisis hasil tindakan yang dilakukan oleh guru, analisis yang dilakukan mengenai berbagai hambatan, kekurangan ataupun kelemahan yang dialami selama pelaksanaan siklus I kemudian menemukan solusi untuk perbaikan disiklus berikutnya. Pada kegiatan pembelajaran disiklus I ini terdapat 2 kali pertemuan, guru dan anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Anak terlihat sangat senang sekali mengikuti kegiatan pembelajaran. Tetapi masih terdapat anak yang kurang percaya diri dalam menyebutkan huruf *vocal* dan *konsonan* sehingga masih memerlukan bantuan dari guru dan ada pula beberapa anak yang belum

mengenal yang nama huruf *konsonan* dan yang mana huruf *vocal*. Adapun kendala yang muncul dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus I adalah :

1. Anak masih salah dan menoleh kepada teman-temannya dalam menyebutkan huruf *vocal* dan *konsonan*.
2. Anak masih salah dalam menyebutkan huruf *vocal* dan *konsonan* sehingga anak tersebut dibantu dengan guru dan temannya.
3. Anak kurang memperhatikan perintah atau penjelasan dari guru.

Setelah mengetahui kendala yang dialami pada pelaksanaan siklus I, guru dan peneliti mendiskusikan langkah-langkah perbaikan pada pembelajaran disiklus II agar tingkat pemahaman anak terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bisa mencapai hasil yang optimal yaitu 76% anak mendapat kategori Hal yang dapat dilakukan sebagai perbaikan pada siklus II, antara lain:

1. Guru memberikan motivasi kepada anak supaya anak tidak minder melainkan mempunyai rasa percaya diri dan menunjukkan bahwa dirinya bisa.
2. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk terus mencoba.
3. Memberikan apresiasi berupa pujian/reward ketika anak berhasil menyebutkan huruf *vocal* dan *konsonan*
4. Guru dalam menjelaskan cara bermain lebih diperjelas dan pelan-pelan agar anak bisa lebih mengerti.

Siklus II

Hasil Tindakan yang telah dilakukan pada

siklus II maka diperoleh data perbaikan tingkat kemampuan dalam menyusun huruf menjadi kata dan melengkapi huruf menjadi kalimat melalui permainan kancing huruf. Hasil perbaikan siklus II terjadi pada kategori BB menjadi 0 anak, kategori

BM menjadi 1 anak, kategori BSH menjadi 7 anak dan BSB meningkat menjadi 3 anak. Berikut disajikan distribusi hasil kemampuan mengenal huruf *vocal* dan *konsonan* melalui permainan kancing huruf siklus 2 pada tabel 4.3 di bawah ini:

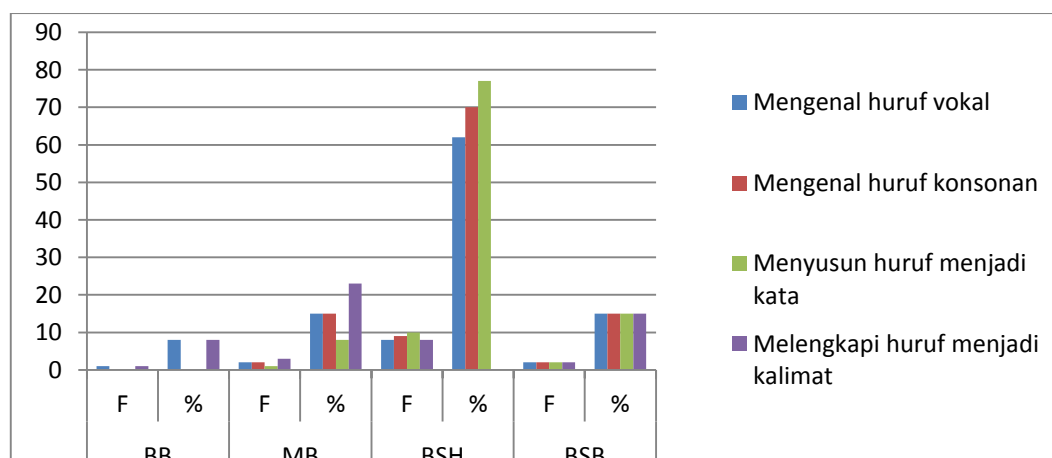
Tabel 3 Hasil Kemampuan Mengenal Huruf *Vocal* dan *Konsonan* Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Siklus 2

No	Indikator	Hasil Siklus 1								Total	
		BB		MB		BSH		BSB		F	%
		F	%	F	%	F	%	F	%		
1	Mengenal huruf vokal	1	8	2	15	8	62	2	15	13	100
2	Mengenal huruf konsonan	0	0	2	15	9	70	2	15	13	100
3	Menyusun huruf menjadi kata	0	0	1	8	10	77	2	15	13	100
4	Melengkapi huruf dalam kata	1	8	3	23	8	0	2	15	13	100
Total		4	18	8	61	35	209	8	62	13	100
Rata-rata		1	4,5	2	15,25	8,75	52,25	2	15		

Berdasarkan tabel 4.3. di atas dapat dilihat bahwa dari 13 anak pada indikator mengenal huruf vokal dengan kategori BB sebanyak anak 1 (8%), MB 2 anak (15%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 2 anak (15%), BSH 9 anak (70%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak

anak 0 (0%), MB 1 anak (8%), BSH 10 anak (77%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator melengkapi huruf menjadi kalimat dengan kategori BB sebanyak anak 1(8%), MB 3 anak (23%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%).

Berdasarkan observasi dan hasil pengerjaan lembar kerja anak tersebut maka diperoleh data siklus 2 yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. Grafik Data siklus 2 Kemampuan Mengenal Huruf *Vokal* dan *Konsonan* (Peneliti, 2021)

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II yang dilakukan oleh peneliti, bahwa interaksi siswa saat pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf berlangsung dengan baik terbukti pada siklus II anak lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

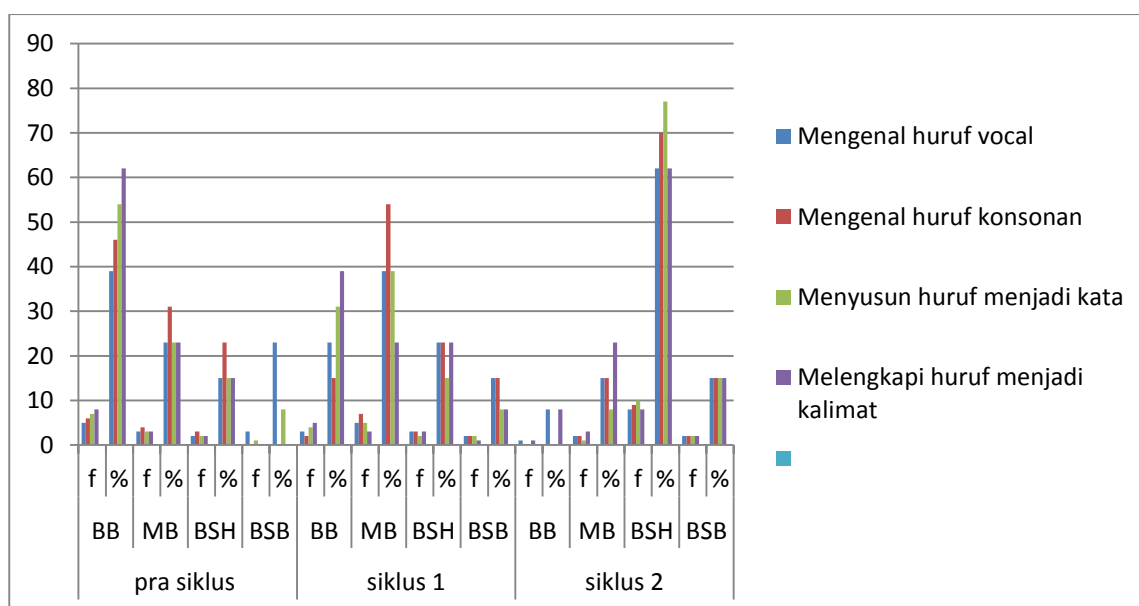
Refleksi Siklus II

Refleksi dilakukan sebagai kegiatan untuk mengevaluasi dari pelaksanaan siklus II pertemuan I, dan II sehingga dapat dibahas kekurangan dan kendala apa saja yang masih dihadapi. Tahap refleksi ini dapat digunakan peneliti dan guru untuk menganalisis hasil tindakan yang dilakukan oleh guru, analisis yang dilakukan mengenai berbagai hambatan, kekurangan ataupun kelemahan yang

dialami selama pelaksanaan siklus II. Dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan, guru dan anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Dibandingkan siklus sebelumnya, anak mengalami peningkatan yang lebih baik dalam kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Anak menjadi percaya diri dalam mengambil, menunjuk dan mengelompokkan huruf *vocal* dan *konsonan*.

Rekapitulasi siklus 1 dan siklus 2

Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf *Vokal* dan *Konsonan* pada kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh, hasil pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat digambarkan melalui grafik dibawah ini:



Berdasarkan diagram grafik diatas dapat dijelaskan bahwa Kemampuan Mengenal Huruf *Vokal* dan *Konsonan* pada kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh telah terjadi peningkatan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap indikatornya yang terletak pada kriteria

berkembang sesuai harapan.

Pembahasan

Kemampuan mengenal huruf *vokal* dan *konsonan* anak kelompok B TK Poteumeureuhom Banda Aceh sebelum dilakukan tindakan masih

belum berkembang dengan maksimal. Hal ini dikarenakan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan dilakukan menggunakan lembar kerja anak yang menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan lembar kerja anak juga menyebabkan pembelajaran menjadi jauh dari kegiatan bermain sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi sangat terstruktur dan formal. Hal ini terbukti dari hasil observasi awal yang menunjukkan persentase tertinggi kemampuan anak mengenal huruf vokal dan konsonan pada kategori BB sebesar 8 anak (61%). Setelah diterapkannya pembelajaran melalui permainan kancing huruf, kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B Poteumeureuhom Banda Aceh mengalami peningkatan.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala yang muncul ketika penerapan permainan kancing huruf. Kendala-kendala tersebut adalah kesulitan anak dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama, kurangnya pemahaman anak terhadap kelompok huruf vokal dan konsonan, serta masih asingnya anak terhadap bentuk dan nama huruf tertentu seperti [q], [v], [w], [x], [y], dan [z].

Berkaitan dengan hal tersebut terlihat bahwa pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan pada siklus I belum memenuhi salah satu prinsip pembelajaran yaitu berangkat dari yang dimiliki anak. Menurut Sofia Hartati (2005: 30) jika suatu pengalaman belajar terlalu asing bagi anak maka akan membuat anak merasa cemas sehingga menyebabkan anak menarik diri atau menolak

berhubungan dengan pengalaman baru tersebut. Pengalaman belajar yang tepat hendaknya mengandung sebagian unsur yang sudah dikenal oleh anak dan sebagian lainnya merupakan pengalaman baru.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I berupa pengenalan kembali kelompok huruf vokal dan konsonan, pengenalan bentuk dan nama huruf yang masih asing bagi anak, serta pengenalan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama. Hal ini sesuai prinsip pembelajaran yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005: 8) bahwa pembelajaran anak usia dini adalah bersifat pengenalan. Bersifat pengenalan artinya pembelajaran menekankan pada proses mengenalkan anak dengan berbagai benda, fenomena alam, dan fenomena sosial. Bentuk dan bunyi huruf yang berbeda satu dengan yang lain adalah salah satu bentuk fenomena sosial yang perlu diketahui oleh anak. Fenomena tersebut akan mendorong anak tertarik terhadap persoalan, hingga anak ingin belajar lebih lanjut.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus 2 maka diperoleh hasil terjadinya peningkatan dan ketuntasan dari siklus I. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dihentikan pada siklus II. Berpijak pada teori yang ada terbukti bahwa permainan kancing huruf menyediakan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, baik aktif maupun pasif. Hal ini sesuai pendapat Tadkiroatun Musfiroh (2005: 25) yang menyebutkan bahwa pengenalan huruf yang tepat bagi anak adalah melalui pengalaman langsung. Pengalaman secara aktif adalah ketika anak mencoba membolak-balik kancing huruf untuk mencari huruf sesuai kartu

huruf yang diperolehnya. Anak-anak juga membolak balik kancing huruf untuk mengelompokkan kancing huruf vokal dan kancing huruf konsonan. Anak-anak juga berusaha mengucapkan bunyi huruf sesuai dengan bentuk huruf dan dengan artikulasi yang jelas.

Pada permainan kancing huruf ini anak juga terdorong untuk melihat berbagai macam huruf, mempertanyakan bentuk huruf yang masih meragukan bagi anak-anak, serta menemukan atau membuat jawaban atas pertanyaan yang anak-anak buat sendiri. Permainan kancing huruf menyediakan aktivitas yang menyenangkan (pleasurable) dan menikmati (enjoyable). Hal ini terlihat ketika anak-anak merasa senang dan antusias saat bermain. Permainan kancing huruf juga melibatkan peran aktif semua peserta untuk menjalankan peran sesuai giliran masing-masing anak. Terakhir, permainan kancing huruf memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan (Nurbiana Dhieni dkk (2005: 9.17). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal dan konsonan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan anak kelompok B TK Poteumeurohon Banda Aceh. Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan tersebut dapat dilihat dari persentase yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian siklus 1 yaitu dari 13 anak pada indikator mengenal huruf vokal dengan kategori BB sebanyak anak 3 (23%), MB 5 anak (39%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 2 (15%), MB 7 anak (54%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 4 (31%), MB 5 anak (39%), BSH 2 anak (15%) dan kategori BSB 1 anak (8%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 5 (39%), MB 3 anak (23%), BSH 3 anak (23%) dan kategori BSB 1 anak (8%).

Hasil penelitian siklus 2 dari 13 anak pada indikator mengenal huruf vokal dengan kategori BB sebanyak anak 1 (8%), MB 2 anak (15%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator mengenal huruf konsonan dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 2 anak (15%), BSH 9 anak (70%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator menyusun huruf menjadi kata dengan kategori BB sebanyak anak 0 (0%), MB 1 anak (8%), BSH 10 anak (77%) dan kategori BSB 2 anak (15%), indikator melengkapi huruf dalam kata dengan kategori BB sebanyak anak 1 (8%), MB 3 anak (23%), BSH 8 anak (62%) dan kategori BSB 2 anak (15%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 76% telah terpenuhi.

Permainan kancing huruf menyediakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung baik aktif maupun pasif. Selain itu permainan kancing huruf mampu mendorong anak membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain.

Permainan kancing huruf juga menyediakan aktivitas yang menyenangkan dan menikmati yaitu situasi belajar yang santai dan informal.

Melaksanakan permainan kancing huruf sesuai dengan langkah-langkah permainan yang telah disusun berdasarkan indikatornya yaitu anak menunjuk, mengambil dan mengelompokkan kancing huruf kedalam kelompok huruf vokal dan kelompok huruf konsonan, serta tanpa sadar mereka sudah mengucapkan masing-masing bunyi huruf yang ada pada kancing huruf yang diperoleh dengan tepat.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

Bagi anak

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik anak akan lebih bersemangat dalam melalui proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak TK

Bagi Guru

Perlunya kreativitas dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terutama kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yaitu melalui permainan kancing huruf.

Bagi Sekolah

Permainan kancing huruf dapat digunakan sebagai alternatif serta variasi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Ahli bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks Slamet.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dadan Djuanda. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Eka Izzaty, dkk. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hamzah, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. 2011. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laksabang Mediatama.
- Hartati, Sofia. 2015. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Harun Rasyid dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Lexy J, Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosda.
- Muis. 2012. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Nurbiana Dhieni. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang: Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Permendiknas No.58.
- Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

- Santrock. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak*. Alih bahasa: dr. Med.
- Saring Marsudi 2016: 7. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhartono. 2014. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*
- Susilowati 2010. *Anak yang menakjubkan*. Yogyakarta: Diva press.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2015. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta.
- Theo Riyanto dan Martin Handoko. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Winda, 2015. *Bahasa Anak. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak- kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.