

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Diskripsi Pratindakan.

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal mengenal huruf pada Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Gubugklah Poncokusumo Malang. Kemampuan mengenal huruf yakni mengetahui simbol huruf, dan kemampuan mengetahui makna huruf.

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, skor 3 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan cukup, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf kurang, dan skor 1 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf yang belum baik. Kondisi kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, dapat diketahui bahwa, kemampuan mengenal huruf belum berkembang baik. Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan mengenal huruf yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf belum berkembang baik, karena persentase yang dicapai baru 48%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal mengenal huruf belum berkembang baik. Hasil persentase pencapaian anak dalam mengenal huruf baru mencapai 48% dengan kriteria kurang.

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti dan kolaborator perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Upaya yang ditempuh dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan permainan kartu huruf. Melalui permainan kartu huruf anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sesuai dengan indikator keberhasilan sebesar 80% anak mampu mengenal huruf dengan kriteria baik.

2. Diskripsi Data Tindakan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun kolaborasi antara peneliti dan rekan guru, yang diuraikan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Peneliti dan kolaborator membuat RKH, yang dipakai dalam siklus I. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Anak-anak akan diajak bermain kartu huruf kemudian anak-anak akan diberi lembar kegiatan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf setelah bermain kartu huruf. Lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu alat komunikasi, sehingga lembar kegiatan yang dibuat harus menyesuaikan dengan tema yang sedang digunakan.

2) Menyiapkan Instrumen

Instrumen penilaian yang berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, kemampuan mengenal huruf akan dicatat sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Perlakuan

a) Langkah Proses Tindakan Siklus I

Proses tindakan Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan kegiatan dilaksanakan selama 30 menit pada kegiatan awal pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu tahap pra permainan dan inti permainan. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan perlakuan permainan kartu huruf pada Siklus I yang meliputi:

(1) Kegiatan Pra Permainan

Pada kegiatan pra permainan guru melakukan tanya jawab tentang huruf-huruf, mengenalkan huruf-huruf dengan memperlihatkan kartu huruf pada anak-anak. Guru memberi pengertian tentang tujuan, langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kartu huruf sebagai berikut ini:

- (a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- (b) Guru mengucapkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut.
- (c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
- (d) Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

(2) Kegiatan Inti Permainan

Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

- (a) Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- (b) Guru menyiapkan kartu huruf pada setiap pertemuannya. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan pertama berjumlah 9 kartu huruf dari huruf A/a sampai I/i. Pada pertemuan ke dua, 9 kartu huruf dari J/j sampai R/r, dan pertemuan ke tiga menggunakan 8 kartu huruf dari huruf S/s sampai Z/z.
- (c) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.
- (d) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

b) Hasil Tindakan Siklus I

Hasil tindakan pada Siklus I diperoleh hasil sebagai berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	60.5%
2	II	71%
3	III	76%
Rata-rata Pencapaian Anak		76%

Berdasarkan Tabel 4.1 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama mencapai 60,5 %, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 71% dan pada pertemuan ke tiga meningkat menjadi 76%. Sementara hasil rata-rata persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus I belum dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai indikator keberhasilan karena masih sebesar 76% dengan kriteria cukup. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

2) Pengamatan

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak-anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada anak yang diam dan nampak bingung. Namun, ada pula anak yang kurang fokus dan asik berbicara sendiri.

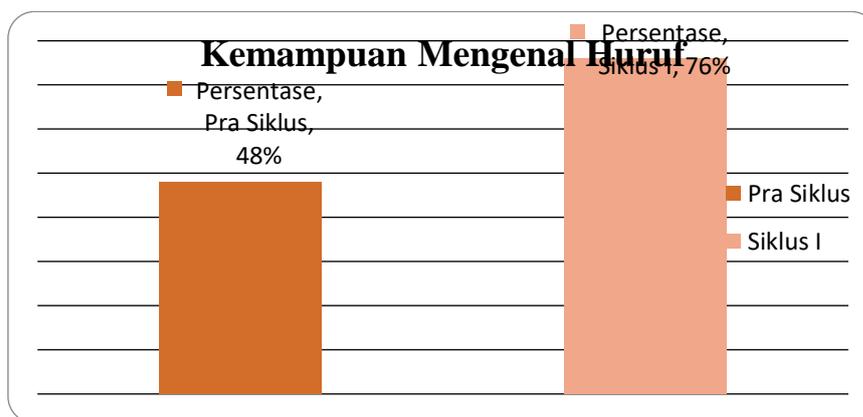
Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya, namun hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dikomparasikan dari peningkatan persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Pra

Siklus dengan persentase kemampuan anak mengenal huruf pada Siklus I, sebagaimana tersajikan pada Tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Komparasi Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus dan Hasil Siklus I

No	Kemampuan keaksaraan	Persentase
1	Pra Siklus	48%
2	Siklus I	76%
Peningkatan hasil		28%

Berdasarkan Tabel 4.2 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf sebelum dilakukan tindakan. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada prasiklus mencapai 48%, pada Siklus I meningkat menjadi 76%. Dengan demikian persentase hasil pencapaian pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 28% dari sebelum dilakukan tindakan. Berikut ini untuk lebih jelasnya persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf saat Pra Siklus dan hasil Siklus I, dapat dilihat dalam Gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus dan Siklus I

c. Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauhmana tingkat keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai dasar untuk pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II. Hasil refleksi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan penerapan permainan kartu huruf pada saat pembelajaran keaksaraan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan iklim belajar yang kondusif dan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan permainan kartu huruf, sehingga dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf meningkat namun belum sampai mencapai indikator keberhasilan. dengan adanya belum mencapai keberhasilan tersebut dikarenakan adanya beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Waktu 30 menit dianggap kurang untuk melakukan kegiatan bermain bersama anak-anak, sehingga guru kurang maksimal dalam memberikan stimulus saat bermain kartu huruf.
- 2) Anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf terutama huruf-huruf yang dianggap anak-anak memiliki bentuk yang hampir sama.
- 3) Anak-anak kurang bersemangat saat melakukan permainan kartu huruf.

Berdasarkan permasalahan yang di temui pada Siklus I, maka peneliti perlu mencari solusi dari permasalahan tersebut. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, sehingga kemampuan mengenal huruf pada siklus berikutnya dapat meingkat lagi hingga mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Berikut ini solusi yang akan diterapkan pada saat tindakan, diantaranya:

- a) Waktu tindakan di tambah 15 menit menjadi 45 menit, diharapkan dengan penambahan waktu dapat memberi kesempatan yang lebih pada guru untuk menstimulus kemampuan keaksaraan anak-anak.
- b) Guru member penjelasan pada anak-anak tentang huruf-huruf yang bentuknya hampir sama dan melakukan pendampingan pada anak yang belum dapat mengidentifikasi bentuk huruf.
- c) Pemberian dukungan pada anak saat bermain dengan memotivasi dan setelah anak selesai bermain anak diberi hadiah berupa potongan kertas berbentuk bintang.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan mengenal huruf, dengan menerapkan permainan kartu huruf pada saat pembelajaran.

Dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Gubugklakah Poncokusumo Malang. Namun, peningkatan tersebut belum mampu memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, karena pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf belum mencapai 80%. Maka peneliti dan rekan guru mengambil keputusan untuk melanjutkan penelitian Siklus II. Dengan kelanjutan siklus tersebut diharapkan

dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal huruf sampai mencapai indikator penelitian dari penelitian ini.

3 Diskripsi Data Tindakan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada Siklus II, untuk prinsip sama dengan tahap perencanaan pada Siklus I yang terdiri dari kegiatan menyusun rencana kegiatan harian dan mempersiapkan lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Perlakuan

a) Langkah Proses Tindakan Siklus II

Tindakan pada Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu langkah tindakan pada Siklus II, untuk prinsipnya sama dengan tindakan pada Siklus I. Pelaksanaan pada Siklus II, alokasi waktu yang digunakan ditambah menjadi 45 menit, lebih menekankan pada saat memberi penjelasan pengenalan huruf, mendampingi anak saat bermain, serta pemberian motivasi dan reward atau penghargaan pada anak.

b) Hasil Tindakan Siklus II

Hasil tindakan pada Siklus II yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, sebagaimana disajikan dalam Tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	80%
2	II	82%
3	III	86%
Pencapaian Anak		86%

Berdasarkan Tabel 4.3 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Pertemuan pertama mencapai 80%, pertemuan ke dua meningkat menjadi 82%, dan pertemuan ke tiga meningkat menjadi 86 %. Sedangkan hasil rata-rata pencapaian persentase jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus II mencapai 86 %. Ini artinya bahwa hasil penelitian sudah mencapai hasil yang telah ditetapkan sesuai indikator keberhasilan, dengan hasil rata-rata persentase pencapaian pada Siklus II dengan kriteria baik.

2) Pengamatan

Tahap pengamatan pada Siklus II dilakukan sama seperti pada Siklus I, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada Siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil observasi kemampuan mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap pada tiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sudah berkembang baik. Kemampuan mengenali huruf mampu meningkat mencapai kriteria baik mencapai 86%. Dari hasil pelaksanaan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap, peningkatan yang dicapai hasilnya sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Perbandingan

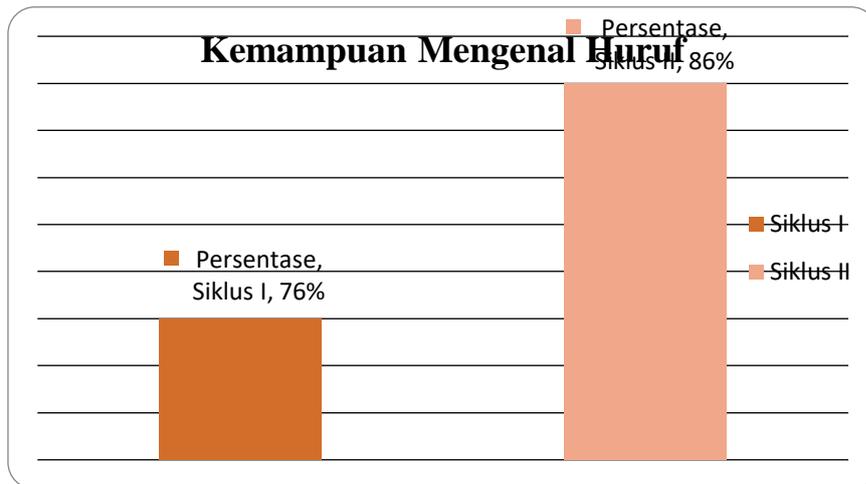
pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada saat Siklus I sampai kondisi Siklus II dapat dilihat pada peningkatan pencapaian persentase sebagai berikut ini:

Tabel 4.4 Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

N	Kemampuan Keaksaraan	Persentase
1	Siklus I	76%
2	Siklus II	86%
Kenaikan Pencapaian Anak		10%

Berdasarkan Tabel 4.4 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sebesar 86%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 10% dari persentase hasil pencapaian pada Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 2 siklus dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf, yang terdiri dari kemampuan mengetahui simbol huruf dan mengetahui makna huruf berkembang dengan baik. Kemampuan anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Poncokusumo Malang, menunjukkan peningkatan persentase pada setiap siklus. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik hingga 86%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dengan Siklus II, dapat dilihat dalam Gambar 4 sebagai berikut ini:



Gambar 4.2 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

c. Refleksi

Tahap refleksi pada Siklus II mengevaluasi tentang hasil dari Siklus II, yang merupakan kelanjutan dari Siklus I. Berdasarkan data-data yang sudah diperoleh, peneliti dan rekan kolaborasi mengungkapkan bahwa adanya peningkatan mengenai kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Gubugklakah Poncokusumo Malang.

Mengacu pada data-data tersebut, kemampuan anak dalam mencapai skor 4 meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan mengetahui simbol huruf, dan mengetahui makna huruf.

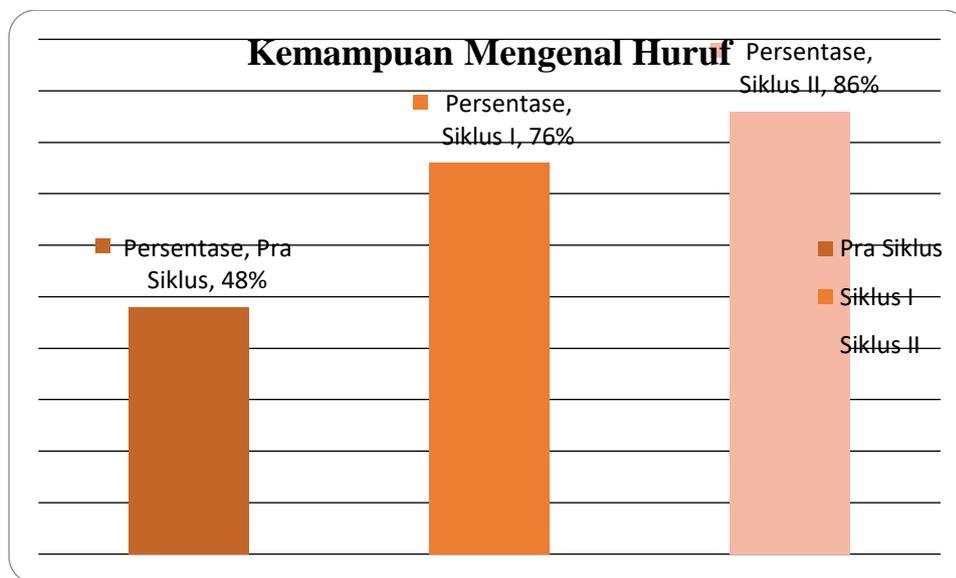
Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak hingga mencapai 88%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan samapi Siklus II. Anak yang belum mencapai target, perlu memperoleh perhatian dan penanganan secara tepat

dari guru. Selain itu, guru perlu melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua untuk dapat bekerja sama untuk meningkatkan lagi kemampuannya.

4.4 Analisis Data

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B TK Dharma Wanita Poncokusumo Malang. Peningkatan kemampuan mengenal huruf yang dicapai anak-anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung meningkat secara bertahap dari setiap siklus. Adapun peningkatan yang dicapai dapat dilihat dari kenaikan persentase pencapaian setiap siklus pada semua indikator, peningkatan dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini:

Hasil Pencapaian Pra Siklus, Siklus I, Siklus II



Gambar 4.3 Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan Gambar 5 tersebut dapat diketahui tingkat pencapaian persentase kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Pada kondisi Pra Siklus diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 48% kriteria kurang. Kondisi tersebut kemudian menunjukkan perubahan setelah diterapkan permainan kartu huruf pada Siklus I dan Siklus II. Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I, menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat 28% dari kondisi Pra Siklus sebesar 48%, menjadi 76% pada Siklus I dengan kriteria cukup. Begitu pula pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat 10% dari kondisi Siklus I sebesar 76% menjadi 86% pada Siklus II dengan kriteria baik.

Jadi dari uraian diatas dapat diketahui bahwa secara menyeluruh kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil persentase kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf berhasil mencapai indikator keberhasilan, dengan hasil persentase pencapaian meningkat hingga 86% dengan kriteria baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Kondisi kemampuan awal dalam mengenal huruf belum berkembang dengan baik, karena dalam 1 kelas baru 28% anak yang dapat mengenal huruf dengan baik. Kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis selanjutnya.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 331) mengungkapkan bahwa anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad, dalam belajar memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Guna meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal huruf anak-anak dapat meningkat. Tadkiroatun Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf, dikarenakan melalui permainan anak-anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf. (Conny R, 2003: 103).

Semiawan (2008: 20) mengungkapkan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan. Kemampuan mengenal huruf dapat menjadi bekal persiapan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya, seperti kemampuan membaca.

Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 48% dengan kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 80% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 86%.

Berdasarkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, anak-anak berhasil mencapai kriteria baik sampai 86% pada Siklus II. Kondisi anak-anak saat belajar mengenal huruf melalui permainan kartu huruf terlihat senang saat bermain. Situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar anak-anak, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengenal huruf-huruf dan mampu mencapai kriteria baik.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan sudah 86% anak-anak dalam 1 kelas memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, dan 14% anak-anak lainnya belum dapat mencapai kriteria baik. Hal tersebut

dikarenakan motivasi belajar dan kemandirian yang kurang tertanam dengan baik pada diri anak tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf, sudah berhasil meningkat hingga 86% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Ponco