

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1. 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 A TK Yaa Bunayya 2 Surabaya. Kemampuan mengenal huruf yakni mengetahui symbol huruf, dan kemampuan mengetahui makna huruf.

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf dengan cukup, 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 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, karena yang prosentase yang dicapai masih jauh dari maksimal yaitu 48 %. Berdasarkan hasil presentase tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal mengenal huruf belum berkembang baik. Hasil persentase pencapaian anak dalam mengenal huruf baru mencapai 48 % dengan criteria 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 indicator keberhasilan sebesar 80% anak mampu mengenal huruf dengan criteria baik.

#### **Table 4.1 Kegiatan Penelitian**

Hari / Tanggal	Siklus	Kegiatan Guru	Kegiatan Pengamat
Senin	I	1.Menerapkan pembelajaran berbahasa melalui menyebutkan huruf abjad  2.Mengamati aktivitas anak	Mengamati aktivitas anak dan aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi
	II	1.Menerapkan pembelajaran berbahasa melalui menyebutkan huruf abjad  2.Mengamati aktivitas anak	Mengamati aktivitas anak dan aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi

## 2. Diskripsi Data Tindakan Siklus I

### a. Tahap Perencanaan

#### 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian ( RPPH )

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun kolaborasi antara peneliti dan rekan guru, yang diuraikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Peneliti dan kolaborator membuat RPPH, yang dipakai dalam siklus I. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan kartu huruf. Anak- anak akan diajak bermain kartu huruf kemudian anak-anak akan diberi kegiatan tanya jawab untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf setelah bermain kartu huruf . kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu identitasku

#### 2) Menyiapkan Instrumen

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

## **b. Tahap Pelaksanaan**

### 1) Perlakuan

#### a) Langkah Proses Tindakan Siklus I

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

#### 1. Kegiatan Pra Permainan

Pada kegiatan pra permainan guru melakukan Tanya jawab tentang huruf-huruf abjad, mengenalkan huruf-huruf dengan memperkenalkan 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 symbol yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal symbol 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

Langka-langkah kegiatan permainan kartu abjad dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini :

- Anak-anak dikondisikan duduk melingkari meja
- Guru menyiapkan kartu huruf pada setiap pertemuannya. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan pertama berjumlah 9 kartu huruf dari huruf abjad A/a sampai dengan I/i. pada pertemuan kedua, 9 kartu huruf dari J/j sampai dengan R/r, dan pertemuan ketiga menggunakan 8 kartu huruf dari S/s sampai Z/z.

- Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan lafal symbol huruf yang tertera pada kartu huruf
- Anak membalik kartu huruf abjad, anak menamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya

**c. Hasil Tindakan siklus I**

Dari kegiatan belajar mengajar siklus I diperoleh hasil penilaian dari pengamatan guru per anak.

Berikut hasil penilaian yang diperoleh anak pada siklus pertama :

**Table 4.2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pra Siklus I Pertemuan 1**

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor	Rata-rata	Nilai
		Mengetahui Simbol Huruf	Mengetahui Makna Huruf			
1	Clarissa Zein S	1	1	2	0,25	BB
2	Farah Amelia Putri	1	1	2	0.25	BB
3	Khazena Zahirah A	1	3	4	0.50	MB
4	Earlyana Farah S	4	4	8	10	BSB
5	Nurfathan Hafadi	4	3	7	0,875	BSH
6	Bima Al Fahrizy	3	3	6	0.75	BSH

7	Rizky Raditya	1	1	2	0,25	BB
8	Khanza Nadhifa	1	2	3	0,375	MB
9	Athar Prasetyo	1	2	3	0,375	BB
10	Yasmin Salsabilla	1	1	2	0,25	BB
11	Kaureen Sabrina	4	3	7	0,875	BSH
12	Dafa Aditya	1	1	2	0,25	BB
13	Zahira Rahmadani	1	1	2	0,25	BB
14	M. Rayyan	1	2	3	0,375	BB
15	Aini Putri	2	3	5	0,625	MB
Jumlah Skor		27	32	58		
Skor Maksimal		60	60	120		
Persentase Pencapaian Anak					48%	

Keterangan

Belum Berkembang ( BB ) = 0,01 - 0,375

Masih Berkembang ( MB ) = 0,40 - 0,65

Berkembang Sesuai Harapan ( BSH ) = 0,70 - 0,85

Berkembang Sangat Baik ( BSB ) = 0,90 - 1,00

**Table 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan 1**

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor	Rata-rata	Nilai
		Mengetahui Simbol Huruf	Mengetahui Makna Huruf			
1	Clarissa Zein Salsabilla	2	2	4	0,50	MB
2	Farah Amelia Putri	3	2	5	0,625	MB
3	Khazena Zahirah A	2	3	5	0,625	MB
4	Earlyana Farah S	4	4	8	10	BSB
5	Nurfathan Hafadi	4	3	7	0,875	BSB
6	Bima Al Fahrizy	3	3	6	0,75	BSH
7	Rizky Raditya	1	2	3	0,375	BB
8	Khanza Nadhifa	2	3	5	0,625	MB
9	Athar Prasetyo	1	3	4	0,50	MB
10	Yasmin Salsabilla	2	3	5	0,625	MB
11	Kaureen Sabrina	4	3	7	0,875	BSB
12	Dafa Aditya	1	2	3	0,375	BB

13	Zahira Rahmadani	2	2	4	0,50	MB
14	M. Rayyan	1	2	3	0,375	BB
15	Aini Putri	2	3	5	0,625	MB
Jumlah Skor		34	40	74		
Skor Maksimal		60	60	120		
Persentase Pencapaian Anak					61%	

Keterangan

Belum Berkembang ( BB ) = 0,01 - 0,375

Masih Berkembang ( MB ) = 0,40 - 0,65

Berkembang Sesuai Harapan ( BSH ) = 0,70 - 0,85

Berkembang Sangat Baik ( BSB ) = 0,90 - 1,00

**Table 4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan 2**

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor	Rata-rata	Nilai
		Mengetahui Simbol Huruf	Mengetahui Makna Huruf			
1	Clarissa Zein Salsabilla	2	3	5	0,625	MB

2	Farah Amelia Putri	3	2	5	0,625	MB
3	Khazena Zahirah A	2	3	5	0,625	MB
4	Earlyana Farah S	4	4	8	10	BSB
5	Nurfathan Hafadi	4	3	7	0,875	BSB
6	Bima Al Fahrizy	3	3	6	0,75	BSH
7	Rizky Raditya	2	2	4	0,50	MB
8	Khanza Nadhifa	2	3	5	0,625	MB
9	Athar Prasetyo	2	3	5	0,625	MB
10	Yasmin Salsabilla	3	3	6	0,75	BSH
11	Kaureen Sabrina	4	3	7	0,875	BSB
12	Dafa Aditya	2	2	4	0,50	MB
13	Zahira Rahmadani	2	2	4	0,50	MB
14	M. Rayyan	3	2	5	0,625	MB
15	Aini Putri	2	3	5	0,625	MB
Jumlah Skor		40	41	81		
Skor Maksimal		60	60	120		

Persentase Pencapaian Anak	68%
----------------------------	-----

Keterangan

Belum Berkembang ( BB ) = 0,01 - 0,375

Masih Berkembang ( MB ) = 0,40 - 0,65

Berkembang Sesuai Harapan ( BSH ) = 0,70 - 0,85

Berkembang Sangat Baik ( BSB ) = 0,90 - 1,00

**Table 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan 3**

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor	Rata-rata	Nilai
		Mengetahui Simbol Huruf	Mengetahui Makna Huruf			
1	Clarissa Zein Salsabilla	3	3	6	0,75	BSH
2	Farah Amelia Putri	3	2	5	0,625	MB
3	Khazena Zahirah A	3	3	5	0,75	BSH
4	Earlyana Farah S	4	4	8	10	BSB
5	Nurfathan Hafadi	4	3	7	0,875	BSB

6	Bima Al Fahrizy	3	3	6	0,75	BSH
7	Rizky Raditya	3	2	5	0,625	MB
8	Khanza Nadhifa	3	3	6	0,75	BSH
9	Athar Prasetyo	3	3	6	0,75	BSH
10	Yasmin Salsabilla	3	3	6	0,75	BSH
11	Kaureen Sabrina	4	3	7	0,875	BSB
12	Dafa Aditya	3	2	5	0,625	MB
13	Zahira Rahmadani	3	2	5	0,625	MB
14	M. Rayyan	3	2	5	0,625	MB
15	Aini Putri	3	3	6	0,75	BSH
Jumlah Skor		46	42	88		
Skor Maksimal		60	60	120		
Persentase Pencapaian Anak					74%	

Keterangan

Belum Berkembang ( BB ) = 0,01 - 0,375

Masih Berkembang ( MB ) = 0,40 - 0,65

Berkembang Sesuai Harapan ( BSH ) = 0,70 - 0,85

Berkembang Sangat Baik ( BSB ) = 0,90 - 1,00

Dan dari beberapa tindakan pada siklus I dari beberapa pertemuan diperoleh hasil sebagai berikut ini :

**Table 4.6 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I**

No	Pertemuan	Pencapaian
1.	I	61 %
2.	II	68 %
3	III	74 %
Rata-rata Pencapaian Anak		70 %

Berdasarkan Tabel 4.4 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil presentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada siklus I menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama mencapai 61% , pertemuan kedua 68% ketiga 74%. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Untuk penilaiannya tabulasi anak pada capaian perkembangan penjelasan terlampir pada kolom lampiran.

## 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

presentase kemampuan anak mengenal huruf pada siklus I, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.5 berikut ini :

**Table 4.6 Komparasi Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus dan Hasil Siklus I**

No	Kemampuan Keaksaraan	Persentase
1	Pra Siklus	48 %
2	Siklus I	61 %
<b>Peningkatan Hasil Siklus</b>		<b>27 %</b>

Berdasarkan Tabel 4.6 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan 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 61%. Sehingga ada peningkatan kemampuan sebesar 27% dari sebelum dilakukan tindakan.

### **c.Refleksi**

Refleksi dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauhmana tingkat keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I. Hasil Refleksi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan 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 abjad/ Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan permainan kartu huruf abjad, 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 indicator keberhasilan tersebut dikarenakan adanya beberapa masalah sebagai berikut :

- Waktu 30 menit dianggap kurang untuk melakukan kegiatan bersama anak-anak, sehingga guru kurang maksimal dalam memberikan stimulasi saat bermain kartu huruf abjad.
- Anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf terutama huruf-huruf yang dianggap anak-anak memiliki bentuk yang hamper sama.
- Anak-anak kurang bersemangat saat melakukan permainan kartu huruf

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di Siklus I, maka peneliti perlu mencari solusi dari permasalahan tersebut. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga kemampuan mengenal huruf abjad pada siklus berikutnya bisa mencapai keberhasilan sesuai indicator yang dicapai.

Berikut ini solusi yang akan diterapkan pada saat tindakan, diantaranya :

- Waktu tindakan ditambah 15 menit menjadi 45 menit, diharapkan dengan penambahan waktu dapat memberi kesempatan yang lebih pada guru untuk menstimulus kemampuan keaksaraan anak-anak.
- Guru member penjelasan pada anak-anak tentang huruf-huruf yang bentuknya hamper sama dengan penambahan teknik gerakan yang mudah diingat anak-anak, serta melakukan pendampingan pada anak yang belum dapat mengidentifikasi bentuk huruf abjad.
- Pemberian dukungan dan variatif kegiatan pada saat anak melakukan dengan memotivasi , setelah anak selesai bermain anak diberi dukungan positif dengan reward berupa stempel bintang ditangan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan mengenal huruf, dengan menerapkan kegiatan pengenalan huruf abjad melalui kartu bergambar pada saat pembelajaran. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf pada kelompok A TK Yaa Bunayya 2 Surabaya. Namun, peningkatan tersebut belum mampu memenuhi indicator 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 abjad samapai mencapai indicator penelitian dari penelitian ini.

### **3.Deskripsi Data Tindakan Siklus II**

#### **a.Tahap Perencanaan**

Tahap Perencanaan pada Siklus II, untuk peinsip 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 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.dan metode yang diberikan.

##### **b)Hasil Tindakan Siklus II**

hasil Tindakan pada Siklus II yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, sebagaimana disajikan dalam table 4.6 berikut ini :

**Table 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II**

No	Pertemuan	Pencapaian
1.	I	78%
2.	II	80%
3	III	83%
Rata-rata Pencapaian Anak		81%

Berdasarkan Tabel 4.6 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil presentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Pertemuan pertama mencapai 78 %, pertemuan kedua meningkat menjadi 80 % dan pertemuan ke tiga meningkat menjadi 83 %.

Sedangkan hasil rata-rata pencapaian persentase jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada siklus II mencapai 81%. Ini artinya bahwa 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 abjad pada Siklus II sudah berkembang baik. Kemampuan mengenal huruf mampu meningkat mencapai kriteria baik. Dari hasil pelaksanaan Siklus II menunjukkan adanya 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 :

**Table 4.9 Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Abjad pada Siklus I dan Siklus II**

No	Kemampuan Keaksaraan	Persentase
1	Siklus I	70 %
2	Siklus II	81 %
<b>Peningkatan Hasil Siklus</b>		<b>11 %</b>

## 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 A TK YAA BUNAYYA 2 Surabaya.

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

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal abjad anak hingga mencapai 81%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan sampai 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 bekerjasama untuk meningkatkan lagi kemampuannya.

#### **4.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

Kondisi kemampuan awal dalam menenal abjad belum berkembang dengan baik, karena dalam 1 kelas baru 48 % 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 membaca menulis 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 angka 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. Tadkirotun Musfiroh ( 2009:10) mengungkapkan stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan symbol 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 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 baik 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 indicator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan anak dalam mengenal abjad baru mencapai 48 % dengan kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 74% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian Siklus II, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indicator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 11 %.

Berdasarkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam menenal huruf, anak-anak berhasil mencapai kriteria baik sampai 83% pada Siklus II. Kondisi anak-anak saat belajar mengenal abjad melalui kartu abjad bergambar terlihat senang dan antusias saat melakukannya. Situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar anak-anak, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengenal abjas A-Z dan mampu mencapai kriteria baik..

Sehingga berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu abjad huruf, sudah berhasil meningkat dengan kriteria baik. Oleh karena itu, mengenalkan huruf abjad melalui kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf pada anak kelompok A TK Yaa Bunayya 2 Surabaya.