

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN KARTU
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA PAUD
NURUL HUDA DESA MONTOK KECAMATAN LARANGAN
KABUPATEN PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Rina Ardiyati¹, Wahono², Naili Sa'ida³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: ¹rinaardiyati1987@gmail.com, ²wahono@um-surabaya.ac.id, ³nailisa'ida@um-surabaya.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain kartu terhadap kemampuan mengenal huruf pada paud nurul huda desa montok kecamatan larangan kabupaten pamekasan tahun pelajaran 2021/2022. Berdasarkan pengamatan media di sejumlah tk, selain diajarkan bernyanyi dan keterampilan untuk melatih motorik, setiap harinya murid-murid paud juga mendapat pendidikan mengenal huruf-huruf alpabet serta angka. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling, yang artinya daerah penelitian sengaja dipilih berdasarkan atas tujuan dan pertimbangan tertentu. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bahwa, ada kolerasi positif sedang antara penggunaan metode bermain kartu terhadap kemampuan mengenali huruf pada anak paud nurul huda desa montok kecamatan larangan kabupaten pamekasan tahun pelajaran 2021/2022. Jadi atas dasar data-data tersebut dapat dikatakan bahwa, "jika menggunakan metode bermain kartu itu baik maka hasil kemampuan mengenali huruf juga baik dan jika penggunaan metode bermain kartu itu kurang maka hasil kemampuan mengenali huruf juga kurang". Dengan demikian berarti ada kesesuaian teori yang menyatakan bahwa metode bermain kartu yang dilakukan oleh guru akan berpengaruh terhadap kemampuan anak mengenali huruf.

Kata Kunci: metode bermain; kartu; purposive sampling,

Abstract: the purpose of this study was to determine the effect of using the card playing method on the ability to recognize letters in early childhood education in nurul huda, montok village, ban district, pamekasan regency, for the 2021/2022 academic year. based on media observations in a number of kindergartens, apart from being taught singing and motor skills, early childhood students also receive education to recognize the letters of the alphabet and numbers. the research method used in this study uses purposive sampling method, which means that the research area is deliberately selected based on certain objectives and considerations. the results obtained in this study are that there is a moderate positive correlation between the use of the card playing method on the ability to recognize letters in early childhood children, nurul huda, montok village, ban district, pamekasan regency for the 2021/2022 academic year. so on the basis of these data it can be said that , "if using the card playing method is good then the results of the ability to recognize letters are also good and if the use of the card playing method is less then the results of the ability to recognize letters are also lacking". thus, it means that there is a conformity of theory which states that the method of playing cards carried out by the teacher will affect the child's ability to recognize letters.

Keywords: playing method; cards; purposive sampling,

PENDAHULUAN

Para ahli mengatakan pada usia nol hingga enam tahun merupakan masa terpenting dalam perkembangan dan kebutuhan fisik dan mental anak-anak. Pada masa ini pula anak-anak sebaiknya mulai dikenalkan dengan dunia pendidikan. Tahun-tahun belakangan ini, banyak sekolah dasar, khususnya sekolah favorit, yang menerapkan persyaratan masuk harus bisa baca. Efeknya, banyak PAUD (Taman Kanak-kanak) yang memaksa muridnya belajar baca, kecuali hanya ajang sosialisasi prasekolah. Sekarang, syarat yang dibebankan kepada calon siswa sekolah dasar itu telah membuat para guru PAUD sibuk. Mereka sedikit memaksa mengajarkan anak didiknya membaca sejak TK. Pasalnya mereka khawatir, lulusan TK-nya tak diterima di sekolah favorit.

Padahal, ketika salah menangani anak yang dianggap masa-masa emas itu membuat efek buruk pada perkembangan psikologis mereka, sebagai orang tua sudah menjadi suatu kewajiban untuk berupaya agar supaya putra-putrinya bisa berkembang sesuai yang diharapkan, sehingga bahkan dengan cara yang tidak sehat (memaksa anak untuk sedini mungkin bisa baca), karena sangat mengharapkan anaknya bisa diterima di sekolah dasar unggulan. Seakan menjadi tuntutan zaman, itulah yang cenderung berkembang belakangan ini.

Kegiatan belajar anak harus lebih bersifat menyenangkan, dengan metode pengajaran membaca tersebut tidak membebani peserta didiknya. Dan tampak ada keceriaan dalam belajar. Pengenalan huruf sejak usia PAUD atau bahkan sejak usia 3 tahun, sebenarnya bukan hal aneh. Yang penting metode pengajarannya harus selesai, salah satunya dengan melalui proses sosialisasi. Artinya, anak mengenal huruf dari benda yang sering dilihat dan dijumpai. Misalnya bila anak sering melihat minuman coca-cola. Maka orang tua mulai mengenalkan huruf kepada anaknya satu per satu pada kemasan minuman. Kendati sambil bermain, anak mulai mengenal huruf C, O, L, A atau, dengan cara menuliskan kata B, U, K, U pada jilid buku. Sehingga anak mengenal benda sambil belajar huruf yang membentuk nama tersebut. Mengajarkan anak melalui metode sosialisasi jauh lebih efektif dari pada metode pemaksaan, tapi metode apapun harus dilihat dari kemampuan dan minat anak tersebut.

Belajar membaca, menulis, berhitung, dan bahkan sains kini tidaklah perlu dianggap tabu bagi anak usia dini, yang penting adalah merekonstruksi dan menformulasi cara untuk penyampaian materi, sehingga anak-anak menganggap kegiatan belajarnya berupa permainan.

Berdasarkan pengamatan media di sejumlah TK, selain diajarkan bernyanyi dan keterampilan untuk melatih motorik, setiap harinya murid-murid PAUD juga mendapat

pendidikan mengenal huruf- huruf alpabet serta angka. Bahkan, anak- anak yang masih berusia empat sampai lima tahun itu juga diharuskan berlatih menulis dalam buku tulis seperti halnya murid SD. Selama ini taman kanak-kanak didenifisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak pun hanyalah bermain dengan mempergunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca menulis dan berhitung tidak diperkenankan di tingkat taman kanak-kanak, kecuali hanya pengenalan huruf-huruf dan angka-angka, itu pun dilakukan setelah anak-anak memasuki PAUD. Di PAUD kadang anak- anak belum dapat menguasai huruf sedikit sekali dari mereka yang dapat mengenali huruf.

Metode Bermain

Konsep Bermain

Semua orang di belahan dunia mengerti apa yang dimaksud dengan bermain. Namun tidak semua orang dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Bermain menurut Gallahue (dalam Sofia Hartati, 2007) adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya. Biasanya anak melakukan permainan dengan alasan untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia sekitarnya. Biasanya anak- anak bermain karena bermain adalah aktivitas yang paling menyenangkan bagi mereka, dan mereka melakukannya bukan karena ingin dipuji atau karena ingin diberi hadiah. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium dimana anak mencobakan diri bukan hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Menurut pandangan teori perkembangan kognitif, bermain berhubungan dengan perkembangan intelektual. Menurut piaget bahwa secara individual anak-anak mengkreasi pengetahuannya tentang lingkungannya melalui interaksi. Anak-anak berlatih menggunakan informasi yang diketahuinya dan menggabungkannya dengan informasi baru. dan Menguji pengetahuan barunya dengan pengalamannya, dan menyusun pengetahuan tentang obyek, situasi dan orang-orang disekitarnya.

Vygotsky (dalam Moeslichatoen R, 2004) menekankan, bahwa pusat dari kaitan sosial sangat mempengaruhi perkembangan kognitif. Karena anak-anak memperoleh pengetahuan pertama dari lingkungan sosialnya, maka kemudian menjadi bagian dari

perkembangan kognitifnya. Bermain cara anak-anak berfikir dan memecahkan masalah.

Vygotsky mengamati “Dalam bermain anak-anak bertindak melebihi kemampuan diatas usianya”.

Bruner dan Sutton berpendapat bahwa bermain adalah sebagai suatu yang fleksibel dalam berfikir dan memecahkan masalah. Karena anak-anak memusatkan pada proses bermain, mereka menggabungkan kombinasi ide yang majemuk dan solusi yang mereka gunakan untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan hidup mereka.

Setiap teori diatas mendukung bahwa pesan bermain adalah mendukung perkembangan sosial, emosi dan kognitif, bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermaian dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak akan bermain imajinasi dan sosiodrama.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan perspektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia sekitarnya dengan baik. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Sistem belajar modern saat ini lebih berpusat pada anak dan menggunakan metode bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Sesuai dengan Lampiran Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan NO.0125/1994 Tanggal 16

Mei 1994 BAB IV tentang pelaksanaan pendidikan yaitu bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik karena mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Kita juga mengetahui

bahwa masa anak-anak adalah masa masa yang paling banyak digunakan untuk bermain. dunia anak adalah dunia bermain. Selain itu kelompok bermain hanya memperkenalkan anak pada berbagai hal yang bisa dilakukan dan dilihat dalam lingkungan sekitar sedang PAUD merupakan persiapan membaca, menulis dan berhitung. Jadi metode, bermain lebih efektif diterapkan bagi kelompok bermain dan TK.

Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

Tidak selamanya bermain dianggap sebagai pemborosan waktu. Bermain pun memiliki fungsi bagi anak-anak diantaranya yaitu:

- a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat

Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, dan dengan berlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

- b. Mampu mengenal kekuatan sendiri

Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda, yang mereka mainkan.

- c. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.

Jika anak-anak laki dan perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.

- d. Berlatih menempa perasaan

Dalam keadaan bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sementara anak yang lain merasa kecewa, hal ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil-hasil seninya sendiri.

- e. Memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepesimisan

Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjatuhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.

- f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Pengaruh Bermain

Elisabeth B. Hurlock mengelompokkan pengaruh bagian bagi perkembangan anak adalah untuk:

a. Perkembangan Fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

b. Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang akan dikomunikasikan anak lain.

c. Penyaluran Bagi Energi Emosional Yang Terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

d. Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhikan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh itu dengan menjadi pemimpin tentara.

e. Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal. Melalui buku, televisi, atau majalah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

f. Rangsangan Bagi Kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi diluar dunia bermain.

g. Perkembangan Wawasan Bermain

Dengan bermain, anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan lebih nyata.

h. Belajar Bermasyarakat

Dengan bermain dengan anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

- i. Standar Moral
Walaupun anak belajar dirumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain
- j. Belajar Bermain Sesuai Dengan Peran Jenis Kelamin
Anak belajar di sekolah dan di rumah mengenal apa saja peran jenis kelamin yang di setujui. Akan tetapi, mereka juga segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.
- k. Perkembangan Ciri Kepribadian Yang Diinginkan
Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur sportif, dan disukai orang.

Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

- a) Kesehatan
Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.
- b) Perkembangan Motorik
Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- c) Intelegensi
Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.
- d) Jenis Kelamin
Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian kepada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa anak-anak.
- e) Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak yang lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, kurang peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain.

Penataan ruang harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga dalam interaksi baik dengan pendidik maupun dengan temannya dapat dilakukan secara demokratis. Selain itu, dalam pembelajaran hendaknya memberdayakan lingkungan sebagai sumber belajar dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kemampuan interpersonalnya sehingga anak merasa senang walaupun antar mereka berbeda (perbedaan individu).

f) Status Sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal seperti lomba atletik, bermain sepatu roda sedangkan mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.

g) Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h) Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

Belajar Mengenali Huruf

Belajar membaca mencakup pemerolehan kecakapan yang dibangun pada ketrampilan sebelumnya. Jeanne Call (1979) mengemukakan, dimulai dan masa sebelum anak masuk kelas pertama, anak-anak harus menguasai prasyarat membaca, yakni belajar

membedakan huruf dalam alfabet. Kemudian pada saat anak masuk sekolah, banyak anak sudah dapat “membaca” beberapa kata, seperti ‘Pepsi’,

‘Matahari’, dan “Pizza Hut”. Kemampuan mereka untuk mengenali simbol-simbol populer MI. Karena seringnya melihat di televisi ataupun di sisi jalan serta meja makan. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka dapat membedakan antara pola huruf, meskipun belum dapat mengerti kata itu sendiri. Pengetahuan anak-anak tentang huruf dan kata saat ini secara umum lebih baik ketimbang beberapa generasi sebelumnya, hal ini dikarenakan pengaruh acara televisi anak.

Perbedaan definisi belajar menjadi pangkal persoalan dalam mempelajari apa pun, termasuk belajar membaca. Selama bertahun-tahun belajar telah menjadi istilah yang mewakili kegiatan yang begitu serius, menguras pikiran dan konsentrasi. Oleh karena itu, permainan dan nyanyian tidaklah dikatakan belajar walaupun mungkin isi permainan dan nyanyian adalah ilmu pengetahuan. Kemahiran membaca dan menulis seseorang sangat ditentukan oleh kemampuannya saat belajar membaca dan menulis permulaan. Pelajaran membaca dan menulis permulaan mengajarkan: pengenalan huruf dan rangkaiannya, seperti: suku kata, dan kalimat, cara menulis huruf, suku kata, dan kalimat pendek, kata dan kalimat pendek dengan benar. Jadi pelajaran membaca dan menulis permulaan bertujuan untuk memberikan kemampuan mengenal huruf dan mengubahnya menjadi rangkaian bunyi yang bermakna serta melancarkan teknik membaca pada anak-anak.

Pelajaran membaca dan menulis permulaan biasanya dimulai tanpa menggunakan buku pelajaran karena mereka belum dapat membaca. Walaupun pelajaran membaca dan menulis permulaan tidak dimulai dengan menggunakan buku tetapi tetap menggunakan tulisan. Alasan pertama adalah pengenalan baik dan memberikan pengaruh sikap yang baik dalam membaca. Kedua, anak dapat mulai menyadari bahwa tulisan merupakan rekaman bunyi yang teratur. Alasan ketiga, bagi pembaca pemula, kata-kata lebih mempunyai arti dari pada dihalalkan. Hal ini berakibat, dengan mengajarkan kata sejak awal akan lebih mudah diingat oleh anak dari pada menghafalkan huruf-huruf yang menyusun kata tersebut selain dari ketiga alasan di atas ada beberapa alasan lain yaitu dengan menggunakan tulisan anak akan mempunyai tambahan pengetahuan bahwa membaca tulisan dan menulis dalam bahasa Indonesia itu harus dilakukan dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah, mengenal kata-kata yang sering digunakan dan pengalaman-pengalaman baru lainnya yang tanpa disadari oleh si anak dan tanpa dipaksakan sudah terekam di otaknya.

Pengenalan bentuk dan nama huruf yang diajarkan kepada siswa digunakan sebagai acuan kesamaan antara guru dengan siswa. Huruf yang diajarkan harus dimulai dengan

huruf dari kata-kata yang sederhana dan sering digunakan oleh siswa atau sudah dikenal siswa, sehingga tidak memerlukan analisis tertentu untuk memahaminya, seperti huruf p sebagai awalan kata pintu. Hal ini diperlukan untuk memperkaya perbendaharaan tulisan dan memudahkan siswa untuk lebih cepat mengenal huruf dan rangkaiannya. Huruf yang hampir sama atau bentuknya perbalikan, seperti huruf b dan d tidak boleh diajarkan pada waktu yang sama karena dapat membingungkan siswa. Yang penting di sini, adalah siswa tidak boleh dipaksa untuk menghafalkan bentuk huruf- huruf alfabet karena, akan sangat membosankan dan menyiksa bagi pembaca pemula sehingga bertujuan yang ini dicapai sulit terpenuhi.

Selain pengenalan huruf, kemampuan untuk membedakan tulisan secara visual juga perlu dikembangkan sebelum siswa mempelajari tulisan. Kemampuan ini dapat diasah dengan menunjukkan dua tulisan kata-kata yang hampir sama dengan disertai gambar, kemudian siswa diminta mencari huruf yang sama dan tidak sama dari kedua tulisan tersebut. Pelajaran mengenai perbedaan dan persamaan huruf pada sebuah tulisan akan membuat pengenalan siswa akan huruf menjadi lebih mudah dibandingkan, jika harus menghafalkan secara langsung. Dua kata, buta dan busa mempunyai susunan huruf yang sama kecuali huruf ketiga, yaitu huruf t pada kata buta dan huruf s pada kata busa. Melalui dua kata ini diharapkan siswa memperhatikan detail setiap huruf yang menyusun kata.

Mengajar membaca dan menulis permulaan, seorang guru harus hati-hati menyampaikan materi maupun melakukan perpindahan materi. Perpindahan materi dapat dilakukan jika siswa dirasa sudah mampu untuk mengikuti materi selanjutnya. Suatu materi yang belum dapat dikuasai oleh siswa harus diulang dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan karena bila siswa merasa tertekan dikuatirkan siswa akan menjadi bosan lalu frustrasi karena merasa bodoh dan akhirnya menjadi minder dan tidak suka belajar membaca dan menulis lagi. Jadi, mengajarkan membaca dan menulis permulaan, seorang pengajar tidak boleh dibatasi oleh target waktu pertemuan yang dapat menyebabkan pengajar kurang memperhatikan kemampuan siswa karena terlalu fokus ke target waktu yang sudah ditentukan tersebut. Agar materi yang diberikan lebih mudah dan cepat dikuasai oleh siswa maka pengajar harus memiliki persiapan sebelum mengajar. Persiapan ini harus disesuaikan dengan perkembangan psikologi siswa, merencanakan pendekatan yang perlu dilakukan, melakukan evaluasi terhadap tingkat penguasaan siswa dan mempersiapkan pengayaan dan perbaikan yang perlu dilakukan. Perkembangan psikologi anak yang perlu diperhatikan adalah perkembangan kognitif, perkembangan emosi, dan kebutuhan-kebutuhan lain. Perkembangan kognitif pada usia anak-anak memasuki taraf berfikir

kongkret operasional, yaitu anak-anak hanya memahami materi dan konsep segala sesuatu yang kongkret atau nyata (Burn,dkk., 1998 dalam Limanto 2008).

Berdasarkan perkembangan kognitif anak, maka materi pelajaran materi yang diberikan juga harus sesuai yaitu harus berkaitan dengan segala sesuatu yang nyata, sehingga lebih mudah dipahami. Perkembangan emosi pada anak-anak berkaitan dengan perkembangan kepribadian seperti memberi pujian pada saat seorang anak berhasil mengerjakan sesuatu dan tidak mencomoooh jika gagal, sehingga anak merasa tidak putus asa ataupun rendah diri. Jadi penggunaan kata-kata yang positif sangat diperlukan untuk mengajar membaca dan menulis permulaan. Setiap orang mempunyai banyak kebutuhan seperti kebutuhan untuk dihargai, kebutuhan akan rasa aman, dan kebutuhan sosial. Hal ini menuntut seorang pengajar untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengaktualisasikan dirinya secara luas.

Jika hal ini benar-benar dilaksanakan akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa sehingga menimbulkan semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan pendekatan yang akan digunakan pengajar untuk menyampaikan materi adalah latar belakang anak, materi yang akan diajarkan, kepekaan anak, proses belajar mengajar yang diterapkan, dan kreativitas. Latar belakang anak berkaitan dengan perkembangan psikologi anak. Dengan mengetahui latar belakang anak diharapkan guru dapat lebih bijaksana dalam menghadapi dan memberikan pendekatan pada anak selama belajar. Alat peraga yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi agar siswa lebih mudah menerima materi yang diberikan. Proses belajar mengajar dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal untuk mengetahui kemampuan anak, menarik perhatian, mengaitkan dengan pelajaran sebelumnya, menjelaskan apa yang diketahui dan bagaimana cara menegtahuinya serta menyamakan persepsi antara siswa dengan guru mengenai materi yang akan dipelajari. Kegiatan inti bertujuan agar siswa mengetahui, memahami, dan mempunyai kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan penutup bertujuan untuk memperkuat perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa yaitu dari tidak tahu menjadi tahu dan mampu mengeluarkan pendapat. Kegiatan awal merupakan pintu bagi pengajar untuk masuk kegiatan inti sedangkan kegiatan penutup merupakan penegasan dari tujuan pelajaran tersebut. Evaluasi digunakan untuk menilai apa yang seharusnya dinilai. Dari hasil evaluasi dapat diketahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi dan apa yang menjadi

kelemahan siswa dalam mempelajari materi tersebut. Hasil evaluasi dapat digunakan oleh pengajar untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, sebaiknya evaluasi dilakukan dari awal sampai akhir dengan menggunakan alat pengukur evaluasi yang tepat.

Hipotesis

Adapun hipotesis yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh penggunaan metode bermain kartu terhadap kemampuan mengenali huruf pada anak Kelompok A Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN Jenis dan Desain Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada sehingga mendapatkan data yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini merupakan “verification research” yaitu suatu penelitian yang bermaksud untuk menguji benar-tidaknya suatu teori.

Metode Penentuan Responden

Penelitian ini dilaksanakan di Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian digunakan metode purposive sampling, artinya daerah penelitian sengaja dipilih berdasarkan atas tujuan dan pertimbangan tertentu. Adapun yang menjadi pertimbangan sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah bersedia/mengijinkan peneliti untuk melakukan penelitian disini. Kesediaan kepala lembaga ini menimbulkan motivasi pada diri peneliti bahwa penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana.
2. Tempat mudah dijangkau, efisiensi biaya dan efektifitas kerja karena secara teknis penulis mengajar di Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022 .

Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam suatu penelitian, responden adalah merupakan suatu sumber data tentang variable yang diteliti dapat diperoleh. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (dalam Mujiati, 2001). “sumber data disebut responden yaitu orang-orang yang merespon

atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan”. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi (1984). “Bahwa sebenarnya tidaklah ada suatu ketetapan yang mutlak berapa persen suatu sample harus diambil dari populasi. Ketiadaan ketetapan yang mutlak itu tidak perlu menimbulkan keragu-raguan dari seorang penyelidik”.

Dalam penelitian ini yang penulis tetapkan sebagai responden adalah siswa di PAUD Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penulis dalam menetapkan responden menggunakan metode populasi, yaitu dengan menetapkan seluruh siswa di PAUD Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022 sebagai responden. Hal ini sesuai dengan pengertian populasi sebagaimana dikemukakan Suharsimi Ariunto (dalam Mujiati, 2001) bahwa: “Populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian”. Lebih lanjut dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto, bahwa “Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah peneliti, maka penelitiannya disebut penelitian populasi atau studi populasi”.

Dengan demikian, ditinjau dari subyek penelitian-penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian populasi atau studi populasi.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah metode yang dipakai untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang sebaik-baiknya. Metode pengumpulan data ini sangat diperlukan dalam mengadakan suatu penelitian, karena berhasil tidaknya penelitian itu tergantung pada metode pengumpulan data yang dipakai. Dalam penelitian ini sengaja menggunakan beberapa teknik untuk mendapatkan data antara lain: (1) metode observasi (2) metode interview, dan (3) metode dokumentasi. Selanjutnya disini akan menjelaskan satu persatu dari metode- metode tersebut diatas :

Metode Observasi

Menurut Arikunto (2002) dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blanko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Menurut Abdurrahman Fathoni (2006) observasi adalah teknik mengumpulkan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan

terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran. Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi (2003) observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Menurut Sapari Imam Safei (dalam Rudi Sumiharsono, 2002) observasi adalah suatu pengamatan khusus dan pencatatan yang sistematis ditujukan pada satu atau beberapa masalah dalam rangka penelitian dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan persoalan atau penyelidikan yang mendalam tentang gejala-gejala sosial dengan cara pengamatan yang sistematis dengan memperhatikan metode ilmiah.

Metode observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas pendidik dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observasi adalah semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam dan mendokumentasi setiap indikator yang muncul baik yang ditimbulkan oleh tindakan yang direncanakan atau akibat sampingnya, kegiatan observasi ini dilakukan bersama dengan tindakan (Hobri, 2007:35).

Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku guru pada waktu mengajar, partisipasi siswa, penggunaan peraga waktu mengajar. Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana sikap perilaku siswa, proses kegiatan yang dilakukan, kemampuan, bahkan hasil yang diperoleh dari kegiatan. Observasi harus dilakukan pada saat

proses kegiatan berlangsung (Nana Sudjana, 2000).

Pertimbangan penulis dalam memilih metode observasi antara lain:

1. Observasi dapat digunakan sebagai alat penilaian untuk mengukur tingkah laku individu.
2. Observasi lebih praktis dibandingkan dengan alat penilaian bukan tes lainnya.
3. Dapat mengamati proses pembelajaran dan terlibat dalam proses belajar secara langsung.

Metode Interview

Menurut Dewa Ketut Sukardi (dalam Mujiati, 2001) dikatakan bahwa “interview adalah merupakan suatu alat untuk memperoleh fakta data atau informasi dari seorang murid secara lisan atau pertemuan dibawa empat mata”.

Sedangkan Sutrisno Hadi (1984) menyatakan bahwa “Interview” dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berdasarkan kepada tujuan pendidikan”.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut diatas, dapat diambil beberapa kesimpulan, interview adalah merupakan salah satu alat sebagai metode pengumpulan data/informasi dengan jalan mengadakan tanya jawab dan dikerjakan secara sistematis.

Metode Dokumenter

Winarno, Surachmad (1985) mengatakan sebagai berikut “suatu metode dapat di sebut historis atau dokumenter apabila penyelidikan ditujukan pada penguraian dan penjelasan apa yangtelah lalu melalui sumber-sumber dokumenter”. Sedangkan menurut Moh. Ali 9dalam Mujiati, 2001) mengatakan bahwa “sumber informasi dokumenter pada dasarnya adalah segala macam bentuk informasi yang berhubungan dengan dokumen, baik resmi maupun tidak dalam bantuan laporan stastika, surat-surat resmi, buku harian dan semacamnya, baik yang diterbitkan maupun yang tidak diterbitkan”.

Dari pendapat tersebut diatas, maka dapat diambil suatu pengertian bahwa, data yang diperoleh, dengan dokumenter berupa catatan-catatan yang dapat memberikan informasi kepada peneliti. Atau dengan kata lain bahwa, metode, dokumentar adalah metode pengumpulan data melalui sumber-sumber informasi dokumenter.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dan penganalisa data yang berupa angka- angka.Adapun digunakan untuk menganalisa data dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat berbentuk tabel 2 X 2, maka perhitungannya menggunakan koreksi dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{n (ad - bc / 2)^2}{(a + b)(c + d)(a + c)(b + d)}$$

Untuk mengetahui besar kecilnya kolerasi, maka perlu diadakan pengtesan dengan menggunakan rumus koefisien kontingensi (KK). Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$KK = \frac{X^2}{N + X^2}$$

Keterangan:

KK

$N + X^2$

KK = Koefisien

Kontingensi

X^2 = Chi Kuadrat

N = Jumlah Responden Koefisien Kolerelasi negative bergerakantara -1.000 sampai dengan 0.000 dan untuk mengetahui dan untuk mengetahui koefisienkontegensi dibuat standart sebagai berikut :

0,000-0,2000 nihil

0,201-0,400 kolerasi rendah

0,401-0,600 kolerasi sedang

0,601-0,800 kolerasi cukup

0,801-1,000 kolerasi tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Untuk mengetahui gambaran umum tentang Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022, berikut disajikan beberapa data tentang :

1. Gambaran Umum Daerah Penelitian
2. Keadaan Gedung
3. Keadaan siswa
4. Daftar guru Kelompok A Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Data Utama

Dalam menentukan responden, penulis menggunakan metode random sampling yaitu responden diambil dari Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 anak.

Adapun daftar Nama Responden seperti pada label berikut ini:

TABEL 4.2.1
DAFTAR NAMA RESPONDEN

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Alfin Maulana Syarif	L
2	Farzan Alfarezi Norhidayat	L
3	Adinda Qindi Izzatul	P
4	Mohammad Rifandi Teguh	L
5	Rizal Wahyudi	L
6	Moh fajar Riyansyah	L
7	Alula Lashira Fauzi	P
8	Anggita Rasyla Fauzi	P
9	Nur Ravindra Ramadhani	L
10	Raevan Hazwan Firmansyah	L
11	Ardias	L

12	Arjun	L
13	Ayu Laydyawati	P
14	Bagestara Putra	L
15	Bahrullah Faqih	L
16	Najwatul Nisak Aziroh	P
17	Rizqi Maftuhahtul Izza	P
18	Wils ha Vanesa Putri	P
19	Zazkia Putri R	P
20	Zakianto Pratama	L

Sumber data: Absensi Paud *Nurul Huda Desa Montok* Kecamatan Larangan Kabupaten bentuk ceklist (✓) atau dengan menulis simbol (angka) pada kolom jawaban.

Analisa Data dan Pengujian Hipotesis

Analisis Data

Untuk menganalisis dan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini digunakan statistik dengan rumusan Chi Kuadrat sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{n (AD - BC - n/2)^2}{(A + B)(C + D)(B + D)}$$

Untuk menentukan nilai rata-rata pada masing-masing variabel dapat digunakan cara sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

X = Jumlah Keseluruhan Observasi

N = Jumlah responden

Adapun nilai rata-rata dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

a) Variabel (X) Metode Bermain Kartu

Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

$$\begin{aligned} \underline{X} M &= \sum N \frac{307}{20} \\ &= 15,3 \text{ dibulatkan } 15 \end{aligned}$$

Untuk memperoleh data tentang variabel metode bermain kartu dan variabel kemampuan mengenali huruf, penulis menggunakan metode observasi dengan ditunjang oleh metode wawancara dan dokumenter. Observasi yang penulis gunakan adalah observasi langsung dan

↗ Nilai variabel X yang lebih besar dari 15 yang dikategorikan baik (B)

↗ Nilai variabel X yang lebih kecil dari 15 dikategorikan kurang (K)

b) Variabel (Y) Kemampuan Mengenali

Hurufobservasi partisipan sebagai studi awal jenis perilaku yang akan diamati.

$$\begin{aligned} \underline{X} \\ M &= \sum N = \frac{311}{20} \end{aligned}$$

Selanjutnya menggunakan observasi berstruktur (memakai kemungkinan jawaban atau telah disediakan jawaban). Dimana alternatif jawaban observasi telah disediakan dalam bentuk skala nilai. Pengisian alternatif jawaban atau hasil observasi dalam pedoman yang telah dibuat bisa diisi dalam

= 15,5 dibulatkan 16

↗ Nilai variabel Y yang lebih besar dari 15.5 dikategorikan Baik (B)

↗ Nilai variabel Y yang lebih kecil dari 15,5 dikategorikan Kurang (K)

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan d.b = 1, taraf signifikan 5% didapat nilai X² tabel 3,841. Sedangkan X² hasil perhitungan = 6,675. Hal ini ternyata X² perhitungan lebih besar dari pada X² tabel, berarti hipotesis kerja (H_a) yang ditunjukkan diterima sedangkan hipotesis (H_o) ditolak.

Sedangkan untuk mengetahui besar kecilnya kolerasi atau hubungan, maka lai X² di test dengan rumus kolerasi kontingensi (KK) sebagai berikut:

$$KK = \sqrt{\frac{X^2}{N + X^2}}$$

$$\begin{aligned}
 & \frac{6,675}{20 + 6,675} \\
 &= \sqrt{\frac{6,675}{20 + 6,675}} \\
 &= \sqrt{\frac{6,675}{26,675}} \\
 &= \sqrt{0,250} \\
 &= 0,500
 \end{aligned}$$

Nilai KK yang diperoleh adalah 0,500 ternyata bergerak antara 0,400 – 0,600, maka hubungan yang di dapat memiliki tingkat kolerasi yang sedang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, “Ada pengaruh antara penggunaan metode bermain kartu terhadap kemampuan mengenali huruf pada anak Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022”, dengan tingkat kolerasi sedang.

Untuk memperoleh data tentang variabel metode bermain kartu dan variabel kemampuan mengenali huruf, penulis menggunakan metode observasi dengan ditunjang oleh metode wawancara dan dokumenter. Observasi yang penulis gunakan adalah observasi langsung dan observasi observasi partisipan sebagai studi awal jenis prilaku yang akan diamati.

Selanjutnya menggunakan observasi berstruktur (memakai kemungkinan jawaban atau telah disediakan jawaban). Dimana alternatif jawaban observasi telah disediakan dalam bentuk skala nilai. Pengisian alternatif bentuk ceklist (√) atau dengan menulis simbol (angka) pada kolom jawaban.

Analisa Data dan Pengujian Hipotesis

Analisis Data

Untuk menganalisis dan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini digunakan statistik dengan rumusan Chi Kuadrat sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{n (AD - BC - n/2)^2}{(A + B)(C + D)(B + D)}$$

Untuk menentukan nilai rata-rata pada masing-masing variabel dapat digunakan cara sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

X = Jumlah Keseluruhan Observasi

N = Jumlah responden

Adapun nilai rata-rata dari masing- masing variabel adalah sebagai berikut:

a) Variable (X) metode bermain kartu

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{307}{20}$$

= 15,3 dibulatkan menjadi 15

- Nilai variabel X yang lebih besar dari 15 yang dikategorikan baik (B)
- Nilai variabel X yang lebih kecil dari 15 dikategorikan kurang (K)

b) Variabel (Y) Kemampuan Mengenali Huruf

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{311}{20}$$

Jawaban atau hasil observasi dalam pedoman yang telah dibuat bisa diisi dalam
= 15,5 dibulatkan 16

- ↗ Nilai variabel Y yang lebih besar dari 15.5 dikategorikan Baik (B)
- ↗ Nilai variabel Y yang lebih kecil dari 15,5 dikategorikan Kurang (K)

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan $d.b = 1$, taraf signifikan 5% didapat nilai X^2 tabel 3,841. Sedangkan X^2 hasil perhitungan = 6,675. Hal ini ternyata X^2 perhitungan lebih besar dari pada X^2 label, berarti hipotesis kerja (H_a) yang ditunjukkan diterima sedangkan hipotesis (H_o) ditolak.

Sedangkan untuk mengetahui besar kecilnya kolerasi atau hubungan, maka lai X^2 di test dengan rumus kolerasi kontingensi (KK) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X^2 \\ KK7 &= \sqrt{\frac{X^2}{N + X^2}} \\ &= \sqrt{\frac{6,675}{20 + 6,675}} \\ &= \sqrt{\frac{6,675}{26,675}} \\ &= \sqrt{0,250} \\ &= 0,500 \end{aligned}$$

Nilai KK yang diperoleh adalah 0,500 ternyata bergerak antara 0,400 – 0,600, maka hubungan yang di dapat memiliki tingkat kolerasi yang sedang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, “Ada pengaruh antara penggunaan metode bermain kartu terhadap kemampuan mengenali huruf pada anak Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022”, dengan tingkat kolerasi sedang

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang dilanjutkan dengan pengujian hipotesis didapatkan hasil bahwa, ada kolerasi positif sedang antara penggunaan metode bermain kartu terhadap kemampuan mengenali huruf pada anak Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Jadi atas dasar data-data tersebut dapat dikatakan bahwa, “Jika menggunakan metode bermain kartu itu baik maka hasil kemampuan mengenali huruf juga baik dan jika penggunaan metode bermain kartu itu kurang maka hasil kemampuan mengenali huruf juga kurang”.

Dengan demikian berarti ada kesesuaian teori yang menyatakan bahwa metode bermain kartu yang dilakukan oleh guru akan berpengaruh terhadap kemampuan anak mengenali huruf yang diwujudkan dalam bentuk kemampuan siswa yang menyebutkan nama bunyi huruf melalui ucapan ataupun tulisan.

Anak Usia Dini di usia 2,5 – 5 tahun keterampilan anak menghafal dan berbicara berkembang pesat. Bukan hanya pengenalan huruf tapi anak sudah mampu mengucapkan kata. Anak mampu mengkritik, bertanya, menjawab, memerintah, memberitahu dan bentuk lain untuk suatu pembicaraan dewasa.

Pada tahap usia 4 – 5 tahun yang menjadi fokus hasil belajar anak selain menanamkan pentingnya pembinaan perilaku melalui pembiasaan, anak juga memerlukan kemampuan dasar untuk menghadapi tantangan masa depan. Kemampuan dasar tersebut salah satunya tercermin dalam kemampuan membaca.

Penggunaan suatu metode pengajaran yang tepat dan optimal dalam sebuah kegiatan pembelajaran akan memiliki nilai fungsional pada anak. Ketika anak melakukan permainan dan menyimak materi yang diajarkan terjadi proses transaksional yaitu kesenangan, pemahaman, cara berfikir, berperilaku, belajar bahasa, mengembangkan bahasa dan melatih ingatan.

Proses transaksional ini akan berjalan baik berkat peranan orang dewasa, orang tua dan guru. Diharapkan penggunaan metode bermain kartu menjadi salah satu bahan referensi dirumah dan disekolah. Karena selain akan memperkenalkan huruf dan keterampilan membaca pada anak-anak, mereka juga mendapatkan kesempatan untuk memegang buku dan membaca gambar. Dengan demikian akan tumbuh rasa gemar membaca, berbicara sehingga kemampuan bahasa anak berkembang maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam analisa data yang menggunakan rumus Chi Kuadrat dan ditest menggunakan rumus Koefisien Koleras (KK) dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Kartu Terhadap Kemampuan Mengenali Huruf pada Anak Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Ada kesesuaian teori yang menyatakan bahwa metode bermain kartu yang dilakukan oleh guru akan berpengaruh terhadap kemampuan anak mengenali huruf yang diwujudkan dalam bentuk kemampuan siswa yang menyebutkan nama bunyi huruf melalui ucapan ataupun tulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim Fauzil Mohammad. 2007. *Positive Parenting*. Bandung : Mizania
- Arikunto Suharsimi. 1986. *Pengelolaan kelas dan Siswa*. Jakarta : Rajawali
- Arikunto Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PY. Rineke Cipta
- Fathoni Abdurrahman. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Pengajian Skripsi*. Jakarta : Rineke Cipta
- Gallahue (dalam Sofia Artati). 2007. *How To Be a Good teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta : Enno Media.
- hartati Sofia. 2007. *How To Be a Good teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta : Enno Media
- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jember :UPTD Balai Pengembangan Pendidikan Dinas Kabupaten Jember
- Kartini Kartono. 1980. *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Bandung : Alumni
- Kelinger (dalam Mujiati). 2001. *Hubungan Antara Penataan Situasi Belajar Siswa dengan Kecakapan Belajar Studi PPKn Catur Wulan III SDN Tamansari 4 Wuluhan Jember*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jember : IKIP PGRI Jember
- Ken Adams. 2006. *Semua Anak Jenius*. Jakarta :Esensi, Erlangga Group
- Moeslichatoen. R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta : Rineke Cipta
- Narbuko Cholid dan Achmadi Abu. 20003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudjana Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Sukardi Ketut Dewa (dalam Mujiati). 2001. *Hubungan Antara Penataan Situasi Belajar Siswa dengan Kecakapan Belajar Bidang studi PPKn Catur Wulan III SDN Tamansari 4 Wuluhan Jember*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jember : IKIP PGRI Jember
- Sumiharsono Rudy. 2008. *Statistik Pendidikan*. Jember : IKIP PGRI Jember
- Sutrisno Hadi (dalam Mujiati). 2001. *Hubungan Antara Penataan Situasi Belajar Siswa dengan Kecakapan Belajar Studi PPKn Catur Wulan III SDN Tamansari 4 Wuluhan Jember*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jember : IKIP PGRI Jember
- Sutrisno Hadi. 1984. *Metodologi Research*. Yogyakarta : FIP IKP Yogyakarta
- Sutrisno Hadi. 2000. *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offser

Syaodih Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya

Takdiroatun M. 2009. *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo

Vygotsky (dalam Moeslichatoen R). 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Rineke Cipta

Winarno surachmad. 1972. *Data dan Teknik*. Bandung : Tarsito

Zulfitri, MS.2006. *statistika sosial*. Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana