

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara

1. Sejarah Berdirinya RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong

Pendidikan usia dini sangatlah penting sebagai pondasi atau dasar untuk menuju pendidikan selanjutkannya apalagi pada zaman era globalisasi dan teknologi pada saat sekarang jika anak-anak penerus kita tidak mendapat bimbingan yang baik dari orang tua dan lembaga pendidikan serta lingkungan sekitarnya maka dikhawatirkan generasi pada masa yang akan datang akan tinggal kehancurannya.

Pada tanggal 8 Oktober 2005 dari tokoh masyarakat perwakilan masyarakat sedukuh bomo mengadakan rapat/ musyawarah akan mendirikan pendidikan anak usia dini/ RA bertempat dirumah bapak Mulyono SP. Hasil keputusan rapat tersebut PAUD/RA mulai diselenggarakan pada tanggal 8 Desember 2005 tempat di TPQ Banin Barat II yang terletak di Pancur RT 29 RW 06 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara.¹

2. Status Satuan RA Manbaul Ulum Pancur

Nama RA : Manbaul Ulum Pancur
 NSM : 101233200104
 No. Piagam Pendirian : Kd.11.20/4/PP.00/08/2005
 Didirikan pada : 08 Desember 2005
 Didirikan oleh : Pengurus RA “Manbaul Ulum”
 Pancur

3. Susunan Penyelenggara RA Manbaul Ulum Pancur

Pelindung : Petinggi Desa Pancur
 Penasihat : Ketua Yayasan
 Ketua : Mudrikah, S. Pd
 Sekretaris : Rohimah
 Bendahara : Shomi’ati

¹ Mudrikah, Kepala Sekolah RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong, Wawancara oleh Peneliti, Jepara, 13 Februari 2020

Anggota

4. Visi, Misi dan Tujuan Satuan RA

Adapun Visi, Misi dan Tujuan Satuan RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara ialah sebagai berikut :²

a. Visi RA

“Terciptanya Generasi yang bertaqwa, terampil, kreatif, cerdas dan Mandiri”.

b. Misi RA

- 1) Menanamkan nilai moral dan agama menuju peserta didik yang beriman dan bertaqwa.
- 2) Membentuk generasi yang berakhlakul karimah
- 3) Menata lingkungan yang bersih, rapi dan indah
- 4) Memberikan pendidikan yang terampil dan mandiri
- 5) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan

c. Tujuan RA

1) Tujuan Umum

Secara umum tujuan pendidikan Raudhlatul Athfal adalah membantu anak didik mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

2) Tujuan Khusus

- a) Meletakkan dasar-dasar keimanan anak didik yang bertaqwa dan berakhlak mulia
- b) Anak didik memiliki jasmani dan rohani yang sehat
- c) Anak didik dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi
- d) Membantu mengembangkan potensi anak kearah pembentukan sikap yang Islami

² Mudrikah, Kepala Sekolah RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong, Wawancara oleh Peneliti, Jepara, 13 Februari 2020

5. Data Peserta Didik Kelompok RA “Manbaul Ulum” Pancur

Data peserta didik Kelompok RA “Manbaul Ulum” Pancur adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Peserta Didik
RA “Manbaul Ulum” Pancur Jepara

NO	NAMA SISWA
1	Amalia Rosyada Elviana
2	Ahmad Mubandiyo
3	Ahmad Irham Setiawan
4	Ahmad Nur Hidayah
5	Bagus Ahmad pambudi
6	Rifki Adi Pamungkas
7	Muhammad Alfa Jauhari
8	Muhammad Amin Raiz
9	Muhammdan Bagus Isnani
10	Muhammad Deril Perkasa
11	Reza Arif Indra Rahmawan
12	Dziqrika Fanatatisme Ayu Worowati
13	Erma Rida
14	Fitriyani Indah Lestari
15	Ghania Bilqis Natanazwa
16	Heni Oktaviani
17	Indah Cantik Lestaari
18	Jeje Monika Queen Zenita
19	Naura Zakhifatul Mukarromah
20	Sintya Yuniata

Jumlah Peserta didik Kelompok B sangat mempengaruhi saat diterapkan media kartu huruf dengan kecerdasan visual spasial, semakin banyak kuantitas anak didik dalam satu kelas juga akan berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan media kartu huruf. Jumlah peserta didik dengan kuantitas banyak cenderung akan menyebabkan kurangnya keberhasilan penerapan media kartu huruf.

6. Sarana dan Prasarana

Salah satu hal yang mendasar bagi kelangsungan pendidikan adalah ketersediaan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penting dalam suatu lembaga pendidikan dalam keberhasilan mencapai tujuan pendidikan. Suatu kegiatan pembelajaran akan berjalan kurang efektif apabila tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai. Sarana merupakan wadah atau sebagai alat untuk membantu jalannya kegiatan belajar mengajar di suatu lembaga sekolah, dan prasarana merupakan faktor penunjang keberhasilan tersebut. Penerapan metode media kartu huruf sangat sederhana sekali dan tidak membutuhkan sarana maupun prasarana yang rumit ataupun media lain yang rumit. Pembelajaran dengan menerapkan media kartu huruf cukup memerlukan sarana berupa ruang kelas yang nyaman dan prasarana berupa meja, kursi, kertas bergambar huruf, pensil, kertas origami, lem dan lain-lain.

B. Data Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis memperoleh data hasil wawancara, data hasil observasi aktivitas guru dalam mengolah pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui implementasi media kartu dalam meningkatkan kemampuan membaca di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020, data hasil observasi aktifitas peserta didik selama proses belajar mengajar. Sementara hasil performan digunakan untuk mengetahui implementasi media kartu dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik telah diterapkan media kartu.

Berdasarkan pada bab pertama, maka paparan data penelitian dikelompokkan menjadi dua, yaitu: 1) Penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020, 2) Faktor pendukung dan penghambat Penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020.

1. Penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020

Proses belajar mengajar di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara dimulai pada Pukul 07.30 WIB, ditandai dengan bel berbunyi, dan peserta didik masuk ke kelas masing-masing. Peserta didik kemudian melanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh guru kelas.³ Demikian implementasi kurikulum 2013 yang telah dilaksanakan di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara.

Secara konseptual draft Kurikulum 2013 dicita-citakan untuk mampu melahirkan generasi masa depan yang cerdas komprehensif, yaitu tidak hanya cerdas intelektualnya, tetapi juga cerdas emosi, sosial, dan spiritualnya. Hal ini tampak dengan terdapatnya nilai-nilai karakter yang tercantum di dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 dapat menjadi salah satu solusi menghadapi perubahan zaman yang kelak akan mengutamakan kompetensi yang disinergikan dengan nilai-nilai karakter karena itulah pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan bahwa kurikulum yang dipakai di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara adalah Kurikulum 2013. Media kartu huruf ini anak dapat dengan mudah memahami, merangkai menjadi kalimat, mengeja bahkan menyusun menjadi sebuah kalimat.⁴

Hal tersebut dibenarkan oleh Ibu Mudrikah yang menyatakan bahwa Kurikulum yang dipakai di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara adalah kurikulum 2013. Data hasil wawancara dengan kepala sekolah ini, guru kelas kelompok B menunjukkan bahwa dengan guru memberikan media kartu huruf ini anak dapat dengan

³ Hasil Observasi pada tanggal 12 Februari 2020

⁴ Rokhimah, Guru RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong, Wawancara oleh Peneliti, 13 Februari 2020

mudah mamahami, merangkai menjadi kalimat, mengejah bahkan menyusun menjadi sebuah kalimat⁵.

RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara merupakan salah satu lembaga formal Pendidikan Anak Usia Dini yang telah mengajarkan pembelajaran membaca permulaan. Dalam kegiatan ini bermula dari media yang disediakan oleh guru kurang menarik dan strategi pembelajarannya belum memasukkan unsur bermain. Guru hanya menyediakan buku-buku bacaan dan mengharuskan anak-anak untuk membacanya sendiri. Suasana ini membuat anak bosan, bertambah ramai dan tidak dapat berfikir kretatif.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informasi dan hasil observasi peneliti dilapangan yang disertai dengan dokumentasi menunjukkan bahwa di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara, menetapkan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca karena dirasa mampu membuat peserta didik terstimulus dengan baik mampu meningkatkan pemahamannya. Ada beberapa tahap persiapan pembelajaran dalam menggunakan media kartu huruf sebagai berikut:⁷

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Huruf

Perencanaan pembelajaran menggunakan Media Kartu Huruf harus melalui beberapa persiapan, yakni

- 1) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- 2) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 3) Lembar Observasi
- 4) Lembar Unjuk Kerja
- 5) Lembar Evaluasi

⁵ Mudrikah, Kepala Sekolah RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong, Wawancara oleh Peneliti, 13 Februari 2020

⁶ Shomi’ati, Guru RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong, Wawancara oleh Peneliti, 13 Februari 2020

⁷ Shomi’ati, Guru RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong, Wawancara oleh Peneliti, 13 Februari 2020

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Huruf

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Kartu Huruf harus melalui beberapa persiapan, yakni:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian.
- 2) Menyusun Lembar Observasi.
- 3) Menyusun Lembar Unjuk Kerja.
- 4) Menyusun Perangkat Evaluasi

Selanjutnya guru melaksanakan tahapan pertama yaitu: pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman. Guru memimpin anak untuk jalan di tempat dan bernyanyi lagu “Lonceng”.

1) Kegiatan pra-bermain

Kegiatan pra-bermain meliputi beberapa langkah. *Pertama*, guru mengajak anak pemanasan yaitu membagi anak ke dalam tiga kelompok. Tangan direntangkan kemudian berjalan dan berlari di tempat, kepala tengok kanan, kiri, atas, bawah serta meregangkan tangan ke samping kanan dan kiri, atas serta bawah. Setelah dirasa cukup guru memberi contoh pada anak untuk memantulkan bola. Anak bergiliran sepasang-sepasang untuk memainkan bola pantul.

Kedua, guru memanggil anak satu persatu untuk diberi tanda pengenalan. *Ketiga*, guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan simbol huruf a-z baik secara runtut maupun acak, serta membrieri penjelasan tentang huruf vokal dan konsonan. Anak bersama-sama menyebutkan huruf yang ditunjukkan guru. *Keempat*, guru bersama peneliti mempersiapkan peralatan yang digunakan. Guru memilih empat orang anak untuk mengambil meja. Meja ditata berhadapan dengan jarak yang sudah ditentukan. Di atas meja tersebut kemudian ditata 1 set kartu huruf berukuran 9x10 cm yaitu dari huruf a-z dan meja yang lainnya berisi kartu huruf yang berukuran 4x6 cm yang juga di acak. Di lantai diletakkan 2 baris huruf vokal. *Kelima*, guru

menjelaskan aturan permainan kartu huruf dan meminta dua anak untuk menjadi contoh.

2) Kegiatan Bermain

Permainan kartu huruf dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut. *Pertama*, anak dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok apel dan anggur. *Kedua*, anak melakukan permainan kartu huruf yaitu anak berlomba melompat pada huruf vokal a-i-u-e-o dan selanjutnya mencari dan mengambil huruf vokal pada ujung lompatan dan kembali dengan berlari dan menjodohkan huruf yang diambilnya tersebut.

Ketiga, permainan selanjutnya dikembangkan yaitu anak yang mendapat giliran berlomba melompati huruf vokal dengan membunyikan huruf tersebut dan pada ujung lompatan anak mengambil huruf dan membawanya lari untuk kemudian disusun sesuai gambar yang dipilih anak.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema yaitu perabot rumah dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat*, guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan kemudian membaca tulisan yang dibuatnya dari kartu huruf. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang. Keenam, anak berlomba menyusun huruf sesuai dengan nama anak.

Hasil kegiatan tersebut terlihat bahwa anak akan bekerjasama dengan temannya untuk mencari huruf yang sesuai dengan huruf yang diambilnya, meskipun demikian tetap terlihat mana anak yang mampu dan tidak, sebab anak yang tidak mampu menjodohkan terlihat bahwa belum mampu mengidentifikasi huruf yang sama, tugas teman satu kelompoknya yaitu membenarkan posisi yang tepat.

Permainan dengan berkelompok ini membuat anak berlomba-lomba membantu temannya agar tidak kalah dalam permainan.

Oleh karena itu fokus anak terhadap permainan lebih besar. Selain itu anak sudah terbiasa dengan berbagai bentuk huruf, sehingga mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, meskipun masih ada juga anak yang memerlukan bimbingan, terutama dalam mengenali huruf yang mirip seperti huruf p, q, b, d, huruf t dengan f, huruf n dengan u, sehingga guru selanjutnya memberikan penjelasan-penjelasan terhadap bentuk huruf tersebut.

3) Kegiatan pendinginan

Pada kegiatan pendinginan ini anak diperbolehkan istirahat dan membereskan alat main yang digunakan. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

c. Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran menggunakan kartu huruf menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan membaca pada peserta didik. Pembelajaran menggunakan kartu huruf ini dilakukan sambil bermain, hal inilah yang memudahkan anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan memahami huruf. Penggunaan kartu huruf ini memudahkan anak dalam mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap dan lebih semangat dalam proses belajar mengajar, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah atau kata. Peningkatan yang terjadi terlihat dari yang awal mulanya mayoritas anak belum mampu untuk membaca gambar, menyebutkan simbol huruf dan menunjuk simbol huruf a-z, belum mampu membaca gambar, menghubungkan gambar dan tulisan serta menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran juga mempengaruhi sikap anak yang tadinya pemalu, penakut, belum hafal dengan huruf abjad, dan kurang

aktif dalam mengikuti pembelajaran, setelah melakukan pembelajaran dengan kartu huruf mereka semakin berani dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih senang dan aktif dengan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kualitas hasil belajar semakin baik.

Demikian penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

NO	NAMA SISWA	Nilai Pra Penggunaan Kartu Huruf	Nilai setelah menggunakan Kartu Huruf
1	Amalia Rosyada Elviana	35	78
2	Ahmad Mubandiyo	35	68
3	Ahmad Irham Setiawan	60	80
4	Ahmad Nur Hidayah	35	79
5	Bagus Ahmad pambudi	21	60
6	Rifki Adi Pamungkas	56	68
7	Muhammad Alfa Jauhari	67	80
8	Muhammad Amin Raiz	56	70
9	Muhammdan Bagus Isnani	43	70
10	Muhammad Deril Perkasa	43	78
11	Reza Arif Indra Rahmawan	24	79
12	Dziqrika Fanatatisme Ayu Worowati	25	70
13	Erma Rida	67	75
14	Fitriyani Indah Lestari	78	77
15	Ghania Bilqis Natanazwa	67	86

16	Heni Oktaviani	78	87
17	Indah Cantik Lestaari	56	60
18	Jeje Monika Queen Zenita	35	75
19	Naura Zakhifatul Mukarromah	78	80
20	Sintya Yuniata	79	84

Dari nilai diatas dapat dilihat bahwa sebelum menggunakan media kartu huruf jumlah anak yang belum mampu sebanyak 11 dan yang sudah mampu sebanyak 9 anak. Setelah menggunakan media kartu huruf ini terjadi peningkatan dari 11 anak yang belum mampu ini keseluruhan sudah mampu membaca semua. Hal demikian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara pembelajaran dengan hanya berceramah dan pembelajaran yang telah menggunakan media kartu huruf.

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020

a. Faktor pendukung

Faktor pendukung dalam Penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020 adalah sebagai berikut:⁸

- 1) Faktor kesehatan, anak yang lebih sehat akan cenderung melakukan dan menyenangi kegiatan bermain aktif. Faktor kesehatan ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin.

⁸ Mudrikah, Wawancara oleh peneliti, 13 Februari 2020

- 2) Perkembangan motorik, kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik, terutama motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat.
- 3) Faktor Intelegensi, anak yang pandai lebih kreatif dan penuh ingin tahu, sehingga kegiatan bermain aktif dan pasif sama-sama diminati oleh anak yang pandai.
- 4) Faktor jenis kelamin, diharapkan guru maupun orang tua menyediakan permainan yang bervariasi untuk semua anak baik laki-laki dan perempuan
- 5) Faktor lingkungan dan taraf sosial ekonomi, anak yang berasal dari lingkungan dan tingkatan sosial ekonomi yang tinggi cenderung memiliki kesehatan yang baik dan fasilitas yang memadai. Sehingga memungkinkan anak untuk bebas melakukan berbagai jenis permainan.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat yang ditemui peneliti adalah sebagai berikut:⁹

1) Kurangnya Ketersediaan Waktu

Kurangnya ketersediaan waktu dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan permainan. Hal ini terjadi karena proses belajar mengajar di RA yang cukup singkat sedangkan pembelajaran menggunakan permainan memerlukan waktu yang cukup lama sehingga perlu waktu yang banyak dalam pelaksanaan pembelajaran dengan kartu huruf.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kartu huruf diperlukan kesiapan yang matang dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

2) Kesiapan Kondisi Fisik Siswa

Kesiapan kondisi fisik siswa dalam permainan melalui pembelajaran. Kelelahan

⁹ Mudrikah, Kepala Sekolah RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong, Wawancara oleh peneliti, 13 Februari 2020

merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar khususnya membaca. Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar membaca anak.

Dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam diri peserta didik itu seperti fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya. Ketidak mampuan peserta didik dalam mengetahui huruf, melafaskan atau menyebutkan dengan baik dapat menjadi tantangan bagi setiap guru untuk membuat peserta didik dapat mengetahuinya.

3) Latar Belakang Lingkungan dan Taraf Sosial Ekonomi Anak

Latar belakang lingkungan dan taraf sosial ekonomi anak sehingga mempengaruhi pelaksanaan permainan dalam pembelajaran. Anak yang berasal dari taraf sosial yang rendah sebagian besar memiliki kondisi kesehatan yang kurang baik sehingga menjadi penghambat ketika mereka melakukan permainan.

Selain itu, faktor keluarga menjadi pengaruh bagi anak dalam proses pembelajaran karena dukungan dari keluarga diperlukan anak sehingga mereka memiliki semangat untuk terus belajar.

C. Data Hasil Analisis

1. Analisis Penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020

Pengajaran menggunakan media kartu huruf adalah suatu cara yang dipilih atau sebuah trobosan yang dilakukan guru ketika berinteraksi dengan anak didiknya dalam upaya menyampaikan materi pengajaran, agar bahan pengajaran tersebut mudah dicerna, dimengerti sesuai dengan

pembelajaran yang ditargetkan. Kartu huruf merupakan salah satu media pembelajaran visual, yaitu media yang hanya dapat digunakan sesuai keinginan pembuatnya.¹⁰ Untuk kegiatan belajar mengajar di pra RA hanya sejumlah media tertentu saja yang mungkin dapat diterapkan, mengingat tingkat perkembangan anak yang masih dini. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

Penerapan metode pengajaran itu pun harus dilandasi dengan prinsip "Bermain sambil belajar" atau "Belajar sambil Bermain". Oleh karenanya media tersebut perlu dikiat-kiat khusus berdasarkan pengalaman guru yang bersangkutan. Salah satu kemungkinannya adalah dengan cara memadukan sejumlah metode maupun media pertemuan, atau divariasi dengan pendekatan seni tersendiri yaitu dengan seni bermain, bernyanyi, dan bercerita. Hal ini sesuai dengan prinsip pemanfaatan media pembelajaran yaitu guru dapat memanfaatkan multi media yang digunakan dan meperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.¹²

Anak-anak yang berada di usia rentang 5 hingga 6 tahun masih berada di tahap sebelum pengeroperasian yakni anak belajar dengan benda-benda yang sifatnya konkret. Anak usia 5-6 tahun mulai tertarik dengan berbagai simbol persiapan membaca, mereka perlu didorong untuk mengenali kata-kata yang ada di lingkungannya, dan mengetahui maksud kata tersebut, oleh karena itu perlunya orang tua maupun pendidik untuk menstimulasi anak agar peka terhadap lingkungan dan mengenalkan berbagai kata sebagai persiapan membaca anak.¹³

¹⁰ Cucu Eliyawati, *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2004), 114.

¹¹ Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 136.

¹² Asnawir & Bsyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Prees, 2002),19.

¹³ Morrison, George S., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, 261.

Dengan demikian, sebagai usaha dalam pengembangan mampu membaca pada tahap awal bagi anak kartu huruf menjadi pilihan dikarenakan sebagai sarana konkrit yang bisa dipandang anak-anak, kemudian memberikan bantuan terhadap anak pada pengenalan serta pemahaman bunyi huruf serta berdasarkan bentuk, mencoba melakukan penyusunan dalam bentuk kata-kata serta yang lainnya. kartu huruf tersebut mempunyai sangat berkecukupan kelebihan antara lain bermain dan berkreasi dengan berbagai permainan yang lain, penggunaan media memiliki kemudahan untuk mendapatkan maupun membuatnya, bersesuaian pada tahapan usia dari anak yakni anak pembelajaran yang memanfaatkan segala sesuatu yang bisa dilihat kemudian mempunyai kemudahan untuk mengingatnya, dan pemberian secara bebas terhadap anak dalam mengekspresikan susunan kata bersesuaian pada gagasan.

Kartu huruf ini memiliki cukup banyak kelebihan diantaranya permainan ini dapat dikreasikan dengan beberapa cara bermain, media yang digunakan mudah didapat ataupun dibuat, sesuai dengan tahap usia anak yaitu anak belajar menggunakan sesuatu yang dapat ia lihat agar mudah diingat, serta memberi kebebasan pada anak untuk berekspresi menyusun kata sesuai dengan gagasannya, dapat mengingat kata yang sering ia jumpai, menceritakan cerita yang pernah didengar, mengenal huruf alfabet (abjad) dan tertarik terhadap berbagai huruf dan bacaan yang ada dilingkungannya, dan juga anak akan dapat membaca apabila anak sudah memiliki kesadaran fonemik, pengetahuan tentang huruf dan pemahaman tentang huruf cetak. Ini dikarenakan kartu huruf merupakan termasuk dalam alat permainan edukatif, sehingga anak lebih mudah dan tertarik untuk bermain kartu huruf. Cucu Eliyawati mengatakan jika peralatan bisa dikategorikan menjadi peralatan bermain yang mengedukasi jika: 1) tertuju pada anak rentang usia dini, 2) memiliki fungsi dalam pengembangan berbagai aspek yang mempengaruhi tumbuh kembang anak usia dini, 3) memiliki banyak fungsi, 4) bersifat memiliki keamanan serta tidak membahayakan pada anak-anak, 5) memiliki rancangan khusus agar memberikan dorongan kegiatan yang kreatif, 6)

memiliki sifat konstruktif, 7) terkandung butir-butir pendidikan di dalamnya. Media kartu mempunyai beragam jenis yakni terdapat kartu bergambar, kartu berseri, kartu huruf, kartu berkategori serta kartu yang lain dan memiliki fungsi untuk dimanfaatkan menjadi sarana dalam proses belajar.¹⁴ Oleh karena itu kurangnya semangat anak untuk membacahr dapat diatasi dengan penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran membaca.

Menurut penulis bahwa implementasi kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca dirasa cukup baik, karena dengan adanya kartu huruf dapat membantu siswa dalam menghafal huruf sehingga kemampuan membacanya meningkat. Kemampuan membaca tidak hanya mengoperasikan berbagai keterampilan untuk memahami kata-kata dan kalimat tetapi juga kemampuan untuk menginterpretasi, mengevaluasi sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif. Sehubungan dengan pengertian membaca Farida Rahim mengemukakan bahwa “membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, pikiran, psikolinguistik, dan metakognitif”.¹⁵

Dalam pelaksanaan pembelajaran kartu huruf terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Huruf

Perencanaan adalah penentuan secara matang dan cerdas tentang apa yang akan dikerjakan dimasa yang akan datang dalam rangka mencapai tujuan. Aderson sebagaimana yang dikutip Marno mengatakan bahwa perencanaan adalah proses mempersiapkan seperangkat keputusan bagi perbuatan dimasa datang. Definisi ini mengisyaratkan bahwa pembuatan keputusan merupakan bagian dari perencanaan, namun proses perencanaan dapat juga terpikir setelah tujuan dan

¹⁴ Cucu Eliyawati, *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, 63.

¹⁵ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar (Edisi Kedua)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 2.

keputusan diambil.¹⁶ Perencanaan pembelajaran menggunakan Media Kartu Huruf harus melalui beberapa persiapan, yakni

- 1) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- 2) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 3) Lembar Observasi
- 4) Lembar Unjuk Kerja
- 5) Lembar Evaluasi

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Huruf

Pelaksanaan disini dimaksudkan setelah melakukan perencanaan pembelajaran menggunakan kartu huruf maka selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran tersebut. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Kartu Huruf harus melalui beberapa persiapan, yakni:

- 1) Meyusun Rencana Kegiatan Mingguan dan Rancana Kegiatan Harian.
- 2) Menyusun Lembar Observasi.
- 3) Menyusun Lembar Unjuk Kerja.
- 4) Menyusun Peragkat Evaluasi

c. Hasil Pembelajaran

Metode permainan kartu huruf ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Seperti yang diungkapkan oleh bu mudrikah bahwa permainan kartu huruf memudahkan anak dalam mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, menumbuhkan rasa semangat belajar, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah atau kata. Sama seperti penelitian yang telah dilakukan Noviana Tri Lestari dengan judul Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar yang menyatakan

¹⁶ Marno dan Trio Supriyanto, *Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan Islam*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2008), 13.

bahwa dengan menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan baca anak.¹⁷

Peningkatan yang terjadi terlihat dari yang awal mulanya mayoritas anak belum mampu untuk membaca gambar, menyebutkan simbol huruf dan menunjuk simbol huruf a-z, belum mampu membaca gambar, menghubungkan gambar dengan tulisan serta menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Bahkan pula peningkatan kemampuan membacanya dapat dilihat dari lulusan RA Manbaul Ulum Pancur Mayong Jepara sudah dapat menghafal huruf atau bahkan dapat membaca kata-kata.

2. Analisis faktor pendukung dan penghambat penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020

Faktor pendukung dalam Penggunaan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mamahami huruf abjad A-Z di RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2019/ 2020 adalah sebagai berikut:

a) Faktor Kesehatan,

Faktor Kesehatan anak yang lebih sehat akan cenderung melakukan dan menyenangkan kegiatan bermain aktif. Faktor kesehatan ini mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Hal ini sangat mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

b) Perkembangan Motorik,

Perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses

¹⁷ Noviana Tri Lestari, “*Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal Universitas Sebelas Maret Kampus IV Kebumen, (2013).

persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.¹⁸ Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik, terutama motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat.

c) Faktor Intelegensi,

Anak yang pandai lebih kreatif dan penuh ingin tahu, sehingga kegiatan bermain aktif dan pasif sama-sama diminati oleh anak yang pandai. Sehingga anak yang pandai akan lebih mudah untuk belajar membaca. Membaca adalah kegiatan meresepsi, menganalisa, dan mengintepretasi yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dalam media tulisan. Kegiatan membaca meliputi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara membaca keras-keras di depan umum. Sedangkan kegiatan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca dengan seksama yang dilakukan untuk mengerti dan memahami maksud atau tujuan penulis dalam media tertulis.

d) Faktor Jenis Kelamin,

Diharapkan guru maupun orang tua menyediakan permainan yang bervariasi untuk semua anak baik laki-laki dan perempuan.

e) Faktor Lingkungan dan Taraf Sosial Ekonomi,

Anak yang berasal dari lingkungan dan tingkatan sosial ekonomi yang tinggi cenderung memiliki kesehatan yang baik dan fasilitas yang memadai. Sehingga memungkinkan anak untuk bebas melakukan berbagai jenis permainan.

Sedangkan faktor yang menjadi penghambat dalam implementasi media kartu huruf ini adalah

a) Kurangnya Ketersediaan Waktu

Kurangnya ketersediaan waktu dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan permainan. Hal ini terjadi karena proses belajar

¹⁸ Endang Rini Sukanti, *Perkembangan Motorik*, (Yogyakarta : UNY, 2007), 15.

mengajar di RA yang cukup singkat sedangkan pembelajaran menggunakan permainan memerlukan waktu yang cukup lama sehingga perlu waktu yang banyak dalam pelaksanaan pembelajaran dengan kartu huruf. Program pembelajaran pada anak usia dini untuk RA/TK dan bentuk lain yang sederajat adalah dengan jam efektif belajar 2,5 jam (150 menit).¹⁹ Dalam pelaksanaan pembelajaran kartu huruf diperlukan kesiapan yang matang dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

b) Kesiapan Kondisi Fisik Siswa

Kesiapan kondisi fisik siswa dalam permainan melalui pembelajaran. Kelelahan merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar khususnya membaca. Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar membaca anak.

Dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam diri peserta didik itu seperti fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya. Ketidak mampuan peserta didik dalam mengetahui huruf, melafaskan atau menyebutkan dengan baik dapat menjadi tantangan bagi setiap guru untuk membuat peserta didik dapat mengetahuinya.

c) Latar Belakang Lingkungan dan Taraf Sosial Ekonomi Anak

Latar belakang lingkungan dan taraf sosial ekonomi anak sehingga mempengaruhi pelaksanaan permainan dalam pembelajaran. Anak yang berasal dari taraf sosial yang rendah sebagian besar memiliki kondisi kesehatan yang kurang baik sehingga menjadi penghambat ketika mereka melakukan permainan.

¹⁹ Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional, *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 24.

Selain itu, faktor keluarga menjadi pengaruh bagi anak dalam proses pembelajaran karena dukungan dari keluarga diperlukan anak sehingga mereka memiliki semangat untuk terus belajar.

Penggunaan kartu huruf ini sangat membantu bagi pembelajaran membaca anak karena mereka masih berada ditahapan membaca magis yaitu tahap dimana anak belajar untuk memahami fungsi dari bacaan. Anak mulai menyukai bacaan sehingga sering kali anak menyimpan bacaan yang ia sukai. Oleh karena itu agar anak mudah memahami bacaan, maka buku bacaan dibuat semenarik mungkin dengan menekankan pada gambar-gambar.²⁰

Menurut penulis, guru RA “Manbaul Ulum” Pancur Mayong Jepara dalam mengatasi faktor penghambat dengan cara menambah waktu pembelajaran yang menggunakan permainan sehingga memudahkan siswa untuk memahami setiap pembelajaran yang disampaikan. Menjaga kondisi fisik siswa agar mereka tidak kelelahan sehingga masih tetap fokus dalam melaksanakan pembelajaran. Dan memberikan permainan yang dapat diterima oleh semua siswa sehingga mereka dapat mengikuti permainan dengan baik. Karena anak-anak yang berada di usia rentang 5 hingga 6 tahun masih berada di tahap sebelum pengeroperasian yakni anak belajar dengan benda-benda yang sifatnya konkret dan pembelajaran dilakukan dengan permainan.²¹

Dengan demikian, sebagai usaha dalam pengembangan mampu membaca pada tahap awal bagi anak kartu huruf menjadi pilihan dikarenakan sebagai sarana konkrit yang bisa dipandang anak-anak, kemudian memberikan bantuan terhadap anak pada pengenalan serta pemahaman kan bunyi huruf serta berdasarkan bentuk, mencoba melakukan penyusunan dalam bentuk kata-kata serta yang lainnya. kartu huruf tersebut mempunyai sangat berkecukupan kelebihan antara lain bermain dan berkreasi dengan berbagai permainan yang lain, penggunaan media

²⁰ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), 168.

²¹ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.

memiliki kemudahan untuk mendapatkan maupun membuatnya, bersesuaian pada tahapan usia dari anak yakni anak pembelajaran yang memanfaatkan segala sesuatu yang bisa dilihat kemudian mempunyai kemudahan untuk mengingatnya, dan pemberian secara bebas terhadap anak dalam mengekspresikan susunan kata bersesuaian pada gagasan..

