



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DENGAN METODE BERMAIN KARTU GAMBAR DAN KARTU SUKU KATA

Elia Primasari¹, Herman², Widya Praningrum³

TK Aisyiah-2 Baamang Sampit¹, Universitas Negeri Makassar²

Email: eliaprimasaritk@gmail.com, herman.hb83@unm.ac.id, widya@gmail.com

Artikel info

Artikel history:

Received; Desember

Revised; Januari

Accepted; Januari

Abstract. *The purpose of this study was to improve children's reading skills by using the Picture Cards and Syllable Cards playing methods. This research method is classroom action research. The research design used in this classroom action research was the design by Kemmis and Mc Taggart which was carried out in three cycles. The research subjects were group B children of TK Aisyiyah 2 Baamang. The object of this research is the children's reading ability by playing picture cards and syllable cards. The data collection technique used is the observation of the results of children's performance to determine the extent to which children's reading abilities and the results of interviews with children. The data analysis technique in this research is descriptive quantitative. The results showed that the letter card media which was carried out in three cycles was proven to improve the reading ability of group B students. The reading ability of children in the pre-cycle which was only 40%, increased in the first cycle to 60% and increased again in the second cycle to 78% and in cycle three 93%. The research uses data that is carried out in 3 cycles, where in each cycle there are stages of activities which include: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation, (4) Reflection*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan metode Bermain kartu Gambar dan Kartu Suku Kata. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah desain oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Aisyiyah 2 Baamang. Objek penelitian adalah kemampuan membaca anak dengan metode bermain kartu gambar dan kartu suku kata. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi terhadap hasil unjuk kerja anak untuk mengetahui tingkat sejauh mana kemampuan membaca anak dan hasil wawancara dengan anak. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu huruf yang dilaksanakan dalam tiga siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelompok B.. Kemampuan membaca anak pada pra siklus yang hanya sebesar 40%, meningkat pada siklus I menjadi 60%, meningkat lagi pada siklus II menjadi 78% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 93%. Penelitian tersebut menggunakan data yang dilaksanakan dalam 3 siklus, dimana dalam setiap siklusnya terdapat tahapan-tahapan kegiatan yang meliputi : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi

Keywords:

language skills;
Picture Cards;
Syllable Playing
Methods

Corresponden author:

Jalan:Jaya Wijaya VI,
Email: eliaprimasaritk@gmail.com



artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan di Taman Kanak – Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 thn yang dapat membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi anak baik fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan pembentukan perilaku yaitu nilai – nilai agama, social emosional, dan pengembangan kemampuan dasar yaitu kemampuan bahasa, kognitif dan fisik motoric.

Salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan di Taman Kanak – Kanak adalah kemampuan Bahasa. Dimana Anak Usia Dini, dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan. Yaitu rata- rata dapat menggunakan 900-1000 kosakata yang berbeda.

Salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa Taman Kanak – Kanak pada kelompok B adalah kemampuan Bahasa dalam kegiatan membaca dan menyimak. Kajian tentang perkembangan membaca dan menyimak merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa reseptif dalam membentuk arti. Kajian tentang perkembangan membaca pada anak tidak lepas dari kenyataan adanya perbedaan kecepatan dalam membaca, maupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa.

Berkaitan dengan uraian diatas, dan berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan pada TK AISIYIAH 2 Baamang Tengah kelas B, khususnya. pada materi pengembangan kemampuan siswa didalam kegiatan membaca, masih rendah. Hal ini dapat terlihat dalam kegiatan anak yaitu dalam kegiatan mencocokkan gambar dan tulisannya, hal ini disebabkan karena metode membaca yang sering dipergunakan menulis dan membaca tulisan saja, dan media yang digunakan kurang bervariasi, sehingga menjadikan anak kurang menarik dan merespon serta membosankan bagi anak terhadap kegiatan membaca. Kelemahan proses belajar diatas akan menyebabkan rendahnya tingkat pencapaian perkembangan kemampuan anak dalam kemampuan

membaca dan tentu akan berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan Judul *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak dengan metode Bermain Kartu Gambar dan Kartu Suku Kata*.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan mencari data secara utuh dan menyeluruh tentang pembahasan, pembelajaran serta kemampuan peningkatan siswa dalam kegiatan pra membaca.

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan bertempat di TK Aisyiyah 2 yang beralamat di Jl Walter Condrat No. 30 A, Kelurahan Baamang Tengah, Kecamatan Baamang Kabupaten Kotawaringin Timur, Propinsi Kalimantan Tengah. Tema yang digunakan adalah Diri Sendiri dengan 3 siklus. Adapun alokasi waktu penelitian dilaksanakan pada waktu pelaksanaan hari sekolah dari hari senin sampai Jumat, pukul 07.30, sampai dengan 09.30 WIB, yang dilaksanakan dari tanggal 02 juli 2021 sampai 04 Agustus 2021.

Berdasarkan latar belakang maka subjek penelitian ini adalah anak-anak TK Aisyiyah-2 tahun pelajaran 2021/2022. Namun Dikarenakan masih dalam masa pandemic maka Banyaknya siswa setiap persiklus dibatasi yaitu sebanyak 6 siswa dengan perincian 3 laki-laki, 3 perempuan. Siswa-siswi TK Aisyiyah 2 Sampit ini sebagian besar berasal dari golongan menengah ke bawah (pra sejahtera) dimana orang tua mereka sebagian besar berprofesi sebagai pedagang, buruh, tukang becak yang Setiap hari sebagian orang tua siswa mulai berkerja dari pagi- pagi sebelum anak berangkat sekolah sampai sore hari, dengan demikian perhatian orang tua terhadap perkembangan belajar anak terbatas. Sebagian anak rata-rata belajar sendiri dirumah tanpa pendampingan dan bimbingan dari orang tua

Instrumen yang digunakan dalam Upaya meningkatkan Kemampuan membaca anak dengan metode bermain kartu gambar dan kartu suku kata adalah :

- Observasi yaitu untuk melihat fenomena yang unik atau menarik untuk dijadikan fokus dalam sebuah penelitian yang diteliti dilapangan.
- Wawancara dengan anak untuk menggali informasi lebih
- mendalam mengenai fokus penelitian.
- Unjuk Kerja yaitu Penilaian yang mengungkapkan Kemampuan siswa dalam pemahaman konsep, pemecahan masalah dan komunikasi.

Adapun Teknik analisis data dalam menghitung prosentase anak yang mendapat bintang satu, Bintang dua, Bintang Tiga dan Bintang empat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

N

P= Presentase yang diharapkan

F= Jumlah nilai yang diperoleh

N= Skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil pengamatan melalui lembar observasi pada kegiatan pembelajaran di siklus I, II dan III, dapat diketahui hambatan yang dialami anak yaitu anak kesulitan dalam mengenal huruf-huruf serta symbol-simbol, untuk itu peneliti mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang di peroleh yaitu dari pelaksanaan tindakan dan observasi tersebut, maka hasil penggunaan media kartu huruf kata bergambar dari pra siklus sampai dengan Siklus III adalah

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf

No	Aspek yang diamati	Pra Siklus	Siklus I MB	Siklus II BSH	Siklus III BSB	Keterangan
1	Anak mampu menyebutkan huruf vocal pada kata	45%	69 %	83%	95%	Meningkat BSB
2	Anak mampu menyebutkan huruf konsonan pada kata	42%	67%	82%	93%	Meningkat BSB
3	Anak mampu menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sama	38%	55%	74%	91%	Meningkat BSB
4	Anak mampu membaca kata pada gambar	36%	48,5%	73%	90%	Meningkat BSB
5	Presentase Rata-Rata tiap siklus	40%	60%	78%	93%	Meningkat BSB

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

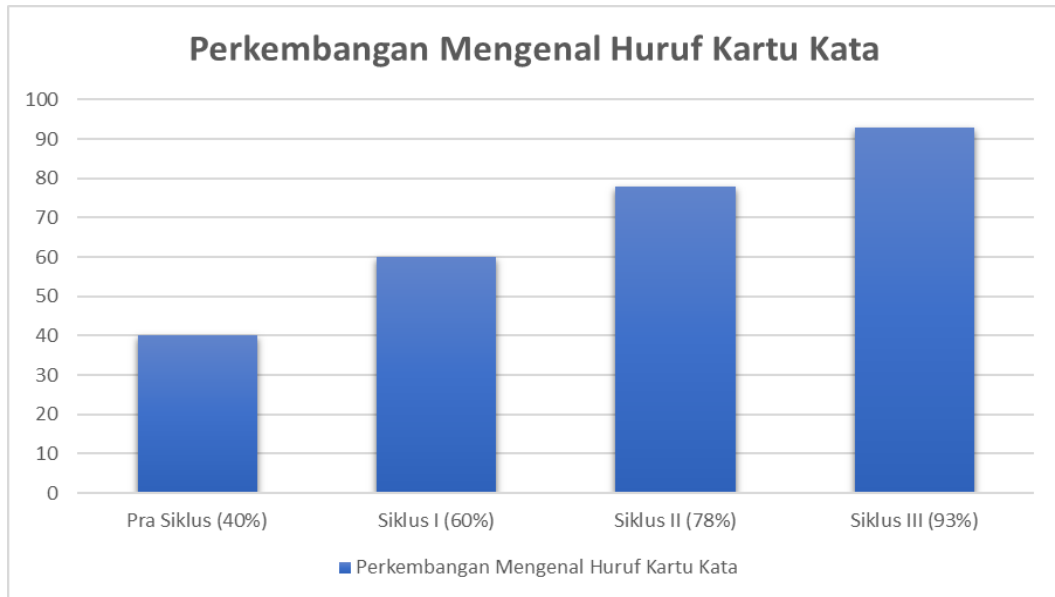
MB = Mulai berkembang

BB = Belum Berkembang

Analisis data ini menggunakan Rumusan : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

P= Presentase yang diharapkan

F= Jumlah nilai yang diperoleh N= Skor Maksimum



Pembahasan

Membaca adalah merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Manfaat belajar membaca bagi anak usia dini adalah agar Kemampuan bahasa dan komunikasi anak menjadi lebih baik, dimana kinerja otak anak akan menjadi lebih aktif karena terstimulus dari kegiatan membaca sehingga dapat memancing daya imajinasi anak. Hal ini tentunya merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Dimana kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf, kata-kata dan simbol-simbol yang menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud dari bacaan tersebut. Anderson dkk. (1985) memandang bahwa membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan dengan bunyi yang bermakna.

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara. Bagi seorang guru media digunakan sebagai alat penyampai informasi atau pembelajaran. Jadi dengan kata lain media adalah alat atau perantara dalam penyampai informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dalam dunia pendidikan, dimana sumber informasi adalah guru dan sebagai penerima informasi adalah anak-anak atau peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran kepada anak didik. Dimana Kegiatan bermain dapat

dijadikan sebagai metode pembelajaran disekolah yang menarik karena hal ini sangat disukai oleh anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Vygosky 1967 (Mutiah, 2010, hlm 103) berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak.

Elisabeth Hainstock (2002:104-105), Menyatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa puncak anak secara alamiah dan antusias untuk menyerap kecakapan-kecakapan membaca, Membaca bukanlah suatu proses yang rumit untuk diajarkan kepada anak-anak sebelum masuk sekolah. Usia ideal untuk mengajarkan membaca menurut haistock adalah 4,5 thn – 6 thn.

Proses yang dialami dalam membaca berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Bahkan dalam kegiatan membaca, Dimana Kemampuan membaca sangatlah penting untuk dimiliki setiap anak. Mary Leonhardt (1999:27) menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan – alasan tersebut adalah :

1. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
2. Anak – anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis, dan memahami gagasan – gagasan rumit secara lebih baik.
3. Membaca akan memberikan wawasan yang

lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.

4. Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
5. Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
6. Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
7. Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola pikir kreatif dalam diri mereka.

Menurut Lerner (1988:349) yang dikutip Abdurrahman (2010:200) menyatakan bahwa anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar. Anak adalah merupakan asset Negara sehingga pada merekalah dibebankan tanggung jawab akan keberlangsungan bangsa dan Negara Indonesia.

Media Kartu Gambar dan Kartu Suku Kata

Media Kartu Gambar dan Kartu Suku Kata adalah kartu yang berisi gambar benda-benda, atau gambar lain yang sederhana dan dikenal oleh (Gambar – Gambar tema Diri Sendiri seperti Kepala, Mata, Hidung, Mulut dll). Kartu Suku kata adalah kartu yang berisi huruf-huruf potongan kertas abjad, Huruf vocal, dan huruf abjad yang langsung mempunyai bunyi misal huruf vocal, a, i, u, e, o kemudian ba, bi, bu, be, bo dan semua huruf abjad yang ditemani dengan huruf vocal, ditambah dengan huruf: ny, dan ng. Tujuan pemberian kartu suku kata ini anak mengenal huruf dan bunyinya sehingga diharapkan anak untuk belajar membaca dengan tidak mengeja. Berdasarkan teori tersebut, peneliti akan melaksanakan Pembelajaran membaca dengan metode bermain kartu gambar dan kartu suku kata menggunakan tahapan-tahapan rancangan penelitian tindakan kelas. A yaitu: (1) Tahap perencanaan (2) tahap pelaksanaan tindakan (3) tahap pengamatan (4) tahap refleksi. 1 Siklus dilakukan selama 10 hari. Adapun Pelaksanaan kegiatannya adalah:

1. Tahap Pembukaan (30 Menit)

Guru mengadakan interaksi dengan anak mulai dari mengucapkan salam, membaca doa, bernyanyi, bercerita tentang tema yang dilaksanakan pada hari tersebut, dan kegiatan fisik motorik dan lain-lain.

2. Tahap Inti (60 Menit)

- a. Guru menginformasikan kegiatan bermain kartu gambar dan kartu suku kata yang akan dilaksanakan pada hari tersebut
- b. Guru memberikan penjelasan bagaimana cara aturan main.
- c. Guru membagikan kartu gambar dan kartu suku kata
- d. Siswa mengerjakan kegiatan bermain kartu
- e. Siswa melaporkan hasilnya telah selesai dikerjakan

3. Tahap Akhir/ Penutup (30 menit)

- a. Tanya jawab kegiatan yang telah dilakukan.
- b. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung

SIKLUS I

Rencana Siklus I

Berdasarkan masalah yang terjadi di kelas dan penyebabnya yang telah diuraikan, berdasarkan refleksi dari hasil pengamatan pratindakan diatas, untuk itu guru sebagai peneliti berusaha merubah pola mengajar yang bertumpu pada guru menjadi pola yang melibatkan anak dalam semua kegiatan. Dalam penelitian, peneliti bertindak sebagai guru. Hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat rancangan satu siklus. Rencana satu siklus adalah panduan kegiatan bagi peneliti untuk melakukan tindakan di kelas yang tertuang dalam Rancangan Kegiatan Harian, Alokasi Waktu kegiatan adalah 30 menit Pembukaan, 60 Menit Kegiatan Inti dan 30 menit Kegiatan Penutup
- b. Peneliti membuat Kartu Gambar dan Kartu suku kata. Media yang dikembangkan peneliti adalah gambar, gambar yang berdasarkan tema Diri Sendiri yaitu gambar Kepala, Tangan, badan, Kaki, dll yang menarik bagi siswa dan juga kartu suku kata dari huruf abjad, huruf vocal, dan huruf suku kata
- c. Peneliti mengembangkan tes pemahaman tentang mengenal huruf, mengenal suku kata, dan mencocokkan antara gambar dan tulisannya.
- d. Peneliti membuat pengaturan kelas
- e. Peneliti menentukan kriteria keberhasilan.

Berdasarkan criteria ini, peneliti mengetahui apakah tindakan yang telah dilakukan telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Setiap siswa memiliki skor minimal bintang 3
 2. Rata – rata skor minimal bintang 4
 3. Guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dikembangkan sebelumnya.
 4. Minimal 60% siswa aktif bermain dan berinteraksi dengan Guru.
- f. Peneliti mengembangkan lembar pengamatan

Peneliti dapat mengetahui criteria keberhasilan Siklus 1 dan 2 berdasakan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan sesuai antara gambar dan kartu huruf yang disusun. Sedangkan untuk criteria 3 dan 4, peneliti perlu mengembangkan instrument lainnya. Instrumen tersebut adalah lembar penilaian kemampuan merencanakan perbaikan kegiatan pengembangan.

Pelaksanaan Siklus 1

Setelah mengembangkan hal - hal diatas peneliti siap melakukan tindakan perbaikan 1 dikelas. Artinya peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah disusun selama 1 siklus dengan menggunakan Kartu Gambar dan Kartu suku kata.

Pengamatan Siklus I

Ada dua data yang dibutuhkan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah criteria keberhasilan sudah tercapai atau belum. Kedua data tersebut adalah :

- a. Hasil Kegiatan Anak
Hasil ini adalah lembar Pengamatan anak yang telah menyelesaikan kegiatannya-kegiatannya. Berdasarkan hasil ini peneliti dapat mengetahui ketercapaian kriteria keberhasilan 1 dan 2
- b. Data aktifitas Guru selama pembelajaran perbaikan.

Data ini diperoleh dari hasil pengamatan oleh teman sejawat menggunakan lembar pengamatan aktifitas guru, data ini di gunakan untuk mengetahui ketercapaian criteria keberhasilan.

Refleksi Siklus I

Data – data yang diperoleh pada tahap pengamatan kemudian dibandingkan dengan kriteria keberhasilan. Bila ketiga criteria tercapai, maka peneliti tidak melakukan tindakan lagi. Bila belum tercapai maka peneliti mengidentifikasi kelemahan – kelemahan pada tindakan yang sudah dilakukan. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi kekuatan – kekuatan pada siklus sebelumnya untuk setidaknya dipertahankan pada siklus 2. Dan dapat dilihat dari hasil evaluasi bahwa kemampuan anak dalam kegiatan membaca masih belum memenuhi criteria sehingga harus dilakukan kegiatan perbaikan pada siklus 2 dengan melakukan penajaman pada pembimbingan untuk melakukan kegiatan - kegiatan mengenal huruf, mengenal suku kata, dan memasang gambar dan suku kata dengan menggunakan metode bermain dengan kartu gambar dan kartu suku kata dengan melakukan perubahan pada warna gambar dan kartu kata, memberi kode yang sama, dan merubah pengembangan kelas dengan mengelompokkan siswa sesuai kemampuannya, agar guru dapat lebih mendampingi dimana anak yang masih minimal daya tangkapnya.

SIKLUS II

Rencana Siklus II

Berdasarkan analisis kelemahan dan kekuatan pada tahap refleksi siklus 1. Maka peneliti membuat rencana perbaikan hal – hal yang kurang pada siklus 1. Peneliti tetap menggunakan metode Bermain Kartu Gambar dan Suku Kata tetapi dengan perbaikan – perbaikan tertentu. Perbaikan-perbaikan tersebut dapat berupa (1) memperbaiki tahap – tahap pada metode Bermain kartu Gambar dan Suku Kata yang digunakan (2) Memberi warna dan ciri pada kartu gambar dan suku kata (3) Memperbaiki lingkungan belajarnya. Peneliti mengembangkan Rencana Perbaikan Kegiatan belajar yang dipadukan dengan Kartu suku kata dan Kartu Gambar yang gambarnya lebih menarik lagi. Sesuai tema Diri Sendiri (Panca Indera): Mata, Hidung, Mulut, Telinga.

Setelah mengembangkan hal – hal diatas, peneliti siap melakukan tindakan perbaikan 2 dikelas. Artinya peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan RPPH 2 menggunakan lembar pemberian tugas yang bergambar. Selama pembelajaran ini, peneliti

tetap diamati satu orang supervisor yang merupakan teman sejawat guru TK Aisyiyah - 2 sampit.

Pengamatan Siklus II

Ada dua data yang dibutuhkan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah criteria keberhasilan sudah tercapai atau belum. Kedua data tersebut adalah:

- a. Hasil Kerja anak
Hasil ini adalah lembar tugas yang telah diselesaikan oleh siswa. Berdasarkan hasil ini peneliti dapat mengetahui ketercapaian criteria keberhasilan 1 dan 2
- b. Data aktifitas Guru selama pembelajaran perbaikan.
Data ini diperoleh dari hasil pengamatan oleh pengamat menggunakan lembar pengamatan aktifitas guru, data ini di gunakan untuk mengetahui ketercapaian criteria keberhasilan 3

Refleksi Siklus II

Data - data yang diperoleh pada tahap pengamatan 2 kemudian dibandingkan dengan criteria keberhasilan. Bila ketiga criteria tercapai, maka peneliti tidak melakukan tindakan lagi. Bila belum tercapai, maka peneliti melakukan identifikasi kelemahan-kelemahan pada tindakan yang sudah dilakukan. Selain itu peneliti juga mengidentifikasi kekuatan - kekuatan pada siklus sebelumnya untuk dipertahankan pada siklus selanjutnya.

SIKLUS III

Rencana Kegiatan Siklus III

Berdasarkan analisis kelemahan dan kekuatan pada tahap refleksi siklus II. Maka peneliti membuat rencana perbaikan hal – hal yang kurang pada siklus II. Peneliti tetap menggunakan metode Bermain Kartu Gambar dan Suku Kata, Perbaikan – perbaikan tersebut dapat berupa (1) memperbaiki tahap – tahap pada metode Bermain kartu Gambar dan Suku Kata yang digunakan (2) Memberi warna dan ciri pada kartu gambar dan suku kata (3) Memperbaiki lingkungan belajarnya. peneliti mengembangkan Rencana Perbaikan Kegiatan belajar yang dipadukan dengan Kartu suku kata dan Kartu Gambar yang gambarnya lebih menarik lagi. peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP menggunakan lembar pemberian tugas kartu huruf bergambar sesuai Tema Diri Sendiri (Perlengkapan Sekolah):

Topi, Dasi, Baju Selama pembelajaran ini, peneliti tetap diamati satu orang supervisor yang merupakan teman sejawat guru TK Aisyiyah -2 sampit.

Pengamatan Siklus III

Ada dua data yang dibutuhkan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah criteria keberhasilan sudah tercapai atau belum. Kedua data tersebut adalah:

- a. Hasil Kerja anak
Hasil ini adalah lembar tugas yang telah diselesaikan oleh siswa. Berdasarkan hasil ini peneliti dapat mengetahui ketercapaian criteria keberhasilan Siklus 1 dan 2
- b. Data aktifitas Guru selama pembelajaran perbaikan.
Data ini diperoleh dari hasil pengamatan oleh pengamat menggunakan lembar pengamatan aktifitas guru, data ini di gunakan untuk mengetahui ketercapaian criteria keberhasilan Di Siklus 3

Refleksi siklus III

Data - data yang diperoleh pada tahap pengamatan III, Bila ketiga criteria tercapai, maka peneliti tidak melakukan tindakan lagi. Bila belum tercapai, maka peneliti melakukan identifikasi kelemahan - kelemahan pada tindakan yang sudah dilakukan. Selain itu peneliti juga mengidentifikasi kekuatan – kekuatan yang ada pada siklus sebelumnya sehingga ada peningkatan yang sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih Kepada TK Aisyiyah-2 serta semua guru dan anak yang terlibat dalam proses penelitian ini

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menggunakan media gambar kartu huruf upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini di Tk Aisyiyah-2 Baamang tengah sampit dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media kartu huruf bergambar dilaksanakan dengan cara anak diminta untuk menirukan huruf secara bersama-

sama. Hal tersebut dilakukan berulang-ulang supaya seorang anak hafal terhadap huruf tersebut. Setelah itu guru menyuruh anak maju satu persatu untuk membaca.

2. Membaca bukanlah persoalan yang menghambat seseorang, pada usia berapapun untuk dapat mempelajarinya, karena disesuaikan dengan usia anak? hal yang harus diperhatikan oleh guru dan orang tua adalah bagaimana cara melakukan pendampingan dalam mengajarkan membaca kepada anak dengan menarik dan menyenangkan.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, anak yang tadinya malu, penakut dan enggan membaca serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, setelah diberi tindakan maka anak semakin berani untuk mencoba membaca dan lebih giat, serta semangat untuk terus belajar. Mereka merasa senang dan tampak aktif, sehingga suasana didalam kelas menjadi asyik dan kualitas hasil belajar semakin baik. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan yaitu hasil pra tindakan 40%, siklus I 60%, siklus II 78 %, dan Siklus 3 Mendapatkan Hasil 93%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan yaitu

1. Bagi sekolah hendaknya meningkatkan fasilitas pengadaan perpustakaan dengan menyediakan buku-buku bacaan dan kartu huruf bergambar yang sangat menarik, hal ini akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat baca anak.
2. Guru harus mampu memberikan motivasi belajar dengan menggunakan strategi-strategi kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran supaya tercipta suasana yang menyenangkan, sehingga anak-anak tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Guru juga harus dapat memberikan tambahan pengayaan dengan cara mengajar menggunakan bantuan Metode Bermain Kartu Gambar dan Kartu Suku Kata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Peserta Didik dapat meningkatkan minat membaca anak sejak dini, Menambah

kosa kata yang dimiliki, dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan. Sebagai bekal dimasa yang akan datang

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*, : Jakarta Universitas Terbuka
- Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.
- Combs. Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc. Boston.
- Dahar, R.W. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*, Jakarta. Balai Pustaka.
- Etianingsih, M, E. 2016. *Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf*. Skripsi. Jembar: Program Studi Pendidikan Guru dan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jembar.