

Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di KB. Baiturrohiem

Cuarni¹, Chandra Apriyansyah², Arie Widiyastuti³
¹²³ Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia
Email: nenegcuarni6@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu bergambar dalam menumbuhkan Kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di KB. BAITURROHIEM selama kurun waktu dua bulan yakni Mei-Juni 2024. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui tiga model yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman yang terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar di KB. BAITURROHIEM melalui tahapan perencanaan dan Langkah-langkah yang sudah disiapkan. Penggunaannya bisa di dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau diluar KBM. Dampaknya positif terhadap Kemampuan mengenal huruf anak. Hal tersebut diantaranya terlihat dari sebagian besar anak usia 5-6 tahun di KB. BAITURROHIEM sudah lancar Bahasa buku cerita, sudah bertambah kosa katanya dan dapat merangkai kata menjadi kalimat. Selain itu muncul minat dan semangat untuk belajar Bahasa

Kata kunci: Kartu bergambar, literasi baca, anak usia 5-6 tahun

Abstract

This study aims to describe the use of picture card media in fostering the ability to recognize letters of children aged 5-6 years in family planning. BAITURROHIEM, for a period of two months, namely May-June 2024. This study uses a descriptive qualitative research methodology. The data collection method in this study is through three models, namely interviews, observations and documentation. The data analysis used is the Miles and Huberman model which consists of data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawn. The results of the study show that the use of picture card media in family planning. BAITURROHIEM goes through the planning stages and the steps that have been prepared. Its use can be in Teaching and Learning Activities (KBM) or outside KBM. The impact is positive on children's ability to recognize letters. This can be seen from most children aged 5-6 years in family planning. BAITURROHIEM is fluent in the language of storybooks, has increased his vocabulary and can string words into sentences. In addition, there is interest and enthusiasm for learning the language

Keywords: Picture cards, reading literacy, children aged 5-6 years

*Correspondence Author: Cuarni
Email: nenegcuarni6@gmail.com



PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pemberian stimulus yang tepat sangat diperlukan karena masa ini adalah masa pendidikan yang fundamental. Permendikbud 146 tahun 2014 menyatakan bahwa bila aspek-aspek perkembangan anak diperhatikan maka anak dapat berkembang secara optimal. Masa peka anak dimulai dari kandungan sampai 1000 hari pertamanya, hal ini berdasarkan penelitian sel syaraf anak sampai usia 8 tahun perkembangannya mencapai 80% (Kementerian

Pendidikan Nasional, 2014). Kematangan fungsi psikologis dan otak anak yang diperoleh dari berbagai stimulasi menjadi lebih berkembang ketika diberikan pada masa sensitifnya (Hapidin, Yuli Pujiarti, 2016)

Pendidikan anak usia dini dengan pendekatan bermain membuat potensi anak dapat tergali secara menyeluruh. Oleh karena itu pendidikan hendaknya disampaikan melalui permainan yang sesuai dengan pemahaman dan kemampuan anak. (Mahmudah & Suryani, 2023). Enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek moral agama, fisik-motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan seni semuanya dikembangkan di Lembaga PAUD. (Veryawan, 2020). Masing-masing aspek perkembangan itu memiliki standar tingkat pencapaian perkembangan sesuai batasan usianya. Kemampuan mengenal huruf masuk ke dalam perkembangan bahasa khususnya lingkup keaksaraan. Kemampuan mengenal huruf ini bisa mengantarkan anak pada Kemampuan mengenal huruf. Sesuai dengan tahapan perkembangan berbahasanya maka kemampuan anak dalam Bahasa pun akan berkembang secara bertahap.

Literasi baca dianggap menjadi moyang dari semua literasi yang ada. Semua berawal dari Kemampuan mengenal huruf dan menulis. Bahasa dan menulis termasuk literasi fungsional karena berguna dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu KEMAMPUAN MENGENAL HURUF tulis ini penting untuk dimiliki oleh anak sejak dini ((Saryono et al., 2017). Alasan pentingnya menumbuhkan Kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu (1) Tumbuhnya minat anak untuk gemar Bahasa dan menghabiskan banyak waktunya untuk Bahasa; (2) Anak memiliki keterampilan bahasa yang luar biasa. Anak-anak akan menjadi lebih baik dalam berbicara, menulis, dan memahami konsep rumit; (3) Mereka akan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan belajar akan menjadi lebih mudah; dan (4) Anak-anak akan menjadi orang yang sayang dan optimis. (Asmonah, 2019).

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh generasi muda masa depan adalah literasi baca. Dalam agama Islam pun kita mengetahui bahwa wahyu yang pertama diturunkan oleh Allah SWT adalah surat Al Alaq ayat 1-5, yang artinya (1) “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan” (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (3), Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia (4) Yang mengajar manusia dengan pena (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. Lima ayat pertama dari surat Al Alaq ini mengisyaratkan bahwa Bahasa ini menjadi suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Anak juga adalah manusia, makhluk Tuhan yang memiliki keunikan dan tahapan perkembangannya sendiri. Anak sebagai makhluk Tuhan diberikan panca indra untuk menangkap pengetahuan disekitarnya, mereka membutuhkan keterampilan literasi untuk bisa menguasai beberapa ilmu pengetahuan dan keterampilan disekitarnya. Sebagai proses yang berkelanjutan, konsep literasi pada anak selalu berubah, mulai dari rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, berbahasa lisan, dan Kemampuan mengenal huruf dan menulis. Kemampuan ini dapat digunakan untuk belajar sepanjang hidup karena berkembang seiring dengan zaman (Novrani et al., 2021).

OECD merilis survei Program for International Student Assessment (PISA) pada 2019. Ini dapat diakses di TribunNews.com. menyebutkan bahwa menurut hasil survey yang dilakukan, tingkat literasi Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara; hasil studi PISA 2022 di Indonesia meningkat signifikan, naik 5–6 peringkat dari tahun 2018. Ini adalah peringkat tertinggi yang pernah dicapai Indonesia dalam penyelidikan PISA. Namun demikian, skor kemampuan rata-rata siswa di Indonesia justru menurun dari tahun 2018. "Laporan Survey Buku dan Minat Baca: Studi 7 Kota di Indonesia" adalah penelitian yang dilakukan oleh Tim Riset Komite Buku Nasional pada tahun 2016. Studi ini dilakukan di beberapa kota di Indonesia, termasuk Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Makassar, dan Medan. Hasil riset menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat masih rendah minat bacanya, sebesar 65% responden mengisi waktu luangnya dengan aktivitas diluar Bahasa, dan hanya 35 % yang mengisi waktu luangnya dengan Bahasa (Badan Penelitian dan Pengembangan, 2019). Rendahnya indeks literasi Jawa Barat juga di ikuti oleh rendahnya indeks literasi di Kota Bandung sebagai bagian dari Jawa Barat.

Salah satu upaya pemerintah Bandung untuk meningkatkan minat baca masyarakat dengan meluncurkan program yang berjudul GEMAS (Gerakan Bahasa Asik dan Seru). Rendahnya minat Bahasa pada anak-anak ini menyebabkan literasi baca juga masih rendah.

Kenyataan masih banyaknya anak PAUD yang belum bisa Bahasa menjadi perhatian guru untuk berfikir kreatif dalam memilih metode dan media dalam mengajarkan Bahasa pada anak. Metode adalah upaya untuk menerapkan rencana yang sudah dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan nyata. Pilihannya disesuaikan dengan kebutuhan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Semakin menarik metode dan media pembelajaran yang digunakan maka minat anak terhadap belajar semakin baik. (Rahakbauw & Watini, 2022). Penggunaan media yang menarik dan menyenangkan bisa menjadi alternatif cara mengajarkan Bahasa pada anak usia dini, karena dengan media yang menarik anak tidak merasa sedang diberikan pelajaran tapi mereka bermain. Bila suasana menyenangkan hadir ketika anak menerima pelajaran maka syaraf-syaraf otaknya akan terbuka dan mudah menerima rangsangan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Hasiana (2020) yang berjudul Mengembangkan Kemampuan mengenal huruf anak usia dini dengan multimedia interaktif mereka menemukan bahwa semakin interaktif media yang digunakan akan semakin membuat anak mudah menerima pembelajaran dan ini akan meningkatkan Kemampuan mengenal hurufnya.(ARDI PUTRA, 2020).

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Ramadanti dan Arifin (2021) menyebutkan penggunaan kartu bergambar memiliki manfaat termasuk: 1. Memperjelas pesan sehingga tidak terlalu verbal; 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; 3. Menumbuhkan dorongan untuk belajar, memungkinkan anak belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka; dan 5. Memberikan rangsangan yang membantu mereka Bahasa dengan lebih baik, mempersamakan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang sama. Hasil studinya menunjukkan bahwa kartu bergambar dapat meningkatkan Kemampuan mengenal huruf anak usia dini. (Ramadanti & Arifin, 2021). Dan hal ini terbukti anak menjadi senang belajar Bahasa dengan sukarela

Selain itu, penelitian lain oleh Astuti, Drupadi, dan Syafrudin (2021) tentang Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan mengenal huruf Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun menunjukkan bahwa menggunakan media membuat belajar tidak monoton dan tidak membuat anak bosan. Akibatnya, anak-anak menganggap belajar seperti bermain (Astuti et al., 2021).) Salah satu metode untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf anak-anak adalah kartu kata bergambar, yang menunjukkan gambar untuk membantu mereka memahami susunan huruf dan menanggapi secara lisan maupun tulisan (Susanto, 2011). Melalui permainan kartu kata bergambar, diharapkan anak-anak akan tertarik untuk belajar tentang gambar, kosakata, dan simbol huruf abjad. Menurut Adi Putra (2018), kartu kata bergambar juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan ingatan anak. (Udjir & Watini, 2022).

Penelitian Ramadanti dan Arifin (2021) menemukan bahwa menggunakan kartu bergambar dapat meningkatkan Kemampuan mengenal huruf anak usia dini, dan Astuti, Drupadi, dan Syafrudin (2021) menemukan bahwa ada hubungan antara penggunaan kartu bergambar dan Kemampuan mengenal huruf awal anak usia 5-6 tahun. Kedua penelitian ini memiliki hubungan dengan penggunaan kartu bergambar sebagai alat untuk mengajarkan Bahasa, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang pemanfaatan kartu bergambar di KB. BAITURROHIEM dalam rangka mengembangkan Kemampuan mengenal huruf siswa-siswinya.

Sejak tahun 2022 KB. BAITURROHIEM sudah menggunakan kartu bergambar dalam mengajarkan Bahasa pada anak. Media kartu bergambar yang digunakan di KB. BAITURROHIEM memiliki fitur, kartu berukuran 10x7cm dari bahan karton licin, berwarna, berisi gambar dan tulisan. Gambar yang ditampilkan bisa berupa foto dari benda

yang sebenarnya. Kartu bergambar memiliki tulisan tentang gambar yang ditampilkan. Sebagai bahan penunjang nya terdapat kartu huruf yang ditempelkan kepada penjepit kayu sebagai alat untuk anak menyusun kata perhuruf dari kata yang terdapat pada kartu bergambar tersebut. Hasil yang didapat dari diterapkannya metode belajar Bahasa dengan menggunakan kartu bergambar di KB. BAITURROHIEM Kecamatan Batununggal, Kota Bandung adalah Kemampuan mengenal huruf anak menjadi lebih baik karena lulusan yang bisa Bahasa mengalami peningkatan, dari 35 anak yang lulus, sekitar 20 orang mempunyai Kemampuan mengenal huruf lancar, 10 orang Bahasa sedang (masih terbata-bata) ,5 orang masih mengeja. Keberhasilan ini tidak terlepas dari metode pembelajaran Bahasa yang menyenangkan. Anak tidak merasa sedang belajar tapi mereka melakukan permainan kartu bergambar dengan menyenangkan. Penggunaan kartu bergambar di KB. BAITURROHIEM dikombinasikan dengan kartu huruf yang lain, kartu bergambar ini menjadi jembatan untuk anak mengenal kata kata dan huruf dengan mudah melalui permainan. Guru dapat mengajarkan anak Bahasa dengan memperlihatkan kartunya secara langsung dan anak yang belum mengenal huruf akan Bahasa gambar terlebih dahulu, lalu mereka diminta mencari huruf huruf yang menyusun kata-kata didalam kartu bergambar yang ada.

Kemampuan mengenal huruf ini termasuk kedalam perkembangan Bahasa, terutama keaksaraan. Dalam penelitian sebelumnya, Megawati dkk, (2023) menyatakan bahwa media kartu bergambar adalah salah satu media yang mampu menarik minat belajar anak usia dini. Megawati dkk mengambil subjek penelitiannya adalah guru kelompok B, peserta didik dan Kepala sekolah di KB. BAITURROHIEM Kecamatan Batununggal, Kota Bandung. Dia melakukan penelitian melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut hasil penelitian, menggunakan kartu gambar dapat membantu anak mengenali huruf dan menyebutkan huruf yang sesuai dengan kata yang ada di kartu., menambah kosa kata dan Kemampuan mengenal hurufnya berkembang karena anak dapat menjawab beberapa pertanyaan bu guru terkait gambar yang ada di kartu. Dengan demikian dapat disimpulkan Kemampuan mengenal huruf anak secara keseluruhan menjadi lebih tinggi tingkatannya. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Megawati et al. menemukan bahwa media kartu gambar hanyalah salah satu komponen yang membantu anak-anak usia dini lebih baik dalam Bahasa. Ada komponen lain, seperti keikutsertaan orangtua, kesiapan mental anak dan lingkungan sosial serta keluarganya. (Megawati et al., 2023). Ada perbedaan yang peneliti temukan dari penelitian ini yaitu jenis media kartu yang digunakan dan waktu dalam penggunaan media kartu bergambar ini. Bila dalam penelitian Megawat, dkk penggunaan kartu ini hanya ketika kegiatan KBM, namun dalam penelitian yang dilakukan peneliti kartu gambar digunakan tidak hanya saat berlangsung KBM di kelas tapi juga pada saat yang lain seperti sebelum atau setelah selesai mengerjakan tugas atau ketika anak sedang bermain bebas. Selain itu bahan kartu dan materi isi kartu yang berbeda. Pada penelitian Megawati, dkk kartu nya berasal dari HVS yang berisi gambar yang di print. Sedangkan peneliti menggunakan kartu yang sudah dicetak dengan gambar yang nyata dan berwarna. Gambar yang berisi foto asli dari benda nya membuat anak lebih tertarik dan ukuran kartu yang tidak terlalu besar, hanya 10x7 cm membuat nya mudah untuk digunakan dimana saja.

Penelitian lainya berjudul Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf Permulaan Anak Kelompok B di KB. BAITURROHIEM (Zulvia et al., 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kartu kata bergambar dapat membantu anak-anak kelompok B RA Rosazaini Husna dalam meningkatkan Kemampuan mengenal huruf mereka. Studi ini melibatkan enam anak dari kelompok B, masing-masing empat laki-laki dan dua perempuan. Metode kualitatif deskriptif digunakan. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Foto-foto yang diambil selama proses belajar mengajar termasuk dalam dokumentasi. Selain itu, pengamatan, juga dikenal

sebagai observasi, adalah proses pengumpulan data dengan melihat subjek penelitian secara langsung. Dalam upaya untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf awal anak kelompok B, peneliti melakukan pengamatan awal terhadap penggunaan media kartu kata bergambar. Kemampuan awal anak kelompok B KB. BAITURROHIEM menunjukkan Kemampuan mengenal huruf awalnya belum berkembang. Kemampuan awal pada post-test setelah tindakan menunjukkan kemajuan. Sekali lagi, lima anak masuk dalam kategori tinggi. Akibatnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu bergambar dapat membantu anak-anak kelompok B KB. BAITURROHIEM dalam Bahasa awal. Penelitian ini menilai Kemampuan mengenal huruf awal dengan menyebutkan huruf vokal dan konsonan, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, dan menggunakan gambar untuk Bahasa beberapa kata. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah pada indikator Kemampuan mengenal huruf anak dan subjek yang diteliti juga mempunyai rentang usia yang sama, serta metode penelitiannya menggunakan kualitatif deskriptif. Perbedaan yang ditemukan adalah media yang digunakan ada perbedaan walaupun sama-sama menggunakan kartu bergambar dan jumlah subjek yang diteliti lebih banyak. Perbedaan lainnya adalah waktu penggunaan kartu bergambar yang diberikan kepada anak.

Selanjutnya penelitian Setyowati dan Imamah (2023) Efektifitas Media Kartu Kata dan Gambar dalam Peningkatan Kemampuan mengenal huruf Awal Anak Usia Dini. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat belajar Bahasa menjadi mudah dan menyenangkan bagi anak usia dini. Data Penelitian Tindakan Kelas dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan pada siswa KB. BAITURROHIEM. Kemampuan yang ingin ditingkatkan adalah kemampuan anak-anak dalam mendengar, menulis, berkomunikasi lisan dan tulisan, dan menambah perbendaharaan kata mereka dengan simbol yang mereka kenal. Studi dilakukan selama dua siklus (enam minggu). Studi ini melibatkan tujuh puluh anak prasekolah di KB. BAITURROHIEM yang berusia antara 5 dan 6 tahun, kegiatannya sebagai berikut: 1) Kegiatan Perencanaan: Mengumpulkan data tentang kemampuan anak untuk membuat RPPH. Data ini digunakan sebagai pedoman bagi pendidik untuk menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak. Pembelajaran juga harus dirancang dengan cara yang membuat anak-anak merasa aman, senang, dan nyaman. 2) Metode pembelajaran yang berbeda digunakan untuk menyesuaikan dengan kemampuan anak dan kondisi kelas. 3) Refleksi menganalisis kekurangan dan kelebihan. Tujuannya adalah untuk menjadi lebih baik pada pelajaran berikutnya. 4) Rencana Tindak Lanjut: Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran, tulis topik penting yang akan diterapkan dalam pembelajaran berikutnya. Hasil siklus I, yang berlangsung selama tiga minggu, menunjukkan peningkatan Kemampuan mengenal huruf awal anak-anak; lima puluh siswa berada dalam kategori perkembangan BSH, atau 71,42%, dan dua puluh siswa, atau 28,57%, berada dalam kategori perkembangan BSB. Pada siklus kedua, Kemampuan mengenal huruf anak usia dini juga meningkat. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori BB atau MB, dan sebesar 14,28%, atau 10 siswa, masuk dalam kategori BSH. Selain itu, sebesar 85%, atau 60 siswa, masuk dalam kategori BSB, menurut data yang dikumpulkan. Ini menunjukkan bahwa Kemampuan mengenal huruf awal anak usia dini juga meningkat pada siklus kedua. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah penggunaan media yang sama yaitu kartu kata bergambar untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf. Subjek penelitian juga sama yaitu anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di Taman Kanak-kanak. Namun perbedaannya adalah pada model yang digunakan yaitu PTK sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengobservasi penggunaan kartu gambar oleh guru kepada anak usia dini dan jumlah subjek penelitian yang berbeda. Perbedaan lainnya adalah jenis kartu gambar yang digunakan berbeda spesifikasinya.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Rahma & Wirasari (2022) membahas penggunaan kartu sebagai alat untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf anak.

Penelitian ini berjudul "Strategi Guru Kelas dalam Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf Anak melalui Media Flash Card." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana guru menggunakan berbagai pendekatan untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf anak. Penelitian kualitatif deskriptif yang mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi Pada bulan Juli 2022, subjek penelitian adalah siswa kelompok A di KB. Baiturrohiem Kecamatan Batununggal, Kota Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu metode yang digunakan guru kelas untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah dengan menggunakan kartu huruf yang berisi gambar dan tulisan yang mengandung makna. Anak-anak merasa lebih senang belajar karena kartu huruf berwarna, yang membuatnya lebih mudah untuk mengingat huruf dan membuat kalimat dengan lebih cepat. (Rahma, 2022). Relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti adalah bahwa metode yang digunakan adalah sama yaitu kualitatif deskriptif dan salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf adalah dengan media flash card yang berisi gambar dan tulisan dari makna. Namun ada perbedaan yaitu dari subjek penelitian dimana pada penelitian Rahma & Wirasari 2022 dilakukan pada anak kelompok A sedangkan peneliti meneliti anak kelompok B. Perbedaan usia akan menghasilkan output yang berbeda karena perbedaan tahapan perkembangannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi Rahmah Hakim pada tahun 2020 membahas upaya untuk meningkatkan keterampilan Bahasa permulaan anak-anak usia dini melalui penggunaan kartu kata bergambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi upaya guru untuk meningkatkan keterampilan Bahasa permulaan. Penelitian deskriptif kualitatif, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian berlangsung dari Agustus hingga Desember 2019 di KB. Baiturrohiem Kecamatan Batununggal. Untuk menggunakan kartu kata ini, guru melakukan hal-hal berikut: 1) membuat rencana pembelajaran yang mengacu pada kompetensi yang ingin dicapai, dan 2) melakukan kegiatan apersepsi dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan kemudian menjelaskan kartu kata bergambar kepada siswa; 3) kemudian, kartu kata bergambar dikeluarkan satu per satu, dan guru menanyakan gambar apa yang ada di dalamnya. Selain langkah-langkah di atas, guru juga membuat langkah-langkah tambahan yang berbeda, seperti: 1) Memberikan berbagai kartu gambar dengan nama yang cukup pendek, beberapa dimulai dari huruf yang sama dan tidak ada konsonan ganda, seperti *topi*, *toko*, *meja*, dan *mata*; 2) Memberikan kartu kata dengan tulisan nama-nama benda tersebut; 3) Gunakan permainan ini dalam kelompok; 4) Memberikan kartu gambar dan kartu nama benda; 5) Guru menunjukkan gambar benda dan mengajak anak-anak untuk mencari sendiri kartunya. (Rahmah Hakim, 2020). Relevansi dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan oleh guru sebagai strategi untuk meningkatkan Kemampuan mengenal huruf anak yaitu kartu bergambar yang berwarna dan memiliki kata dari makna, selain itu kemampuan yang ingin dilihat peningkatannya dengan penggunaan kartu bergambar ini sama yaitu perkembangan Kemampuan mengenal huruf anak usia dini, karena penelitiannya juga dilaksanakan di Taman Kanak-kanak. Namun ada perbedaan dari jenis kartunya, isinya dan spesifikasi kartunya. Peneliti menggunakan kartu bergambar dengan ukuran 10x7 cm berisi foto asli dari benda yang dimaksud kata, bukan gambar animasi/kartun. Bahan nya dari karton licin dan berwarna. Selain itu media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian dikombinasikan dengan kartu huruf yang ditempelkan pada penjepit kayu kecil dan digunakan untuk menyusun kata perhuruf.

Mengapa penulis mengambil Judul "Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf", pada anak usia dini 5-6 tahun di KB BAITURROHIEM, sehubungan usia 5-6 tahun merupakan usia persiapan mau memasuki jenjang ke Sekolah Dasar merupakan suatu dilema bagi pengajar usia jenjang PAUD dimana menurut peraturan pemerintah anak usia PAUD belum diwajibkan untuk belajar calistung, sedangkan di lingkungan KB Baiturrohiem ada beberapa sekolah mengharuskan anak yang akan bersekolah di tempat tersebut ada tes calistung. walaupun itu tes sederhana

tetapi si anak sudah harus mempunyai dasar calistung. Dan secara otomatis tuntutan dari orang tua ke sekolah pun dengan sendirinya mengharapkan anak yang masuk jenjang SD, apabila keluar dari PAUD bisa calistung, untuk itu penulis yang sekaligus sebagai pengelola Lembaga mencari siasat bagaimana aturan dari pemerintah dan tuntutan dari orang tua bisa keduanya bisa di padukan. Makannya dalam 2 tahun terakhir lembaga KB Baiturrohiem lebih intens baik durasi waktu atau pun jadwal pembelajaran lebih di titik beratkan gimana caranya anak belajar calistung tapi si anaknya sendiri tidak merasa sedang belajar maka ” Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenai Huruf” merupakan solusi dan terobosan supaya anak keluar dari KB Baiturrohiem sudah bisa literasi baik itu membaca, menulis ataupun berhitung maka dari itu judul ”Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenai Huruf” sangat bermanfaat dan dalam prosesnya pembelajar melalui kartu bergambar sangat disukai oleh anak-anak.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini, khususnya dalam mengenali huruf dan angka di KB. Baiturrohiem. Sebelum penelitian ini, anak-anak usia 5-6 tahun hanya memiliki kemampuan terbatas dalam mengenali huruf dan angka secara sederhana, yang terwujud dalam kemampuan mengenali urutan abjad dan angka, serta mengeja kata secara lambat dan terbata-bata. Anak-anak memahami kata hanya melalui pengulangan dan contoh yang diberikan oleh guru, tanpa adanya stimulasi lebih lanjut yang memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri. Metode pengajaran yang lebih efektif sangat diperlukan untuk membangkitkan minat belajar dan meningkatkan kecepatan dalam penguasaan literasi. Setelah penerapan kartu bergambar dalam pembelajaran, terlihat perubahan signifikan pada anak, baik dari segi peningkatan motivasi belajar maupun hasil pembelajaran. Media kartu bergambar terbukti dapat menarik perhatian anak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta mempermudah guru dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas penggunaan kartu bergambar dalam menumbuhkan kemampuan literasi anak usia dini, guna menjawab tantangan pembelajaran yang ada dan menyediakan dasar bagi pengembangan teknik pembelajaran yang lebih efisien.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penggunaan kartu bergambar sebagai media dalam menumbuhkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia 5-6 tahun di KB. Baiturrohiem. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan literasi anak, serta memahami hambatan dan solusi yang muncul dalam implementasinya. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengevaluasi dampak penggunaan kartu bergambar terhadap motivasi dan kemampuan anak dalam mengenali huruf, sehingga dapat memberikan rekomendasi kepada guru, orang tua, dan lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan kartu bergambar dalam menumbuhkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia 5-6 tahun di KB. Baiturrohiem. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia 5-6 tahun, mendeskripsikan hambatan dan solusi penggunaan kartu bergambar, serta mendeskripsikan dampak penggunaan kartu bergambar dalam menumbuhkan kemampuan mengenali huruf anak di KB. Baiturrohiem. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan keadaan subjek penelitian berdasarkan pengamatan langsung. Data dikumpulkan melalui metode observasi terstruktur terhadap interaksi anak dengan guru dalam penggunaan kartu bergambar, serta wawancara terstruktur dengan guru sebagai narasumber. Dalam penelitian ini, variabel yang dianalisis meliputi penggunaan kartu bergambar sebagai alat bantu pembelajaran (variabel independen) dan kemampuan mengenali huruf anak (variabel dependen). Tempat penelitian

dilaksanakan di KB. Baiturrohiem pada bulan Mei hingga Juni 2024, dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 38 orang, terdiri dari 18 perempuan dan 20 laki-laki. Data yang dikumpulkan mencakup hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi terkait interaksi pembelajaran menggunakan kartu bergambar. Teknik analisis data dilakukan melalui metode analisis deskriptif yang melibatkan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi metode dan pemeriksaan pada narasumber untuk memastikan kredibilitas dan validitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu penelitian dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian berdasarkan fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. (Djaelani, 2010) Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti untuk melihat lebih dalam fakta yang terdapat di KB. Baiturrohiem tentang penggunaan kartu bergambar dalam menumbuhkan Kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Analisa data dilakukan dengan Metode analisis kualitatif model Milles dan Huberman (1984) dengan melibatkan interaksi pada masing-masing tahap sebagaimana berikut

1. Pengumpulan data

a. Wawancara

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara langsung. Wawancara dilakukan dengan terstruktur dan berpedoman pada kisi-kisi wawancara yang telah disusun oleh peneliti sesuai dengan sub fokus penelitian. Pada penelitian ini terdapat empat orang guru yang terlibat sebagai narasumber untuk diwawancarai. Tujuan dari wawancara secara mendalam dan terstruktur adalah untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dan seakurat mungkin sesuai dengan kondisi di lapangan. Sebelum melakukan wawancara, peneliti telah mempersiapkan daftar pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Butir pertanyaan dibuat dari hasil pendalaman sub fokus penelitian agar hal-hal yang ditanyakan tidak melenceng dari tujuan penelitian.

Sebelum melakukan wawancara secara langsung, peneliti menyiapkan tempat wawancara dan narasumber senyaman mungkin, wawancara dilakukan di ruangan kelas yang sudah steril dari anak-anak, agar narasumber dapat fokus ketika mendengarkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Peneliti menginformasikan bahwa tujuan wawancara ini adalah sebagai bagian dari proses penelitian tentang penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem terhadap Kemampuan mengenal huruf anak. Peneliti menyampaikan bahwa partisipasi bersifat sukarela dan diharapkan wawancara dilakukan senyaman mungkin dan tidak terpaksa. Setelah semua terkondisikan dengan baik kemudian peneliti mulai mengajukan pertanyaan terbuka secara langsung.

Wawancara dilakukan dengan cara *face to face* dengan 4 guru sebagai narasumber, beberapa guru yang menjadi narasumber/responden tersebut adalah Ibu Rina Marina, Ibu Wahyu Widiastuti, Ibu Tri Widiastuti dan Ibu Siti Anjani. Proses wawancara dilakukan di kelas masing-masing secara bergantian ketika anak-anak sedang bermain. Beberapa kompilasi dan dokumentasi kegiatan wawancara dengan keempat narasumber sebagaimana ditunjukkan pada Tabel berikut ini :

Tabel 1. Wawancara dengan Narasumber

No	Tempat & Waktu	Narasumber/Narasumber
1	Kelas B2 Kamis, 13 Juni 2024	Ibu Wahyu Widiastuti (CW1)

No	Tempat & Waktu	Narasumber/Narasumber
	Pukul: 08.15-08.30	
2	Kelas B3 Kamis, 13 Juni 2024 Pukul: 08.35-08.50	Ibu Siti Anjani (CW2)
3	Kelas B4 Kamis, 13 Juni 2024 Pukul: 09.00-09.20	Ibu Tri Widiastuti (CW3)
4	Kelas B1 Kamis, 13 Juni 2024 Pukul: 09.25-09.45	Ibu Rina Mariana (CW4)

Selama wawancara berlangsung peneliti mendengarkan jawaban dengan seksama sambil merekamnya dengan menggunakan handphone. Peneliti memberikan waktu kepada narasumber untuk menjawab pertanyaan dengan tepat sesuai pertanyaan yang diajukan, satu persatu. Bila narasumber terlihat kurang memahami pertanyaan maka peneliti menjelaskan sehingga didapat jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

Saat keseluruhan pertanyaan sudah terjawab, peneliti melakukan transkripsi rekaman wawancara atau mencatat tanggapan semua narasumber dengan sejelasmungkin. Kemudian peneliti menganalisis data dengan cara mengelompokkan jawaban mereka sesuai dengan sub fokus penelitian. Setelah mengelompokkan tanggapan narasumber kedalam sub fokus yang sesuai, lalu dicari kesamaan, perbedaan dan pola yang muncul dari data yang dikumpulkan. Selanjutnya peneliti menginterpretasikan temuan dari analisis data dan menghubungkannya dengan tujuan penelitian. Dari wawancara dengan narasumber, peneliti akan mengidentifikasi pola umum, membuat kesimpulan dan memberikan rekomendasi yang relevan.

b. Observasi

Peneliti memilih jenis observasi langsung dengan cara terstruktur (sistematis), hal ini dimaksudkan agar peneliti mendapatkan pengalaman langsung dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung. Peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan kartu gambar oleh guru kepada anak usia dini di KB. Baiturrohiem sebagai media untuk mengembangkan Kemampuan mengenal huruf anak, selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap kegiatan anak-anak dalam memanfaatkan kartu gambar tersebut diluar kegiatan Bersama guru.

Pertama peneliti menentukan terlebih dahulu kelas mana yang akan diobservasi, lalu menginformasikan kepada wali kelas kapan waktu akan dilakukan observasi di kelasnya. Kemudian peneliti mendatangi kelas yang telah disepakati untuk dilakukan observasi. Peneliti mencatat, merekam dan mengamati penggunaan media kartu bergambar oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelasnya. Peneliti mengamati bagaimana interaksi antara guru dengan anak ketika menggunakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan Bahasa pada anak. Peneliti juga mengamati dan mencatat bagaimana langkah-langkah guru dalam menggunakan media kartu bergambar tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu peneliti juga melihat dan merekam bagaimana reaksi emosional yang muncul ketika anak menggunakan kartu bergambar, bagaimana ketertarikan mereka, bagaimana interaksi anak-anak dengan sesama temannya ketika menggunakan kartu bergambar tersebut.

Peneliti mengamati setiap kelas secara terpisah sebanyak satu kali observasi. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap penggunaan kartu bergambar diluar kegiatan pembelajaran di kelas sebanyak satu kali. Berikut ini Beberapa kompilasi dan dokumentasi kegiatan observasi ditunjukkan pada Tabel berikut ini:

Tabel 2. Observasi di Kelas dan Luar Kelas

No	Tempat & Waktu	Objek Observasi
1	Kelas B3 Rabu, 05 Juni 2024 Pukul: 10.00- 10.30 (CL1)	Murid B3 Berjumlah 12 orang
2	Kelas B1 Kamis, 06 Juni 2024 Pukul: 09.00- 09.30 (CL2)	Murid B1 Berjumlah 14 orang
3	Kelas B2 Senin, 10 Juni 2024 Pukul: 09.30- 10.00 (CL3)	Murid B2 Berjumlah 14 orang
4	Kelas B4 Selasa, 11 Juni 2024 Pukul: 09.30- 10.00 (CL4)	Murid B4 Berjumlah 12 orang
5	Senin, 24 Juni 2024 Pukul: 10.00- 10.30 (CL5)	Murid-murid sedang bermain kartu bergambar diluar KBM bersama temannya Siswa bermain kartu gambar diluar KBM <u>secara mandiri</u>

Setelah observasi selesai, peneliti menganalisis data yang telah terkumpul, mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari penggunaan kartu bergambar dalam menumbuhkan Kemampuan mengenal huruf anak. Peneliti juga memperhatikan bagaimana manajemen waktu guru dalam menggunakan kartu bergambar ketika mengajarkan Bahasa pada anak. Selain itu semangat, minat, ketekunan anak dalam bermain kartu bergambar juga menjadi catatan peneliti dalam observasi yang dilakukan.

c. Dokumentasi

Studi dokumentasi ditujukan untuk merekam/mendokumentasikan penggunaan media kartu bergambar dalam kegiatan pembelajaran serta melihat dampaknya terhadap Kemampuan mengenal huruf anak. Persiapan pengumpulan data dimulai dengan mengumpulkan dokumen-dokumen seperti dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH) guru, RPPM, foto-foto ketika pembelajaran, video dan foto

Setelah dokumen-dokumen tersebut terkumpul, peneliti menganalisis bahannya dengan cermat. Peneliti mencari tahu bagaimana kartu bergambar ini digunakan dalam pembelajaran, tahap-tahapannya, waktunya serta bagaimana cara guru berinteraksi dengan anak ketika menggunakan kartu bergambar sebagai media mengenalkan huruf dan kata. Selain itu peneliti juga mencari indikator yang mencerminkan dampak positif terhadap penggunaan media kartu bergambar terhadap Kemampuan mengenal huruf anak.

Setelah semua data terkumpul, peneliti menganalisis dan menyusun temuan-temuan serta membuat sintesis dan informasi yang didokumentasikan. Peneliti mencari hubungan antara penggunaan kartu bergambar dengan Kemampuan mengenal huruf anak, serta memberikan interpretasi yang relevan terhadap temuan-temuan tersebut.

2. Reduksi data

Peneliti melakukan reduksi data melalui pengorganisasian dan penyederhanaan data yang telah dikumpulkan dari wawancara, observasi atau sumber data lainnya yang disesuaikan dengan sub fokus penelitian.

a. Sub Fokus 1: Penggunaan kartu bergambar dalam mengembangkan Kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di KB. Baiturrohiem

Latar belakang penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem antara lain anak-anak itu terlihat kurang respon, dan kurang tertarik dengan tulisan-tulisan, jadi bu guru itu harus kreatif memikirkan cara bagaimana agar anak tertarik dengan huruf-huruf, akhirnya terfikir menggunakan media huruf yang ada gambarnya (CW. 3). Adanya kendala- kendala yang dihadapi khususnya 2 tahun kebelakang. Ketika mengajar di kelompok B, ada beberapa anak yang mengalami kendala khususnya di bagian Bahasa, hal ini yang mendorong guru untuk berinovasi mencari solusinya, guru mencoba menggunakan media, lalu akhirnya muncul lah media kartu gambar ini karena awalnya anak itu mengenal tidak langsung abstrak dulu, tapi yang konkrit dulu.(CW. 4). Selain itu adanya perkembangan dan kemajuan teknologi yang pesat. yang ada sekarang ini dan penemuan-penemuan baru tentang Teknik Bahasa yang menyenangkan, mudah dan tidak membuat anak tertekan. Adanya variasi dari media Bahasa yang diberi gambar dan suara. Ditambah lagi dengan teknologi dan media juga sekarang makin banyak orang-orang menemukan media baca yang lebih cepat difahami oleh anak, lebih menarik sehingga anak tidak merasa terbebani untuk bisa baca dan lebih bisa berkonsentrasi (CW.1, CW.2).

Salah satu tujuan dari penggunaan kartu bergambar ini adalah agar anak senang, tidak merasa sedang diajarkan Bahasa, tapi pengetahuannya bertambah (CW 1), selain itu dengan penggunaan kartu ini anak lebih semangat belajar tidak ada paksaan karena belajar sambil bermain (CW.2). Tujuan lainnya adalah untuk Memotivasi anak, supaya anak lebih tertarik untuk Bahasa, supaya anak lebih konsentrasi, karena anak fokus pada gambar yang berwarna (CW.3). Penggunaan kartu bergambar ini juga bertujuan untuk memudahkan mengenalkan huruf kepada anak melalui gambar, kartu gambar ini sebagai jembatan untuk mengajarkan huruf kepada anak. (CW.4)

Perencanaan penggunaan media kartu bergambar ini sangat diperlukan, karena memang harus dipersiapkan untuk anak-anak, tapi memang harus dikaitkan dengan tema yang akan kita sampaikan pada hari ini. Namun diusahakan setiap hari itu ada satu kata yg dibawa oleh anak, untuk dikenalkan, diajarkan kepada anak, dari satu kata itu ada huruf yang akan anak-anak kenal juga. Guru mempersiapkan media kartu gambar yang akan dikenalkan misal HUAN, lalu dikenalkan huruf-huruf dan tulisannya (CW.1) Dalam Perencanaannya seperti biasa harus ada Permulaan dulu, diawali dengan pembahasan materi lalu menerangkan kegiatan yang dilakukan dalam bentuk permainan. Guru menerangkan terlebih dahulu buah ini bergizi untuk Kesehatan, kemudian dijelaskan apa manfaat buah, lalu setelah selesai dijelaskan, anak dibagi kelompok bermain (CW.2). Selain itu perencanaan juga diawali dengan memikirkan rencana pembelajaran lewat pembuatan RPPM (rencana perangkat pembelajaran mingguan), ada Kompetensi dasar (KD)nya lalu di tuangkan ke

RPPH, dari sini guru harus kreatif dalam memilih kegiatan apa yang akan dilakukan supaya anak tertarik, lalu menyiapkan media kartu huruf yang ada gambarnya, biasanya disiapkan juga kata-kata yang mau dipelajarinya. Misalnya temanya buah, hari senin itu mau mempelajari buah apa, misal buah jeruk, berarti kartu buah jeruk yang dipersiapkan. Kemudian guru juga menyiapkan media lain selain media kartu bergambar (CW.3) Dalam memulai pembelajaran biasanya guru akan mengenalkan tulisan nama hari dan bulan di A persepsi sesuai dengan tema pada hari itu. Jadi mengenalkan tanggal, hari tahun, lalu mengenalkan tema dan dari situ lah kita mulai mengenalkan simbol-simbol hurufnya. (CW.4)

Waktu penggunaan kartu bergambar dipakai ketika pembelajaran di kelas, di dalam pembelajaran inti. Dimulai ketika permulaan pembelajaran saat A persepsi dan dalam kegiatan belajarnya (CW1,CW2, CW3, CW4)(CL1, CL2, CL3,CL4) Nanti ketika istirahat bisa diulang lagi, ketika bermain bisa dipakai lagi karena tidak semua anak senang permainan yang bersifat fisik, ada juga anak yang senang bermain sambil duduk-duduk santai (CW.1) Penggunaan media kartu juga dapat dilakukan setelah berbaris, setelah berdo'a., terkadang di pakai ketika waktu istirahat (CW.2) atau selama anak-anak menunggu giliran mengaji IQRO (CW.3). Selain itu ada jadwal yang sudah ditentukan di KB. Baiturrohiem ini khususnya kelompok B bahwa kegiatan Bahasa ini diadakan rutin setiap seminggu dua kali yaitu Selasa dan Kamis. (CW.4). Anak-anak juga bisa menggunakan kartu bergambar sendiri ketika mereka bermain sendiri atau bersama teman nya diluar pembelajaran (CW.3, CL 5)

Langkah-langkah penggunaan kartu bergambar ini diawali dengan mengarahkan tema ke anak, lalu masuk ke materi, anak dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok sesuai kegiatannya, lewat permainan (CW.2, CL1). Penggunaan kartu dimasukan kedalam Kemampuan mengenal huruf. Tentu saja nanti kita mempersiapkan bahannya/ medianya, setelah itu kita kerjakan kegiatan yang lain. Nanti sebelum istirahat kita ulangi lagi mengingat kata yang tadi, sebelum pulang juga bisa. Karena anak TK itu kan identik dengan pengulangan. supaya lebih ingat (CW.1, CL 3). Kata-kata yang disiapkan untuk dikenalkan kepada anak harus bertahap, dari yang mudah dulu, seperti nama buah kiwi, sawo, lanjut ke pisang ada akhiran ng, lanjut dengan starwbery, belimbing (CW.3, CL 4). Dalam menentukan Langkah-langkah penggunaan kartu bergambar ini juga memperhatikan proses evaluasi dari tahun ke tahun. Jadi dilihat dulu dari perkembangan anak nya karena setiap anak itu mengalami perkembangan yang berbeda-beda, khususnya anak yang mengalami kesulitan, jadi pertama kita kenalkan secara sederhana dulu melalui gambar itu sendiri, lalu dikenalkan dulu pada simbol huruf melalui gambar, lalu dinaik lalu diftong, lalu ke buku. Jadi medianya juga berkolaborasi tidak satu saja tapi berkelanjutan sesuai tahapan Kemampuan mengenal huruf yang ingin diajarkan kepada anak. (CW.4, CL 2)

Penilaian terhadap penggunaan kartu gambar ini bisa dilakukan melalui tanya jawab. Anak anak biasanya lebih antusias kalau kita tanya, ketika anaknya antusias menjawab dan banyak yang betul jawabannya berarti kartu ini memang bagus untuk digunakan. (CW.1) Cara penilaian juga dapat dilakukan dari melihat kemampuan anak, Kemampuan anak dapat terlihat dari kemampuan dan kecepatannya dalam menggabungkan huruf-huruf dan kartu kata tersebut, ada yang lambat ada yang cepat, maka medianya juga bertahap disiapkan nya tidak hanya satu media saja, disesuaikan dengan kemampuan anak. Kecepatan anak juga tergantung dari daya tangkap nya juga (CW.2). Penilaian juga bisa dilihat dari evaluasi kegiatan harian yang sudah dilakukan. Setelah pembelajaran harian, namun lebih bagusnya menilainya pertiga anak, misal senin fokus 3 anak, walaupun yang lain juga dinilai. Cara melihatnya dari kemampuan Ketika bu guru memberikan tugas (CW.3). Selain itu ada aspek penilaian di STPPA dengan

melihat indikator-indikatornya dalam perkembangan Bahasa yaitu pertama mengenal simbol huruf, mengenal 2 suku kata, pemilihan kata yang kompleks lalu menyusun kalimat(CW.4)

Indikator dalam melakukan penilaian tersebut menggunakan indikator penilaian, ada target-target yang ingin dicapai setiap harinya, Ada Indikator dan Kompetensi Dasar (KD) di STPPA (CW1, CW2,CW3,CW4). Misal anak dapat menyebutkan kata-kata yang berawalan A, tiap hari guru menentukan indikator apa yang harus di capai oleh anak (CW4). Selain itu guru juga melihat Kemampuan mengenal huruf anak lewat buku bacaan yang ada di sekolah (CW.2)

Assessmen terhadap Kemampuan mengenal huruf anak melalui menilai dengan menggunakan penilaian. Kalau misalnya anak tersebut dalam kurang dari satu minggu sudah kenal dengan AIUEO berarti anak itu kemampuannya cukup bagus, karena kita ada target-target nya, seperti minggu ini kita mengenalkan huruf vokal. Lalu ditambah dengan konsonan misalnya konsonannya B D, itu berapa hari. Apabila di waktu yang ditentukan itu anak sudah bisa berarti anak itu hebat, tapi bila anak yang belum bisa berarti anak itu harus didampingi lagi (CW.1, CW.2) Melalui kegiatan bermain kartu, akan terlihat kemampuan anak yang cepat dan lambat dalam menyelesaikan tugas dari bu guru (CW.3) Selain itu dilihat kemampuan anak dalam Bahasa setelah guru menggunakan media kartu bergambar ini, apakah ada peningkatan dalam Kemampuan mengenal hurufnya. Dengan cara anak diminta Bahasa sebuah buku cerita atau buku bacaan lainnya, apakah mereka sudah bisa Bahasa dengan lancar atau masih tersendat-sendat (CW. 4).

Kartu bergambar ini juga memiliki kelebihan antara lain kelebihannya adalah dengan menggunakan kartu bergambar Anak lebih senang, lebih cepat mengingat, membantu bu guru juga dalam mengajarkan Bahasa pada anak. Anak-anak terlihat happy ketika sedang menggunakan kartu ini, karena tidak merasa sedang diajari Bahasa. Ada kesenangan tersendiri dan anak lebih semangat dan termotivasi untuk Bahasa, anak lebih berkonsentrasi (CW1, CW2, CW3), media kartu ini menyenangkan sehingga anak tertarik dan ingin mencobanya berulang-ulang, anak tidak merasa jenuh, ada ketertarikan sendiri dan rasa antusias jadi anak lebih berminat kedalam kegiatan Bahasa. (CW.4). Kartu ini bisa digunakan di mana saja bahkan sampai di pelosok yang tidak ada internetnya, Ukuran kartu yang kecil membuatnya bisa digunakan dimana saja, di rumah, dikendaraan pun bisa, tidak menyulitkan anak. (CW3).

Kekurangannya dengan penggunaan media kartu bergambar ini adalah jumlah nya yang masih terbatas sehingga berebut dalam penggunaannya (CW1, CW2, CW3, CW4), (CL1, CL2,CL3,CL4)Selain itu kurang beragam jenis kartunya (CW.3) Penggunaan kartu ini harus berproses, terkadang anak yang memiliki kejenuhan, mudah bosan, walaupun sudah disediakan kartu terkadang minatnya berkurang, apalagi bila merasa sudah bisa, jadi kita harus menyediakan media yang bervariasi. Kemampuan guru diperlukan untuk memvariasikan kegiatannya. Selain itu kartunya mudah lepas dan penjepitnya mudah rusak juga (CW4)

b. Sub Fokus 2: Hambatan dan Solusi penggunaan kartu bergambar di KB. BAITURROHIEM

Penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem sudah berjalan selama kurang lebih satu tahun, setelah sebelumnya melalui proses evaluasi terhadap metode pengajaran Bahasa kepada anak. Setelah melalui beberapa kali percobaan menggunakan berbagai media dan metode akhirnya sekolah ini memutuskan menggunakan media kartu bergambar ini sebagai media untuk mengajarkan Bahasa kepada anak di KB. Baiturrohiem (CW3, CW4).

Hambatan yang dialami guru maupun anak ketika menggunakan kartu ini yaitu jumlah media yang terbatas dan waktunya kurang (CW 1) ketika memainkan kartunya kadang-kadang anak-anak itu berebut karena jumlah kartunya yang masih sedikit sedangkan anak-anak belum bisa mengontrol emosinya. Kemudian jenis kartunya yang masih sedikit sehingga membuat anak mudah bosan (CW2). Selain itu hambatannya bila anak belum kenal huruf, belum hafal huruf jadi lama dalam menggunakan kartu ini (CW 3). Kendala waktu juga dirasakan ketika Pembuatan media ini memerlukan waktu yang tidak sebentar, harus disiapkan jauh-jauh hari. Kemampuan manajemen waktu guru ketika media ini akan digunakan dalam KBM, dimana guru belum mempersiapkannya tapi anak- sudah ribut dan tidak kondusif, ini juga bisa menjadi kendala dalam penggunaan media kartu bergambar ini. Selain itu kartunya mudah lepas dan penjepitnya mudah rusak juga (CW 4)

Solusi untuk hambatan tersebut di atas adalah Perbanyak jumlah Medianya, kemudian gurunya harus pandai mengatur waktu, untuk kartu yang sedikit jumlahnya, cara mengatasinya gurunya harus banyak membuat kartu lagi dan lebih bervariasi agar menarik dan anak tidak mudah bosan (CW1, CW2). Untuk anak yang belum mengenal huruf awalnya tetap harus menghafal huruf dulu, dikenalkan huruf dulu kepada anak lewat lagu ABCD, sehingga mereka hafal (CW3). Solusinya untuk masalah medianya harus disiapkan dengan baik terlebih dahulu, persiapannya bukan ketika hari itu mau dipakai, tapi jauh-jauh hari sebelum KBM berlangsung, misalkan ketika kita mau memasuki tahu ajaran baru, kita fokus ke anak baru dan menyiapkan media pembelajarannya juga untuk ajaran baru. Oleh karena itu sebaiknya kita sudah membuat perencanaan apa saja yang akan diberikan kepada anak, dan harus dipersiapkan medianya, jangan hanya satu medianya tapi banyak macamnya. Media pembelajaran itu sebaiknya sudah lengkap jadi nanti guru tinggal memilih akan memakai yang mana. guru harus mempersiapkan semaksimal mungkin, jauh-jauh hari sebelumnya, minimal dua minggu sebelumnya sudah siap. Solusi yang lain adalah bahan kartunya harus tahan lama tidak mudah rusak (dibuat dari bahan tebal), karena dipakai nya secara permanen, terus menerus, oleh banyak orang bergantian, jadi harus dari bahan yang kuat, awet dan tidak mudah rusak. Misal dari bahan penjepitnya yang lebih kuat atau besar, lemnya yang lebih kuat daya lekatnya. Jumlahnya di tambah dan bahannya yang tahan lama. (CW4)

c. Sub Fokus 3: Dampak penggunaan kartu bergambar dalam pengembangan literasi baca anak usia 5-6 tahun di KB. Baiturrohiem.

Dampaknya salah satunya anak yang tadinya sulit untuk mengenal huruf ternyata dengan kartu ini anak lebih mudah mengenal huruf. Anak lebih tertarik dan senang, yang tadinya sulit sekarang sudah bisa Bahasa, muncul minatnya terhadap Bahasa (CW1), dampak positif lainnya anak-anak cepat belajar dalam Bahasa, kemampuannya cepat meningkat. Anak jadi lebih semangat dan antusias, menjadi pendorong bagi anak untuk lebih semangat, menimbulkan keinginan lagi dan lagi karena medianya menyenangkan, (CW2, CW4) Selain itu kartu bergambar ini dapat membantu anak menghafal huruf, mengenal huruf, menarik minat anak, mudah menggunakannya sehingga anak senang menggunakannya (CW3)

Perubahannya ada peningkatan Kemampuan mengenal huruf anak dan minat anak dalam Bahasa (CW1, CW2, CW3, CW4) karena anak merasa sudah tahu huruf, dia pergi ke perpustakaan mengambil buku meskipun dia tidak tahu apa yang di baca. Namun setidaknya dia mau membuka buku, bahkan mau mencari huruf yang diajarkan, dan ini tentunya akan memancing guru juga untuk memberikan ilmu yang baru, guru harus lebih kreatif dalam mengajarkan Bahasa dengan cara bermain, yaitu salah satunya bermain kartu bergambar ini (CW1).

Anak termotivasi untuk belajar Bahasa, mereka senang mencari huruf-huruf yang sama dengan huruf yang mereka temui di kartu bergambar, anak-anak juga bisa bertambah kosa katanya dan karena mereka sudah bisa menguasai huruf-huruf abjad mereka jadi termotivasi untuk Bahasa di buku cerita (CL 1, CL2, CL3, CL4).

Pembahasan

Penggunaan kartu bergambar dalam menumbuhkan KEMAMPUAN MENGENAL HURUF anak uisa 5-6 tahun di KB. Baiturrohiem

Kartu bergambar digunakan sebagai jembatan oleh Guru KB. BAITURROHIEM untuk mengajarkan huruf kepada anak sehingga mudah diterima dan dimengerti. Hal ini sejalan dengan pendapat (Retnaningrum & Lathifah, 2020) bahwa melalui media pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah diterima dan dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik. Tujuan lainnya dari penggunaan kartu bergambar ini adalah agar anak-anak senang, muncul minatnya untuk belajar Bahasa, tidak merasa sedang diajarkan Bahasa dan mereka menjadi semangat belajar, tidak ada paksaan karena belajar sambil bermain. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Astuti, Drupadi dan Syafrudin(2021) bahwa proses belajar dengan media membuat belajar tidak monoton dan anak tidak mudah bosan, sehingga anak menganggap kegiatan belajar seperti bermain. Hal senada juga disampaikan Megawati dkk (2023) yang menyatakan bahwa media kartu bergambar adalah salah satu media yang mampu menarik minat belajar anak usia dini. Selain itu tujuan penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem adalah untuk memotivasi anak, supaya anak lebih tertarik untuk Bahasa, supaya anak lebih berkonsentrasi, karena anak fokus pada gambar yang berwarna. Hal ini juga disebutkan dalam penelitiannya Rahma & Wirasari (2022) dengan judul “Strategi Guru Kelas dalam Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf Anak melalui Media Flash Card” bahwa dengan menggunakan kartu huruf berwarna anak-anak akan merasa lebih senang untuk belajar, Hal ini akan membantu anak mengingat huruf-huruf abjad lebih cepat, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk membentuk suku kata menjadi kalimat.

Perencanaan pembelajaran perlu dibuat oleh guru sebelum mereka melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dan memberikan pengajaran kepada anak-anak. Perencanaan ini mencakup kegiatan mendesain metode apa yang akan digunakan untuk mengajarkan Bahasa pada anak agar menarik dan tidak membuat anak cepat bosan, hal ini senada dengan penelitian Rahakbauw dan Watini (2022) yang mengatakan bahwa kebutuhan anak dipertimbangkan saat memilih metode. Pilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Semakin menarik metode dan media pembelajaran yang digunakan maka minat anak terhadap belajar semakin baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Selain merencanakan metode apa yang akan digunakan, perencanaan juga mencakup pemilihan media apa yang akan digunakan, semakin menarik media yang digunakan maka anak semakin senang dalam belajar dan mereka akan lebih mudah menerima pelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh Putra dan Hasan (2020) bahwa semakin interaktif media yang digunakan akan semakin membuat anak mudah menerima pembelajaran dan ini akan meningkatkan Kemampuan mengenal hurufnya. Pendapat senada juga disampaikan oleh Astuti, Drupadi dan Syafrudin(2021) bahwa proses belajar dengan media membuat belajar tidak monoton dan anak tidak mudah bosan, sehingga anak menganggap kegiatan belajar seperti bermain. Hal lain yang ada dalam perencanaan adalah menyiapkan alat dan bahan apa yang diperlukan, serta kemampuan apa yang ingin dicapai oleh anak pada hari itu. Didalam perencanaan termasuk juga bagaimana evaluasi dan assessment apa yang digunakan dalam melakukan evaluasi dari kegiatan pembelajaran hari itu.

Selain didalam kegiatan belajar mengajar di kelas, kartu bergambar ini juga dapat digunakan oleh anak diluar jam belajar, misalnya saat mereka menunggu giliran berganti kegiatan, setelah kegiatan berdo'a bersama, setelah kegiatan berbaris atau ketika bermain saat istirahat, karena kartunya yang kecil dan ringan sehingga dapat digunakan dimana saja. Anak dapat memainkannya walaupun tanpa bantuan guru, mereka dapat menggunakannya bersama teman-temannya ketika bermain di waktu istirahat. Hal ini seperti yang disebutkan oleh (Sadiman, 2010:63) dalam Fauziyah (2017) yaitu bahwa karakter kartu bergambar adalah mereka terdiri dari sejumlah kartu yang mengandung unsur gambar dan huruf, dapat diterapkan dalam bentuk permainan, dan mudah digunakan dan tidak membutuhkan keterampilan khusus untuk menggunakannya.

Dalam penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem ada langkah-langkah yang harus dikerjakan yaitu: 1) menyiapkan terlebih dahulu rencana pembelajaran harian, yang berisi rencana kegiatan pembelajaran apa yang akan diberikan kepada anak di kelas; 2) Menyiapkan media kartu bergambar yang dipadukan dengan media lain sebagai media untuk melakukan pembelajaran pada hari itu; 3) setelah itu kegiatan yang sudah disiapkan sesuai tema pembelajaran diberitahukan kepada anak secara keseluruhan; 4) Guru akan membagi anak menjadi beberapa kelompok kegiatan dan kegiatan yang masih perlu di bimbing akan didampingi oleh guru; 5) setelah anak selesai melakukan satu kegiatan maka mereka akan berganti posisi untuk mengerjakan kegiatan yang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi Rahmah Hakim (2020) tentang Upaya Meningkatkan Keterampilan Bahasa Permulaan Pada Anak Usia Dini melalui Media Kartu Bergambar di KB Baiturrohiem Batununggal langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: 1) guru terlebih dahulu menyusun perencanaan pembelajaran; 2) guru melaksanakan apersepsi. Tujuannya untuk menggali kemampuan awal dari peserta didiknya. Selanjutnya guru menjelaskan kepada anak mengenai kartu kata bergambar yang akan digunakan dalam pembelajaran; 3) guru mengajarkan setiap huruf yang ada pada kartu kata bergambar dan menanyakan gambar yang ada pada kartu kata bergambar; 4) siswa menirukan dan menyebutkan huruf yang ditunjukkan dan disebutkan oleh guru; 5) siswa mulai menyebutkan sendiri satu persatu huruf yang ditunjuk oleh guru dan Bahasanya.

1. Hambatan dan solusi penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem

Penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem sudah berjalan selama satu tahun lebih, dan tidak terlepas dari evaluasi setiap tahunnya. Hal ini dilakukan agar sekolah bisa melihat apakah ada hambatan atau kendala dalam menggunakannya. Berdasarkan data yang diperoleh salah satu hambatannya adalah masalah manajemen waktu dalam menggunakannya. Seringkali kegiatan pembelajaran memerlukan waktu yang lebih banyak sehingga penggunaan kartu bergambar tidak bisa dilakukan dengan leluasa karena terburu-buru. Solusinya adalah guru harus dapat mengelola kelasnya dengan lebih baik lagi, guru harus dapat memilih dan mengkombinasikan berbagai kegiatan di dalam pembelajaran sehingga waktunya memungkinkan. Sebagai contoh bila ada tiga kegiatan maka harus bervariasi dalam segi kesulitannya, lama/waktu pengerjaannya dan media nya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Cerianing dan Suryo (2019) dalam Rahma (2022) bahwa variasi mengajar adalah upaya guru yang dilakukan secara sistematis dan bertujuan untuk mempengaruhi kegiatan belajar mengajar hingga mencapai hasil yang diharapkan. Lathifah (2020) juga mengatakan bahwa peran guru sangat penting dalam mengelola kelas dan juga dalam menyediakan lingkungan yang mendukung.

Hambatan lainnya adalah jumlah kartu yang terbatas membuat anak harus bergantian dan menunggu giliran dengan waktu yang sedikit lebih lama, sehingga hal ini mengurangi keefektifan dalam belajar. Ketika anak ingin mengulang memainkan kembali kartu bergambar yang sedang digunakan untuk media pembelajaran, guru

tidak dapat memberikannya karena masih ada anak lain yang belum mendapat giliran bermain kartu. Selain itu gambar yang terdapat pada kartu bergambar belum ada sebanyak tema yang diajarkan di sekolah, sehingga belum mencakup semua tema yang diajarkan di sekolah. Sejalan dengan hasil penelitian Anggeraini, Nasirun dan Yulidesni (2020) yang berjudul “Kendala Guru Paud Dalam Penggunaan Media Pembelajaran”. yaitu ketersediaan media yang kurang memadai, sehingga penggunaannya sering bergantian antara kelas dan kelas lain; guru tidak kreatif dalam memilih jenis media yang digunakan, sehingga media yang digunakan kurang bervariasi, dan hasilnya pembelajaran kurang efektif. (Ririn Anggeraini, 2020) Solusinya adalah ditambah lagi jumlah media kartu gambarnya sehingga proporsional perbandingan antara jumlah media dengan jumlah anak. Selain itu tema gambarnya pun harus ditambah agar lebih banyak macam ragamnya dan bisa menambah kosa kata anak

2. Dampak penggunaan kartu bergambar dalam pengembangan literasi baca anak usia 5-6 tahun di KB. Baiturrohiem

Setelah melalui beberapa evaluasi dan refleksi diri dari proses pengawasan kepala sekolah terhadap kinerja guru dan evaluasi kemampuan anak didik, maka didapatkan hasil bahwa setelah menggunakan media kartu bergambar, Kemampuan mengenal huruf anak menjadi lebih baik. Misalnya, anak-anak telah belajar merangkai huruf menjadi kata yang bermakna, merangkai kata menjadi kalimat, mengingat kata yang berawalan sama atau berakhiran sama, mengingat simbol-simbol huruf yang dikenal, mengingat suara huruf awal dari nama benda di sekitarnya, dan mengingat kelompok gambar dengan bunyi atau huruf awal yang sama. Media kartu bergambar ini bukan satu-satunya media yang digunakan dalam mengajarkan Bahasa pada anak, dan bukan juga satu-satunya faktor yang dapat menumbuhkan minat Bahasa pada anak. Namun dengan kartu bergambar guru dapat terbantu dalam mengajarkan Bahasa pada anak.

Penggunaan kartu bergambar memiliki efek positif pada peningkatan Kemampuan mengenal huruf anak KB. Baiturrohiem. Permainan kartu bergambar dapat menarik minat dan perhatian anak untuk belajar tentang gambar, kosakata, dan simbol huruf abjad. Karena media pembelajarannya menarik dan menyenangkan, hal ini meningkatkan keinginan mereka untuk belajar Bahasa. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Adi Putra (2018) dalam Udjir & Watini (2022) bahwa anak usia dini dapat belajar mengucapkan dan mengenal huruf, kosa kata, dan gambar melalui media kartu kata bergambar. Ini juga meningkatkan minat dan kemampuan ingatan anak. Sejalan dengan hal ini, penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2022) menemukan bahwa metode pembelajaran kartu huruf memungkinkan anak-anak untuk menebak dan menyusun huruf-huruf yang membentuk sebuah kalimat. Selain itu, menggunakan kartu huruf berwarna membantu anak-anak mengingat huruf-huruf abjad, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk menggabungkan suku kata menjadi kalimat.

KESIMPULAN

Penggunaan kartu bergambar bertujuan untuk membuat pembelajaran Bahasa menjadi menyenangkan dan mudah diterima oleh anak, sehingga anak menjadi termotivasi dan muncul minatnya untuk belajar Bahasa. Dengan perencanaan yang baik dan mengikuti langkah-langkah yang sudah disusun, penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem dapat menjadi media yang menumbuhkan kemampuan literasi anak. Hal ini terlihat dari penilaian dan assessment yang dilakukan kepada anak dengan melihat pada indikator pencapaian yang sudah disusun oleh guru. Adanya perbedaan kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru menjadi salah satu cara menilai kemampuan anak. Selain itu, kartu bergambar membantu guru dalam mengajarkan Bahasa karena anak lebih fokus pada media yang berwarna dan bergambar. Kartu bergambar dapat digunakan tidak hanya saat pembelajaran di kelas tetapi juga saat bermain, istirahat, menunggu giliran

IQRO, dan setelah berbaris. Semakin sering anak menggunakan media kartu ini, kemampuan mengenal huruf mereka semakin baik. Namun, terdapat hambatan dalam penggunaan kartu bergambar, yaitu jumlah kartu yang masih terbatas dan jenisnya yang belum beragam, sehingga solusinya adalah menambah jumlah dan menyediakan kartu dengan tema yang lebih bervariasi. Selain itu, masalah manajemen waktu guru di kelas yang masih belum baik dapat diatasi dengan mengatur waktu pembelajaran dengan lebih baik, mengombinasikan berbagai kegiatan, dan memilih kegiatan yang bervariasi. Dampak penggunaan kartu bergambar di KB. Baiturrohiem sangat baik dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak, terlihat dari banyaknya anak kelompok B yang sudah mampu mengenal huruf dalam buku cerita dengan lancar, dan sebagian kecil yang masih terbata-bata. Semua anak kelompok B sudah mengenal huruf abjad dan bisa merangkai huruf menjadi kata. Rekomendasi untuk guru adalah terus mengembangkan berbagai media seperti kartu gambar atau media pembelajaran lain yang dapat membantu mengajarkan Bahasa kepada anak dengan lebih mudah. Guru perlu berinovasi dan mengumpulkan ide-ide kreatif untuk membuat media pembelajaran. Untuk orangtua, kartu bergambar sangat direkomendasikan untuk dimiliki di rumah agar mereka dapat mengajarkan Bahasa kepada anak dengan media bermain yang menyenangkan. Media ini tidak harus baru atau dibeli, yang terpenting ada interaksi antara anak dan orangtua. Untuk lembaga, sebaiknya terus berinovasi dalam menemukan metode yang tepat untuk menumbuhkan minat literasi baca anak-anak, dan metode ini harus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran dan penemuan baru tentang media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam kemampuan mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- ARDI PUTRA, P. (2020). Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 19–24. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3016>
- Ariyati, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan. *Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta*, 7(1), hlm. 8.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Badan Penelitian dan Pengembangan. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34. In *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Issue 2).
- Djaelani, M. (2010). *Metode Penelitian Bagi Pendidik* (M. Aulia, Ed.). Multi Kreasi Satudelapan.
- Gunarti, Winda; Suryani, Lilis; Muis, A. (2014). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment*, 6(1), 19–24.
- Hajar, S. (2019). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada TK PGRI Jatisela. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan : E-Saintika*, 2(2), 91–97.
- Hapidin, Yuli Pujiarti, dan W. N. (2016). Asesmen Anak Usia Dini (Multi Pendekatan dan Metode). *Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, November, 1–257.

- Hurlock, E. B. (2000). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)* (Edisi Keli). Erlangga.
- James W, Elston D, T. J. et al. (20 C.E.). 済無No Title No Title No Title. *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*.
- Kemendikbudristek. (2022). Standar kompetensi Lulusan Pendidikan Paud, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 10.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementerian Pendidikan Nasional*, 8(33), 37.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Mahmudah, D., & Suryani, L. (2023). Learning with the Show Tell Method Using Goole Slides as a Tool in the Development of Early Childhood Communcation. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 2994–3000.
- Megawati, Afdal Jamil, Z., & A.A.Musyafa. (2023). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.21>
- MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2690>
- Novrani, A., Caturwulandari, De., Purwestri, D., Annisa, E., & Faridah, I. (2021). Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Buku Saku*, 64.
- Nurbaya, S. (2019). *Teori dan Taksonomi Membaca*.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 1–9.
- Rahma, T. A. (2022). Strategi Guru Kelas dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak melalui Media Flash Card. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(2), 87–98.
- Rahmah Hakim, P. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar. *ABNA: Journal of Islamic Early Chilhood Education*, 1(1), 51–61.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Retnaningrum, W., & Lathifah, I. (2020). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 4(1), 65–77.
- Saryono, D., Ibrahim, G. A., Muliastuti, L., & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Baca Tulis: Gerakan Literasi Nasional. *Kemdikbud*, 1–39.
- Sugiarto. (2016). 済無No Title No Title No Title. 4(1), 1–23.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran. Media Sains Indonesia*.

- Susilana, Rud; Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. CV Wacana Prima.
- Udjir, N., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar di RA Iftitah Al-Ikhlas Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1861. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1861-1872.2022>
- Veryawan, V. (2020). Media Kartu Huruf Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 2(2), 151–164. <https://doi.org/10.32505/lentera.v2i2.2119>
- Wulandari, E., Marlina, C., & Muzakir, U. (2020). Pengaruh penggunaan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Yasbiati, Pranata, O. H., & Fauziayah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 20–29.
- Zulvia, Z., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di RA Roszaini Husna. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education Vol.*, 2(3), 294–296.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).