

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Menggunakan *Flash Card* pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Wasur Merauke

Lay Riwu¹, Dina Mariana Br.Tarigan², Nova Lina Sari Habehan³

ABSTRACT

Language skills are a basic need for elementary school children to be able to communicate and socialize with each other. One of the most basic language skills is recognizing letters in order to enter the reading stage. This study aims to improve the ability of students to recognize letters, spell words, and recognize pictures. The method used in this research is to use a flash card. By using flash cards, the learning method will be more creative and not monotonous so that students will be more enthusiastic in the teaching and learning process. Flash card digunakan sebagai alat bantu agar anak mampu mengenal huruf, mengeja kata dan mengenal gambar. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara. Observation method is used to analyze the ability of students during class research. While interviews are used to determine the development of each child during the research. This research was conducted at Wasur State Elementary School. The object of this research is the 1st grade elementary school students. The reason the researcher chooses the first grade elementary school students aged around 7-8 years are children who have beginner language skills. so that researchers hope that with this research, grade 1 elementary school students at Wasur State Elementary School can improve their language skills, namely letter recognition, spelling words, and recognizing pictures.

Universitas Musamus Merauke, Indonesia

PENDAHULUAN

Masa usia 6-7 tahun, anak sudah menguasai Usia anak sekolah dasar adalah usia dimana masa berkembangnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata. Menurut Abin Syamsuddin dalam Ahmad Susanto (2013:74), pada awal sekitar 50.000 kata. Anak usia 6-7 tahun sebenarnya akan baru belajar bahasa pada saat anak tersebut mulai masuk sekolah. Jadi, perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Menurut Syamsu Yusuf (2001:179) terdapat dua factor penting yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu (1) proses jadi matang, yaitu anak itu menjadi matang (organ-organ suara /bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata, (2) proses belajar, yaitu anak yang telah matang untuk berbicara lalu mempelajari bahasa orang lain dengan cara mengimitasi atau meniru ucapan/kata-kata yang didengarnya. Kedua proses ini berlangsung sejak masa bayi dan anak-anak sehingga pada usia anak memasuki sekolah dasar sudah sampai pada tingkat (1) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, (2) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, (2) dapat membuat kalimat majemuk, (3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

ARTICLE HISTORY

Submitted 05 Januari 2022
Revised 24 Januari 2022
Accepted 26 Januari 2022

KEYWORDS

upgrade, recognize letters, flash card

CITATION (APA 6th Edition)

Lay Riwu¹, Dina Mariana Br.Tarigan², Nova Lina Sari Habehan³. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Menggunakan *Flash Card* pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Wasur Merauke . *Sintaks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 2 (1), page. 1 - 9

*CORRESPONDANCE AUTHOR

riwu@unmus.ac.id
dina_tarigan@unmus.ac.id
Habeahan_fkip@unmus.ac.id

Pada kenyataannya anak sekolah dasar terutama kelas 1 SD masih ada yang belum mampu membaca atau mengenali huruf-huruf besar atau kecil. Realita ini terjadi dipengaruhi beberapa faktor, sebagaimana dituangkan dalam penjelasan di bawah ini

1. Kurangnya pendidikan pertama dan perhatian yang mereka dapat dari orang tua (keluarga).

Seorang anak sebelum mendapatkan pendidikan formal di sekolah, semestinya yang mendidik anak adalah orang tua mereka sendiri, dan inilah pendidikan yang sangat krusial dan fundamental yang harus dimiliki setiap anak. Namun alangkah sangat disayangkan sebab hal ini tidak setiap peserta didik yang ada di sekolah ini dapat mendapatkan hal tersebut karena orang tua mereka juga pada umumnya tidak mempunyai pengalaman dalam hal itu.

2. Minimnya bahan bacaan

Keterbatasan sarana berupa bahan-bahan yang tersedia di sekolah ini menjadi salah satu penyebab kemampuan calistung peserta didik di sekolah ini. Boleh dikatakan bahwa peserta didik sekolah ini tidak mempunyai buku pegangan siswa, mereka hanya mempergunakan fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah. Sehingga adanya minat atau ketertarikan anak-anak untuk datang ke sekolah itu sudah merupakan sebuah prestasi. Sebab bukanlah pekerjaan yang mudah untuk melakukan hal sedemikian.

3. Teknologi seperti handphone dan televisi

Pesatnya perkembangan teknologi seperti yang kita alami sekarang ini, sangat berpengaruh terhadap kurangnya kemampuan calistung peserta didik. Aplikasi di handphone yang hampir semuanya mempermudah kita untuk melakukan sesuatu sehingga menyebabkan peserta didik menjadi malas mengasah calistung mereka. Selanjutnya banyaknya siaran di televisi dan dengan mudah dapat ditonton oleh anak-anak menjadikan mereka juga malas untuk membaca apalagi untuk berhitung.

Dilatarbelakangi oleh hal tersebut di atas maka peneliti ingin menggunakan media *flash-card* untuk meningkatkan kemampuan anak sekolah dasar dalam mengenali huruf besar dan kecil. Alasan memilih *flash-card* adalah media sangat sederhana, mudah dibuat, bisa dibawa kemana saja. Sehingga media ini disimpulkan lebih efektif dalam melakukan penelitian ini. Berdasarkan hal-hal penting di atas, penelitian akan dilakukan dengan menjawab pertanyaan: "bagaimana media *flash-card* dapat meningkatkan kemampuan anak sekolah dasar dalam mengenali huruf."

PEMBAHASAN

1. Pra Tindakan

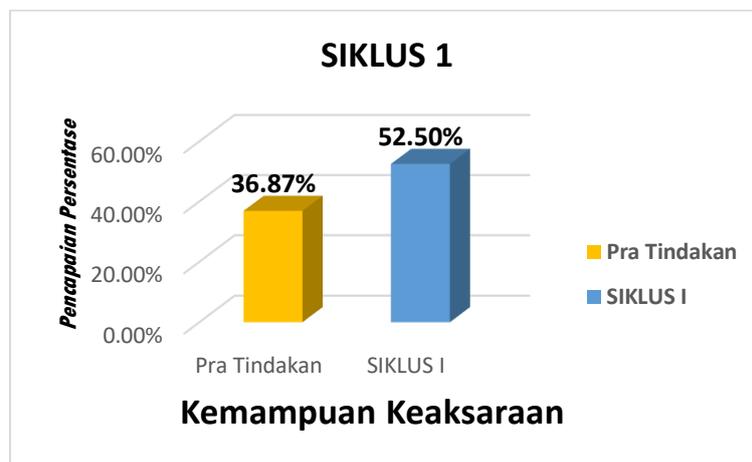
Tabel 1. Hasil Observasi Keadaan Awal Kemampuan Mengenali Huruf

No.	Nama	Aspek Penilaian		
		Mengetahui Simbol Huruf	Memaknai Makna Huruf	Total Skor
15	Kit	1	1	2
16	Bra	1	1	2
17	Lks	1	1	2
18	Atn	3	3	6
19	Cyi	1	1	2
20	lel	2	1	3
Jumlah Anak		59		
Skor Maksimal		160		
Persentase Keberhasilan		36.87%		

2. Data Tindakan Siklus 1

Tabel 2. Hasil Observasi Keadaan Awal Kemampuan Mengenal Huruf

No.	Nama	Aspek Penilaian		
		Mengetahui Simbol Huruf	Memaknai Makna Huruf	Total Skor
1.	Asa	1	1	2
2.	Imn	3	2	2
3.	Jhn	2	2	4
4.	Jno	2	1	3
5.	Lns	3	2	5
6.	Rfn	3	3	6
7.	Lsa	3	2	5
8.	Fby	3	3	6
9.	Fee	3	3	6
10.	Gma	3	3	6
11.	Ara	3	3	6
12.	Toi	2	1	3
13.	Dma	1	1	2
14.	Ktr	3	3	6
15.	Kit	3	2	5
16.	Bra	1	1	2
17.	Lks	1	1	2
18.	Atn	3	3	6
19.	Cyi	1	1	2
20.	Iel	3	2	5
Jumlah Anak				84
Skor Maksimal				160
Persentase Keberhasilan		52.50%		

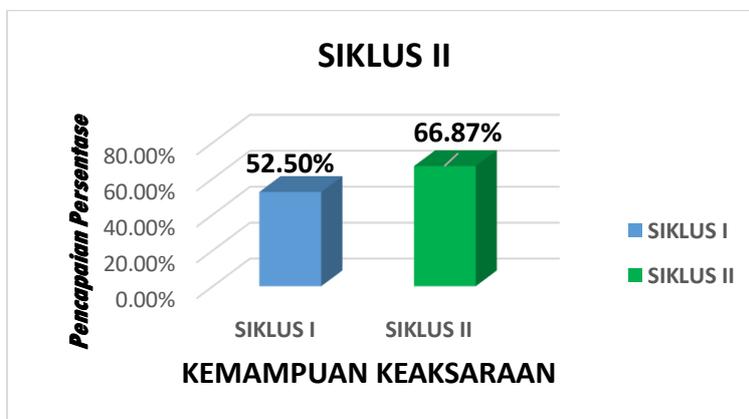


Gambar 1. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I

3. Data Tindakan Siklus 2

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

No.	Nama	Aspek Penilaian		
		Mengetahui Simbol Huruf	Memaknai Makna Huruf	Total Skor
1.	Asa	2	2	4
2.	Imn	3	3	6
3.	Jhn	3	2	5
4.	Jno	2	2	4
5.	Lns	3	2	5
6.	Rfn	3	3	6
7.	Lsa	3	2	5
8.	Fby	4	3	7
9.	Fee	3	3	6
10.	Gma	4	3	7
11.	Ara	3	3	6
12.	Toi	3	2	5
13.	Dma	2	2	4
14.	Ktr	4	3	7
15.	Kit	3	3	6
16.	Bra	3	2	5
17.	Lks	2	2	4
18.	Atn	3	3	6
19.	Cyi	2	2	4
20.	Iel	3	2	5
Jumlah Skor Peserta Didik		107		
Skor Maksimal		160		
Persentase Keberhasilan		66.87%		



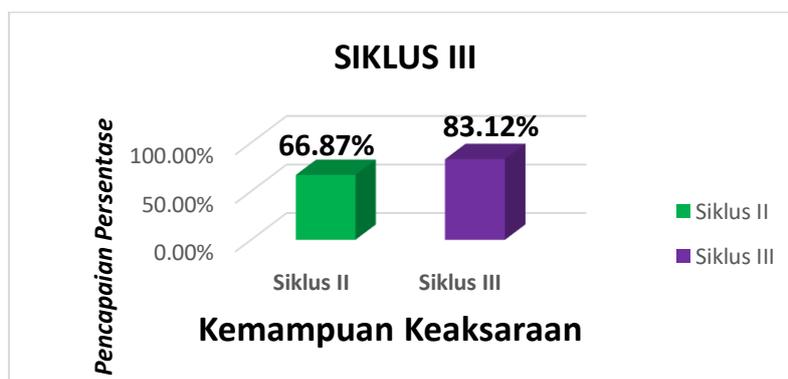
Gambar 2. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

4. Data Tindakan Siklus 3

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus III

No.	Nama	Aspek Penilaian		
		Mengetahui Simbol Huruf	Memaknai Makna Huruf	Total Skor
1.	Asa	3	3	6
2.	Imn	4	3	7
3.	Jhn	4	3	7
4.	Jno	4	3	7

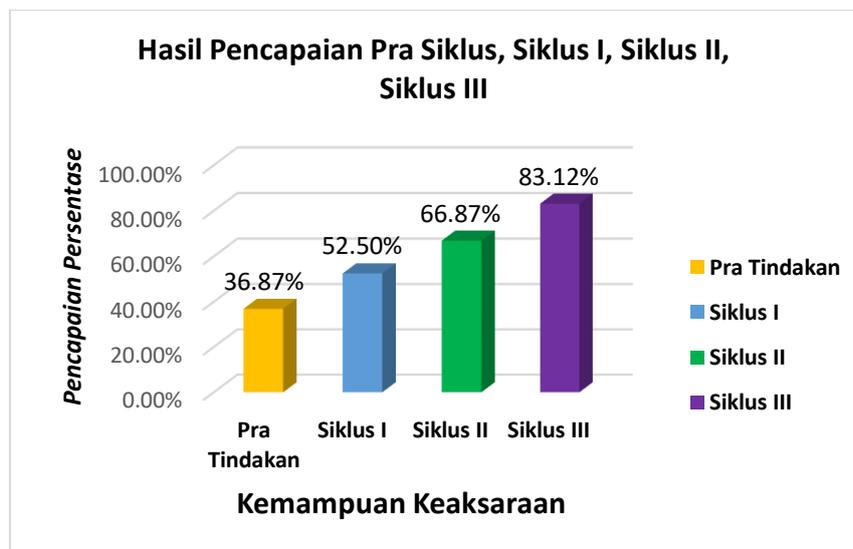
5.	Lns	4	3	7
6.	Rfn	3	3	6
7.	Lsa	4	4	8
8.	Fby	4	4	8
9.	Fee	4	3	7
10.	Gma	4	3	7
11.	Ara	4	3	7
12.	Toi	3	3	6
13.	Dma	3	3	6
14.	Ktr	4	4	8
15.	Kit	4	3	7
16.	Bra	3	2	5
17.	Lks	3	2	5
18.	Atn	4	3	7
19.	Cyi	3	2	5
20.	Iel	4	3	7
Jumlah Skor Peserta Didik		133		
Skor Maksimal		160		
Persentase Keberhasilan		83.12%		



Gambar 3. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus II – III

5. Analisis Data

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan selama 3 siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap siklusnya bagi peserta didik kelas 1 SD Wasur 1. Adapun peningkatan yang dicapai dapat dilihat dari kenaikan persentase pencapaian setiap siklus pada semua indicator. Peningkatan dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini:



Gambar 4. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan Gambar 6 tersebut, kondisi pra siklus diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam mengenali huruf baru mencapai 36.87% yang berarti masuk kriteria kurang. Kondisi tersebut kemudian menunjukkan perubahan setelah diterapkan permainan kartu huruf pada Siklus I - III.

Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I, memperlihatkan peningkatan pencapaian kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I mencapai 15.63% dari kondisi Pra Siklus sebesar 36.87% menjadi 52.50% pada Siklus I dengan kriteria kurang. Kemudian, pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat menjadi 14.37% dari kondisi Siklus I sebesar 52.50% menjadi 66.87% pada Siklus II dengan kriteria masih kurang. Hal tersebut disebabkan karena beberapa tantangan yang dihadapi oleh peneliti di dalam kelas. Kemudian peneliti melakukan siklus lanjutan yaitu siklus III dengan harapan kemampuan peserta didik dapat meningkat yang tentu saja mempraktikkan solusi yang telah dibuat dalam tahap refleksi siklus II. Setelah dilakukan siklus III, peneliti melakukan pengamatan yang memperlihatkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada siklus III yaitu kemampuan mengenal huruf pada siklus II mencapai 16.25% dari kondisi siklus III sebesar 83.12% dengan kriteria baik. Jadi dari uraian di atas dapat diketahui bahwa secara menyeluruh kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf, menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil persentase kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf berhasil mencapai indikator keberhasilan, dengan hasil persentase pencapaian meningkat hingga 83.12% dengan kriteria baik.

Kemampuan awal peserta didik kelas 1 SD Wasur 1 dalam mengenal huruf belum berkembang dengan baik karena menunjukkan hasil persentase sebesar 36.87% dalam mengenal huruf. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti maka kemampuan pengenalan huruf pada peserta didik harus dikembangkan karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran baca tulis berikutnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 331) mengungkapkan bahwa anak-anak akan mengalami tingkat kesulitan belajar yang rendah jika telah mengenal dan menyebutkan huruf-huruf pada daftar abjad dibanding anak-anak yang tidak mengenal huruf. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi pada peserta didik agar kemampuan mengenal huruf peserta didik dapat meningkat. Tadkiroatun Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan stimulasi

pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada peserta didik dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa gembira pada peserta didik. Stimulasi yang diberikan pada peserta adalah dengan belajar sambil bermain menggunakan media *flash card*. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf, dikarenakan melalui belajar sambil bermain peserta didik akan lebih merasa gembira saat belajar mengenal huruf. Conny R. Semiawan (2008: 20) mengungkapkan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Kegiatan dalam penelitian ini adalah belajar dan bermain dengan menggunakan media *flash card*. Kegiatan belajar dan bermain dengan menggunakan media flash card diterapkan pada tindakan Siklus I - III, agar kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan. Kemampuan mengenal huruf dapat menjadi bekal persiapan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bahasanya, seperti kemampuan membaca. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf baru mencapai 52.50% dengan kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 80% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II sebesar 66.87. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II belum berhasil mencapai kriteria baik karena pada saat penelitian, peneliti menghadapi berbagai tantangan dari keadaan dan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran di dalam kelas. Maka peneliti membuat solusi pada tahap refleksi siklus II agar dapat diaplikasikan pada tahap tindakan siklus III.

Hasil penelitian pada Siklus III, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus III mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus III berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 83.12%

Berdasarkan peningkatan pencapaian kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf, peserta didik berhasil mencapai kriteria baik sampai 83.12% pada Siklus III. Kondisi peserta didik saat belajar mengenal huruf dengan belajar dan bermain menggunakan media *flash card* terlihat senang saat proses pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengenal huruf-huruf dan mampu mencapai kriteria baik. Kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf pada Siklus III menunjukkan sudah 83.12% peserta didik memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, sedangkan

16.88% peserta didik lainnya belum dapat mencapai kriteria baik. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar dan kemandirian yang kurang tertanam dengan baik pada peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui proses belajar dan bermain menggunakan media flash card sudah berhasil meningkat hingga 83.12% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran menggunakan media flash card dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi peserta didik kelas 1 SD Wasur 1. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf. Kondisi pada Pra Tindakan persentase baru mencapai 36.87%, kemudian persentase pada Siklus II meningkat menjadi 52.50%, lalu persentase pada siklus III meningkat hingga mencapai 83.12%. Peningkatan dari Pra Tindakan ke Siklus I sebesar 15.63%, sementara peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14.37% sedangkan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 16.25%. Stimulasi yang diberikan pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu melalui proses belajar dan bermain dengan menggunakan media *flash card*. Langkah-langkah kegiatan proses belajar dan bermain menggunakan media *flash card* dalam penelitian ini adalah 1) peserta didik dikondisikan duduk tenang di kursinya masing-masing 2) Guru *flash card* pada setiap pertemuannya, 3) peserta didik mengambil sebuah *flash card*, kemudian peserta didik mengamati *flash card* yang sedang dipegang lalu peserta didik diminta untuk menyebutkan simbol huruf yang tertera pada *flash card*, 4) Setelah itu, peserta didik diminta untuk membalikkan *flash card*, lalu peserta didik mengamati gambarnya kemudian peserta didik menyebutkan gambar yang tertera pada *flash card* dan diminta untuk menyebutkan huruf depannya.

REFERENSI

- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Allen Eileen K., Lynn R. Marotz. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Perkelahiran Hingga Usia 12 Tahun Edisi 5*. Jakarta: Indeks.
- Alwi, Hasan, Soenjono Dardjowidjojo, Hans Lapoliwa, Anton M. Moeliono, (edisi ketiga). (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai
- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Hasan, Maimunah. (2009). *PAUD (PENDIDIKAN ANAK USIA DINI)*. Jogjakarta: DIVA Press
- Hendry Kurniawan. (2002). *Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maryatun, Ika Budi. (2011). *Pemanfaatan Kegiatan Outbond untuk Melatih Kerjasama (sebagai Moral Behavior) Anak taman Kanak-kanak*. Artikel pada PG PAUD UNY (tersedia pada staff.uny.ac.id/sites diakses pada tanggal 5 September 2012).
- Mortimer J, Adler & Van Doren, Charles (2007). *How To Read a Book/Cara jitu Mencapai Puncak Tujuan Membaca*. (Alih bahasa: A. Santoso dan Ajeng AP). Jakarta: Indonesia Publishing.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.

Susanto, Ahmad. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wasik, Barbara A dan Carol Seefeldt. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks

Yusuf, Syamsu. (2001). *Psikologi Perkembangan anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.