



Tindakan Guru dalam Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini untuk Merangsang Penalaran Kritis melalui Kartu Bergambar

Pahenra¹, Wa Ode Sari Amalia², Usman³, Yaman La Ndibo⁴, Ridha Iswanthi Sabir⁵
^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia
⁴ Pendidikan Nonformal Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia
⁵ Pendidikan Nonformal Universitas Muhammadiyah Bulukumba, Indonesia
Email Korespondensi : hendraanongko71@gmail.com

DOI: 10.35473/ijec.v5i1.1958

ABSTRAK

Pembelajaran literasi pada anak usia dini merupakan kunci yang dibutuhkan anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, dengan media yang digunakan berupa kartu surat bergambar. karena sesuai dengan standar belajar pada anak yaitu bermain sambil belajar dan bersenang-senang. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan meningkatkan kemampuan literasi anak melalui kartu bergambar untuk merangsang keterampilan penalaran kritis anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan literasi anak untuk menstimulasi keterampilan anak di Taman kanak-kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe dengan sangat signifikan hal ini dapat dibuktikan dengan data menunjukkan bahawa terdapat hasil yang didapat pada siklus awal yaitu 61,90% dan pada siklus kedua menjadi 85,71%. Hal ini membuktikan untuk situasi ini, kenaikannya adalah 23,81%. Sejalan dengan itu, sangat baik dapat diasumsikan bahwa kemampuan literasi anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan kartu bergambar. sekaligus meningkatkan tingkat penalaran kritis pada anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Literasi; Kartu Bergambar; Nalar Kritis; Ptk

Teacher Actions in Improving Early Childhood Literacy to Stimulate Critical Reasoning through Picture Cards

ABSTRACT

Literacy learning in early childhood is the key that children need to improve their critical thinking skills, with the media used in the form of picture letter cards. because it is in accordance with the standards of learning in children, namely playing while learning and having fun. Therefore, this study uses a type of Classroom Action Research which aims to improve children's literacy skills through picture cards to stimulate children's critical reasoning abilities. The results showed that a picture card game can improve children's literacy skills to stimulate children's abilities in Nambokido Kindergarten, Unaaha District, Konawe Regency, which is very significant. This can be proven by data showing that the results obtained in the initial cycle were 61.90% and in the second cycle it became 85.71%. This proves that for this situation there was an increase of 23.81%. In line with that, it can be assumed that early childhood literacy skills can be improved through a picture card game, while increasing the level of critical reasoning in children.

Keywords: Early childhood; Literacy; picture letter cards; critical reasoning; classroom action research



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak. Salah satu jalur pendidikan anak usia dini dalam bentuk formal adalah taman anak, yaitu pendidikan sejak usia empat sampai lima tahun yang mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada anak, meliputi aspek perilaku, kognitif, fisik motorik, bahasa (Sulaiman et al., 2019). Pendidikan anak usia dini mempunyai tugas utama mempersiapkan anak dengan memperkenalkan pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan, dan intelektual yang berbeda sehingga mereka dapat beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran selanjutnya. (Marybeth Murray, 2019). Setiap aspek harus berkembang dengan baik dan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Pendidikan pra sekolah adalah proses konseling berupa stimulasi yang ditujukan kepada anak usia nol sampai enam tahun (Septia et al., 2022). Pendidikan anak usia dini sangat mendesak dan memegang peranan penting karena bentuk pendidikan merupakan dasar bagi kepribadian dan keterampilan yang perlu dipersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya (McLaughlin, 2013).

Keterampilan bernalar kritis pada anak tidak terjadi begitu saja, mereka mulai dari awal suatu bentuk. Namun, anak akan membutuhkan proses pembiasaan melalui pembiasaan belajar yang menyenangkan di dalam kelas (Jenny Eades, 2015) Keterampilan penalaran kritis diperlukan anak dalam bentuk yang konkret, namun keterampilan ini sering diabaikan dalam proses pembelajaran (Fernández-Santín & Feliu-Torruella, 2020). Salah satu proses penalaran kritis pada anak usia dini adalah penggunaan media (Pahendra, 2020). Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (John C. Bean & Dan Melzer, 2021). Media ini memiliki keunggulan bahwa anak secara alami akan berpikir kritis, belajar secara reflektif, terbuka, dan aktif, serta belajar yang lebih baik dan nyaman. Anak juga mampu berpikir secara detail dalam pemikirannya. Anak usia dini biasanya memiliki karakter senang bermain, senang bergerak, senang berkumpul dan melakukan segala sesuatu secara langsung (Asiah, 2018). Kartu huruf bergambar dengan tujuan membangkitkan minat anak. Dengan menggunakan media kartu huruf bergambar dalam pembelajaran keterampilan melafalkan kata, melafalkan huruf dengan meniru kalimat sederhana dan menceritakan gambar secara lisan (Stagg Peterson et al., 2021). Sedangkan manfaat penggunaan media pembelajaran bagi anak usia dini dijelaskan oleh (Ginner Hau et al., 2022), adalah 1) pembelajaran lebih menarik dan jelas, 2) suasana pembelajaran lebih interaktif, 3) mendorong sikap positif siswa. anak-anak terhadap materi dan proses

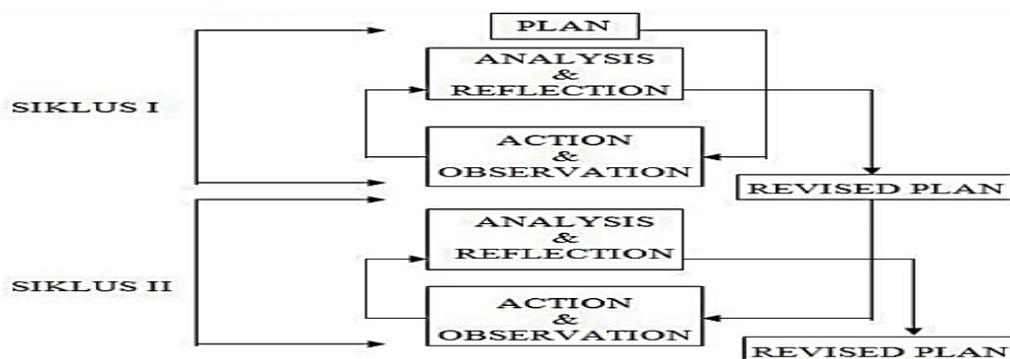
Membaca dan menulis awal dan berhitung dasar diajarkan secara terprogram (formal) kepada anak-anak prasekolah. (Putria et al., 2020; Tunnazah & Nuraeni, 2022) mengatakan bahwa membaca awal atau literasi adalah kemampuan untuk menyebutkan simbol-simbol yang sudah dikenal, mengenali suara, huruf awal nama benda di dekatnya, menyebutkan kelompok gambar dengan suara atau huruf awal yang sama, nama sendiri dan membaca nama sendiri. Demikian juga (Amini & Suyadi, 2020), adalah kemampuan anak membaca dan menulis huruf. Literasi Juga menghubungkan gambar/objek dengan kata-kata. Membaca gambar dengan kata/frasa. Mengaitkan tulisan sederhana dengan simbol-simbol yang mewakilinya (Riwayat Zein et al., 2020), Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan aktivitas yang kompleks, baik secara fisik maupun psikis. Proses fisik berupa mengamati tulisan secara visual dan merupakan proses mekanis dalam membaca. Proses mekanis berlanjut dengan proses psikologis berupa aktivitas berpikir dalam mengolah informasi (Listriani et al., 2020).

Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal literasi awal, khususnya simbol huruf, atau alfabet, sebaiknya digunakan kartu huruf bergambar. Kartu bergambar merupakan alat peraga yang cocok untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan. Playful learning merupakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak prasekolah (Budiyanti et al., 2021). Bermain menawarkan anak-anak kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka untuk menemukan pengalaman belajar baru. Kartu bergambar adalah cara untuk membantu anak untuk berkembang (Gugganig & Schor, 2020). Kata adalah gabungan huruf yang memiliki arti. Dan bayangan merupakan gabungan dari titik, garis, bentuk, dan warna untuk membuat suatu objek. Hal ini dikarenakan kartu huruf mengandung unsur permainan yang terjadi dalam pendidikan yang dialami anak dan tentunya menyenangkan, yang membuat anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan anak tidak mudah bosan selama proses pembelajaran (Aras, 2015). Di atas, upaya yang akan dilakukan guru untuk meningkatkan pembelajaran literasi dengan menggunakan media kartu gambar. Banyak penelitian lain yang telah melakukan hal tersebut, seperti pembelajaran membaca dan menulis (reading and writing) yaitu peningkatan kemampuan bahasa anak melalui media kartu bergambar dan peningkatan kemampuan penggunaan simbol angka (Sukma et al., 2017). Kemudian kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kartu angka bergambar (Sari & Fauziddin, 2017). Selanjutnya Kemampuan anak untuk mengenali melalui nomor dengan permainan kartu untuk anak-anak (Somad et al., 2020). Disamping itu Kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat baca anak (Daeni, 2020). selanjutnya kartu bergambar juga dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada anak (Mahendrawani et al., 2019). Serta kartu kata bergambar dapat meningkatkan mengenal kata pada anak (Yosmelia & Aulia, 2020) Oleh karena itu dari berbagai penelitian diatas belum nampak penelitian tentang literasi mengenal huruf pada anak. oleh karena itu , penulis tertarik untuk menggali lebih dalam keterampilan literasi dalam mengenal huruf anak melalui kartu bergambar. peneliti akan mengenalkan berbagai bentuk huruf dalam gambar dalam berbagai bentuk sehingga anak mempunyai daya nalar kritis. Berdasarkan hasil observasi awal di lokasi penelitian yaitu Taman kanak kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe. dijelaskan bahwa kemampuan anak untuk mengenali literasi cukup baik namun dalam tingkat daya nalar atau berpikir kritis dengan menggunakan simbol simbol huruf masih belum dirangsang dengan baik. Dalam hal ini, anak tampak masih kaku mengucapkan huruf-huruf tersebut. Selain itu, anak juga mengalami hambatan untuk menamai sebuah benda dari sebuah huruf dalam gambar dan sebaliknya ketika ditanya huruf pertama sebuah benda. disamping itu mungkin juga disebabkan karena lokasi yang berada di pedesaan yang mempunyai keterbatasan sarana dan prasarana. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak dengan menggunakan kartu huruf bergambar. Oleh karena itu, anak harus dimotivasi atau dikembangkan dengan mengajarkan literasi anak untuk berpikir atau berpikir kritis dalam melalui media kartu surat bergambar

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian Tindakan Kelas, model penelitian yang dikembangkan di dalam kelas adalah satu perspektif baru dalam penelitian pendidikan, yang berusaha menjembatani kesenjangan antara praktek dan teori di bidang pendidikan (Young et al., 2010), Hal ini dilakukan pada anak-anak di taman kanak kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe. Subjek penelitian ini adalah 21 anak dari taman kanak kanak Nambokido. Sedangkan faktor yang diamati dalam penelitian ini adalah faktor anak, faktor guru dan. faktor proses pembelajaran, dengan mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini melalui proses penalaran kritis dengan menggunakan media peta surat bergambar. yang disesuaikan dengan desain pembelajaran Rencana Kegiatan Harian yang disusun oleh guru sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tahapan pelaksanaan kegiatan yang berbeda pada setiap siklusnya, yaitu 1). untuk merencanakan (penjadwalan); merencanakan kegiatan atau tindakan yang dilakukan, 2). Aksi dan aksi (akting); melaksanakan kegiatan penelitian berdasarkan rencana yang telah disusun, 3). Observasi (pengamatan); melakukan pengamatan dan melakukan kegiatan penilaian atau evaluasi untuk melihat kemampuan anak dan 4). Refleksi: melakukan kegiatan untuk merefleksikan segala sesuatu yang telah dilakukan untuk perbaikan (Kemmis et al., 2014).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Taggart

Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dengan cara melakukan pengamatan secara sistematis atau aspek-aspek yang diamati dengan cara memberi tanda centang atau tanda pada lembar pengamatan. Kemudian untuk mengetahui apakah anak memahami data yang dikumpulkan dengan baik melalui penilaian formal terhadap kemampuan anak (Ajat Rukajat, 2018; Barlian, 2018). Data yang terkumpul dalam penelitian ini, kemudian diolah secara kualitatif, dan dideskripsikan dalam bentuk penjelasan-penjelasan logis sesuai dengan kondisi lapangan yang diperoleh dari observasi kelas, kemudian diinterpretasikan sebagai jawaban atas permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian tindakan kelas ini, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan berdasarkan jawaban yang dijelaskan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif (Boonchom et al., 2012). Dalam menganalisis data dalam penelitian ini dilakukan analisis tentang kemahiran data yang akan diolah dengan menghitung keberhasilan siswa secara individual dan klasikal dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{BSB+BSh}{\text{Jumlah Anak}} \times 100 \text{ and}$$

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{BSB + BSH + MB + BB}{\text{Jumlah Instrumen}} \times 100$$

Berdasarkan rumus ini. maka keberhasilan individu dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Table 1. Describe of the rating scale category

No.	Interval	Category	symbol
1	3,50 – 4,00	Berkembang Sangat Baik	4
2	2,50 – 3,49	Berkembang Sesuai Harapan	3
3	1,50 – 2,49	Mulai Berkembang	2
4	0,01 – 1,49	Belum Brkembang	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam melakukan kegiatan penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mendapatkan informasi awal tentang kondisi awal terkait kesulitan anak dalam kegiatan belajar dan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Taman kanak kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe pada usia 4-5 tahun ditemukan total 21 anak ditemukan 18 anak yang kemampuan literasinya belum berkembang dengan baik. Dalam hal ini, anak tampak mengalami hambatan dalam mengucapkan huruf-huruf tersebut. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan untuk menamai sebuah kata dari sebuah huruf dan sebaliknya ketika ditanya huruf pertama sebuah kata. Dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan guru masih konvensional, dimana guru mengenalkan huruf dengan menulis huruf di papan tulis dan menyebut pengucapan huruf tersebut (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Selain permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran juga belum optimal, dapat mempengaruhi minat anak untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. (Safira, 2020). disisi lain, lokasi jauh didaerah terpencil (Fitri & AS Nugraheni, 2021) dan sarana dan prasarana belum memadai dalam proses pembelajaran (Hardiyanti & NM Alwi, 2022). serta penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara maksimal (Ilsa ; Nurhafizah, 2020). Melihat permasalahan yang ada maka kemampuan anak mengenal huruf harus dikembangkan dengan cara yang benar yaitu dengan berpedoman pada ciri-ciri pembelajaran bermain. Menurut (Ayu, 2017), bahwa kegiatan utama anak usia dini adalah untuk belajar bermain dan bermain

Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa karena anak usia 4 sampai 6 tahun masih dalam tahap praoperasional yaitu anak belajar melalui benda-benda konkret (Simanjuntak et al., 2020). Penelitian ini menggunakan peta huruf bergambar sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak dalam pembelajaran mengenal huruf sehingga dapat membantu anak mengenal dan memahami pengucapan huruf dan bentuknya. Kegiatan inkuiri diawali dengan peneliti memberikan beberapa informasi atau informasi tentang tahapan pelaksanaan kegiatan masing-masing kegiatan tersebut Selanjutnya peneliti dan guru menjalin kerjasama dan menjadi mitra penelitian dalam kegiatan penelitian. Pada tahap perencanaan siklus 1 peneliti harus mempersiapkan beberapa hal yaitu penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian. Lembar observasi untuk siswa dan guru, menyiapkan media pembelajaran dan alat-alat lain yang diperlukan dengan peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas sebagai pengamat. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan pertama, guru menginstruksikan anak-anak untuk berdiri di depan kelas dengan tertib, sedangkan anak-anak berbaris dengan rapi, kemudian guru memanggil nama anak dan kemudian anak-anak datang satu per satu. kelas di dalam. Guru menyapa dan anak-anak menjawab salam guru. Kemudian guru menginstruksikan anak untuk berdoa sebelum melakukan proses pembelajaran. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak, mengabsen kehadiran anak, dan mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti pra permainan, guru terlebih dahulu menyampaikan tema pembelajaran yaitu "Rekreasi" dengan subtema "Kendaraan Rekreasi" dan melakukan tanya jawab sederhana tentang subtema tersebut. Kemudian guru mengajukan pertanyaan tentang huruf, memperkenalkan huruf dengan menunjukkan kartu gambar kepada anak-anak. Guru menjelaskan tujuan, langkah, dan contoh dalam permainan kartu huruf bergambar, setelah itu anak-anak diajak untuk berlatih permainan kartu bergambar bersama-sama, dengan anak-anak duduk di kursinya masing-masing, kemudian guru membuat kartu huruf bergambar. Kemudian anak mengambil kartu tersebut, melihat kartu yang dipegang dan anak memanggil pengucapan simbol huruf yang ada pada kartu gambar tersebut tersebut. Dan terakhir, anak membalik kartu surat, anak mengamati

gambar, kemudian anak menyebutkan gambar pada kartu surat dan menyebutkan pola huruf sebelumnya. Di akhir kegiatan, proses pembelajaran diakhiri dengan guru memberikan tanya jawab tentang kegiatan hari ini sebagai umpan balik kepada anak-anak, Guru memberikan motivasi atau penguatan dan kesimpulan tentang kegiatan hari ini. Kemudian anak-anak mempersiapkan perlengkapan sekolah dan berdoa sebelum pulang.

Peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan literasi anak melalui permainan kartu huruf bergambar guna untuk menstimulasi daya nalar atau berpikir anak di Taman Kanak-kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe. Pada fase ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melakukan observasi menggunakan lembar observasi. Hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru cukup baik mengelola kelas untuk menghindari kebisingan anak-anak di dalam kelas dan tidak memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil observasi untuk anak-anak menunjukkan hal-hal yang anak-anak masih cukup memperhatikan penjelasan guru terhadap materi, sebagian besar anak belum antusias mengikuti penjelasan guru, sebagian anak berusaha memahami dengan bertanya, dan sebagian anak belum fokus dan suka berbicara sendiri. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan kartu bergambar pada Siklus awal dilakukan penilaian individu untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penilaian Siklus 1

No	Indikator	Frekuensi	Persentase
1	Tidak berkembang	3	14,29
2	Mulai berkembang	5	23,81
3	Berkembang sesuai harapan	8	38,09
4	Berkembang sangat baik	5	23,81
Total		21	100,00
Selesai		13	69,90
Tidak tuntas		8	38,10

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus awal tahap tindakan, peneliti dan rekan guru merencanakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya tahap tindakan. Hal-hal yang harus diperhatikan guru kelas saat mengoreksi soal sebelumnya pada Siklus selanjutnya adalah guru harus memberikan pertanyaan dan jawaban sederhana tentang permainan kartu huruf kepada siswa agar mereka fokus belajar, menjelaskan huruf-huruf yang hampir sama bentuk. kepada anak dan membantu anak yang belum bisa mengenal bentuk huruf, memotivasi anak saat bermain dan setelah anak selesai bermain. Selain itu, guru hendaknya mengapresiasi hasil kegiatan anak dengan memberikan tepuk tangan dan umpan balik yang maksimal kepada anak.

Pada pelaksanaan tindakan siklus dua dilaksanakan sesuai rencana pada tindakan siklus dua, dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus awal yang hanya 61,90%. Sehingga pada tahap tindakan pada Siklus dua terjadi peningkatan kemampuan membaca anak di taman kanak-kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe melalui permainan kartu untuk mencapai target keberhasilan belajar minimal 75%. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang dibuat dalam 2 kali pertemuan dan disiapkan lembar observasi untuk digunakan dalam mengamati proses pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pertama, guru menginstruksikan anak-anak untuk berdiri di depan kelas dengan tertib dan anak-anak mulai berbaris dengan rapi. Kemudian guru menyebutkan nama anak dan kemudian anak-anak masuk ke kelas satu per satu. Guru tumbuh dan anak-anak menjawab salam guru. Kemudian guru menginstruksikan anak untuk berdoa sebelum

melakukan proses pembelajaran. Usai salat, guru menanyakan situasi dan kondisi anak, menghadiri kehadiran anak, dan mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti pra permainan, guru terlebih dahulu menyampaikan tema pembelajaran yaitu “Rekreasi” dengan subtema “Fasilitas Rekreasi” dan melakukan tanya jawab sederhana pada subtema. Kemudian guru mengajukan pertanyaan tentang huruf-huruf tersebut dan memperkenalkan huruf-huruf yang bentuknya hampir sama dengan menunjukkan kartu huruf kepada anak-anak. Dan diakhir kegiatan, proses pembelajaran diakhiri dengan guru dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini sebagai umpan balik untuk anak-anak, yang memberikan motivasi atau penguatan dan kesimpulan tentang kegiatan hari ini. Kemudian anak-anak mempersiapkan perlengkapan sekolah dan berdoa sebelum pulang.

Selanjutnya pengamatan tindakan siklus dua bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran dan peningkatan yang terjadi pada anak. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pada fase tindakan Siklus dua, sehingga guru dapat memimpin kelas dengan baik, sehingga anak dapat fokus pada penjelasan guru, bertanya untuk mengecek atau anak memahami bentuk huruf yang sama dan lebih sering memberikan apresiasi kepada anak-anak yang telah menjawab pertanyaan dengan benar dan yang telah memainkan permainan kartu dengan baik. Sedangkan hasil observasi anak pada tahap tindakan siklus dua adalah anak sudah berkonsentrasi menjelaskan materi dari guru, anak tampak lebih antusias dalam bermain permainan kartu dan sebagian besar anak sudah dapat membentuk huruf dan pengucapannya dengan benar. Selain itu, hasil evaluasi pelaksanaan tindakan yang dilakukan selama dua kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan literasi anak, kemudian kemampuan bernalar kritis anak dapat berkembang dengan permainan kartu bergambar yang telah dilaksanakan. sebagaimana tergambar data hasil siklus kedua dibawah ini :

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penilaian Siklus 1

No	Indikator	Frekuensi	Persentase
1	Tidak berkembang	0	00,00
2	Mulai berkembang	3	14,29
3	Berkembang sesuai harapan	3	14,29
4	Berkembang sangat baik	15	23,81
Total		21	100,00
Selesai		18	85,71
Tidak tuntas		3	14,29

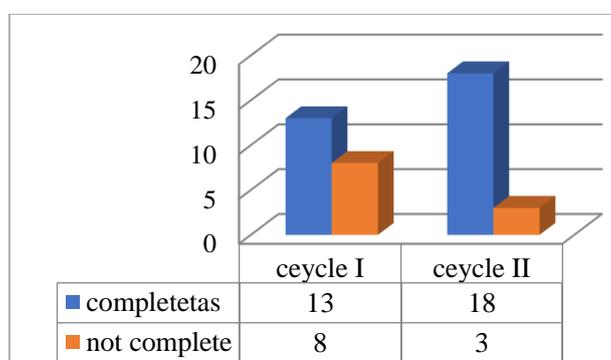
Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa persentase keberhasilan pencapaian sebesar 85,71%. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan secara optimal dapat meningkatkan kemampuan membaca anak Taman kanak kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe. Oleh karena itu peneliti dan guru di kelas menganggap kegiatan pembelajaran sudah selesai dan penelitian tidak perlu dilanjutkan ke tahap siklus berikutnya

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak di Taman Kanak Kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe melalui permainan kartu. bergambar Kondisi kemampuan awal anak mengenal huruf sebelum melakukan penelitian. Tindakan di dalam kelas tidak berkembang dengan baik sehingga bisa bernalar dengan kritis . Oleh karena itu, kemampuan anak mengenal huruf harus dikembangkan dengan baik, karena kemampuan ini merupakan dasar kesiapan anak untuk belajar membaca dan menulis nantinya.(Fauziddin et al., 2020), mengemukakan bahwa anak-anak yang dapat

mengenali dan menyebutkan huruf-huruf dalam daftar abjad memiliki kesulitan belajar yang lebih sedikit dibandingkan anak-anak yang tidak mengenal huruf. Sementara itu, stimulasi sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf (Fortuna & syafar, 2018; Solichah et al., 2022), juga menyatakan bahwa stimulasi pengenalan huruf harus mendorong anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol-simbol tertulis untuk berkomunikasi (Zemlock et al., 2018). Dalam hal ini pemberian stimulasi harus dilakukan dengan cara yang benar sehingga memudahkan anak mengenal huruf dan dapat membuat anak senang dengan belajar (Choiriyah et al., 2022). Stimulasi yang diberikan dapat berupa permainan. Game digunakan untuk mengenalkan huruf karena game akan membuat anak lebih senang dalam belajar mengenal huruf (Nurhayati et al., 2021; Sadiyah et al., 2021), mengungkapkan bahwa permainan kartu bergambar merupakan sarana anak untuk menjelajah dunia, dari apa yang dilakukan anak tidak tahu kenapa yang anak tahu, dan dari apa yang tidak bisa dia lakukan sampai dia mampu melakukannya.

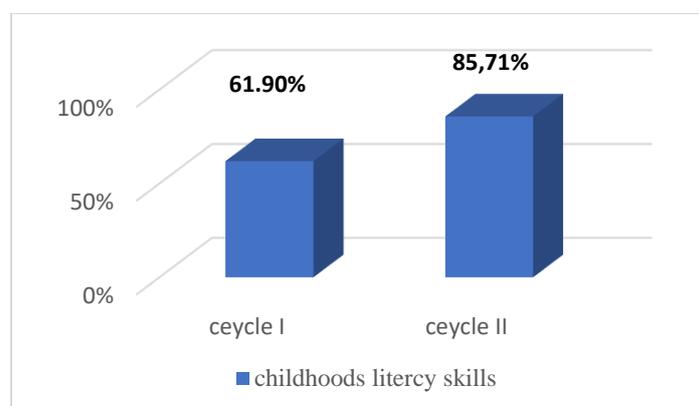
Penelitian ini dilakukan secara bertahap dari tahap perencanaan tindakan agar penelitian lebih terstruktur, setelah itu pelaksanaan tindakan meliputi pelaksanaan rencana yang telah ditetapkan dalam skenario pertumbuhan. Selanjutnya dilakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran dari awal sampai akhir untuk mengetahui perkembangan anak setelah penerapan permainan kartu huruf bergambar dalam kegiatan pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi, yaitu mengevaluasi kemampuan anak dan menilai kegiatan pembelajaran apakah sudah mencapai indikator keberhasilan. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan prestasi yang ditunjukkan oleh individu anak di Taman Kanak Kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe akan berhasil jika mencapai nilai Sangat Baik Berkembang dan Berkembang Sesuai Harapan dan secara klasikal 75% diterapkan oleh guru kepada anak taman kanak kanak Nambokido Unaaha. Kecamatan, Kabupaten Konawe. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Seperti pada skema berikut



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siklus I dan II

Gambar 2. di atas menunjukkan adanya peningkatan pencapaian kemampuan literasi anak khususnya pengenalan huruf, karena anak belajar mengenal huruf melalui permainan kartu huruf bergambar sehingga mereka terlihat senang saat bermain. Senada dengan (Asmonah, 2019; Ernawati et al., 2019; Oktavia & Agustin, 2020), keadaan ini sangat mendukung dalam proses belajar anak, sehingga anak dapat dengan mudah mengenal huruf dan memenuhi kriteria yang baik. Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf disebabkan ketika anak belajar mengenal huruf melalui permainan kartu huruf, mereka terlihat senang saat bermain. Keadaan ini sangat mendukung dalam proses belajar anak, sehingga anak dapat dengan mudah bernalar kritis dengan memenuhi kriteria baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui secara umum meningkat dari 61,90% menjadi 85,71%. Oleh karena itu, permainan kartu bergambar dapat meningkatkan

kemampuan literasi sehingga anak mampu berpikir kritis anak di Taman Kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe. Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3 Diagram Kemampuan Literasi Anak

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian (Harumi et al., 2017) yaitu, kemampuan mengenal huruf saat bermain dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Demikian pula (Romiyati, 2021; Sugiyati et al., 2022) serta didukung oleh hasil penelitian (Tanjung, 2018), mengemukakan bahwa penggunaan kartu huruf bergambar dalam pembelajaran mengenal huruf abjad dapat meningkatkan keterampilan anak usia dini. menjadi stimulus alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan membaca khususnya pengenalan huruf, sekaligus meningkatkan kemampuan penalaran kritis anak dengan baik.

SIMPULAN

Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan kartu bergambar yang dilakukan pada anak mampu meningkatkan literasi anak sehingga dapat menstimulasi anak dalam berpikir atau bernalar kritis. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di Taman kanak kanak Nambokido Kecamatan Unaaha Kabupaten Konawe. Guru merangsang anak dengan memanggil simbol huruf yang dikenalnya, menyebutkan bunyi huruf pertama dari nama-nama benda yang ada di sekitarnya. menyebutkan kelompok gambar dengan suara awal yang sama, dan dapat mengetahui hubungan antara bunyi huruf dengan bentuk huruf, dengan hasil yang dicapai anak yaitu meningkat signifikan yaitu 85,71%. Namun dalam penelitian ini masih terdapat 3 anak yang belum mencapai ketuntasan secara individu, sehingga dalam hal ini disampaikan kepada guru untuk ditindak lanjuti dalam bentuk pembelajaran remedial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajat Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Deepublish.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang* <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/6702>
- Aras, S. (2015). Free play in early childhood education: a phenomenological study. *Early Child Development and Care*, 186(7), 1173–1184. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1083558>

- Asiah, N. (2018). Pembelajaran calistung Pendidikan anak usia dini dan ujian masuk calistung sekolah dasar di Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. <http://103.88.229.8/index.php/terampil/article/view/2746>
- 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>
- Ayu, M. A. (2017). Penerapan Bermain Untuk Membangun Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.31537/JECIE.V1I1.25>
- Barlian, E. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. *E-Book*. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/AUCJD>
- Boonchom, S., Nuchwana, L., & Amorn, M. (2012). The Development of Standards, Factors, and Indicators for Evaluating the Quality of Classroom Action Research. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69, 220–226. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2012.11.402>
- Budiyanti, S., Swadaya, U., Cirebon, G. J., & Pontianak, I. (2021). Peningkatan keaksaraan awal pada anak kelompok B melalui media giant card. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 173–186. <https://doi.org/10.29313/GA:JPAUD.V5I2.9003>
- Choiriyah, Mayuni, I., & Dhieni, N. (2022). The Effectiveness of Multimedia Learning for Distance Education Toward Early Childhood Critical Thinking During the COVID-19 Pandemic. *European Journal of Educational Research*, 11(3), 1553–1568. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.11.3.1555>
- Daeni, E. I. (2020). Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Kata Begambar di TK Darussalam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 500–503. <https://doi.org/10.31949/EDUCATIO.V6I2.503>
- Ernawati, P., Raharjo, T. J., & Sugiyo, S. (2019). Effect of Word Card Games and Picture Cards on the Introduction of The Concept of Beginning Reading and Writing in Early Childhood. *Journal of Primary Education*, 8(7), 11–17. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i1.33823>
- Fauziddin, M., Fikriya, M., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pahlawan, U., Tambusai, T., Pesantren, P., Quran, H., & Jombang, J. (2020). Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata. *Journal of Education Research*, 1(1), 46–54. <https://doi.org/10.37985/JOE.V1I1.6>
- Fernández-Santín, M., & Feliu-Torruella, M. (2020). Developing critical thinking in early childhood through the philosophy of Reggio Emilia. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100686. <https://doi.org/10.1016/J.TSC.2020.100686>
- Fitri, M., & AS Nugraheni. (2021). Manajemen Sekolah Dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/9291>
- Fortuna, dewi, & syafar, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 Tk Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 5(2). <https://doi.org/10.36706/JTK.V5I2.7567>
- Ginner Hau, H., Selenius, H., & Björck Åkesson, E. (2022). A preschool for all children?—Swedish preschool teachers’ perspective on inclusion. *International Journal of Inclusive Education*, 26(10), 973–991. https://doi.org/10.1080/13603116.2020.1758805/SUPPL_FILE/TIED_A_1758805_SM8301.DOCX

- Gugganig, M., & Schor, S. (2020). Teaching (with) Postcards: Approaches in the classroom, the field, and the community. *Teaching Anthropology*, 9(2), 56–65. <https://doi.org/10.22582/TA.V9I2.560>
- Hardiyanti, W., & NM Alwi. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19. *Obsesi*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Harumi, A., Marhun, M., & Sobarna, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbahasa (Keaksaraan) mengenal Huruf Menggunakan Permainan Kartu Huruf pada Anak Kelompok B PAUD TAMAN CERIA Gg. Banceuy Kota Bandung. *Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, 0(0), 14–18. <https://doi.org/10.29313/.V0I0.8605>
- Ilsa ; Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571>
- Jenny Eades. (2015). Learning to live happily together. *Http://Dx.Doi.Org/10.12968/Ftoe.2004.3.9.Viii*, 3(9), viii–x. <https://doi.org/10.12968/FTOE.2004.3.9.VIII>
- John C. Bean, & Dan Melzer. (2021). Engaging Ideas: The Professor’s Guide to Integrating Writing, Critical . In *John Wiley & Sons*. (3 edition). John Wiley & Sons.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1–200. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2/COVER>
- Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591–598. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V5I1.680>
- Mahendrawani, A., Dharma, T. K., & Loyok, W. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok A TK Dharma Wanita Loyok. *NUSANTARA*, 1(2), 88–109. <https://doi.org/10.36088/NUSANTARA.V1I2.252>
- Marybeth Murray. (2019). Early Childhood education Teacher Preparation : First and second year Teacher preceptions of their Preparation for working with children with special needs. *ProQuest*.
- McLaughlin, B. (2013). Second Language Acquisition in Childhood : Volume 2: School-age Children. *Second Language Acquisition in Childhood*. <https://doi.org/10.4324/9780203726341>
- Yosmelia, & Aulia, P. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Mellui permainan Kartu Kta Bergambar berbentuk Jendela Di Taman kanak kanak Negeri Pembina Kubuk Linggau. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(2), 143–152. <http://www.ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/66>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/JGE.2021.VOL4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/JGE.2021.VOL4(1).6985)
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/JIP.6.1.66-77>
- Oktavia, A., & Agustin, H. (2020). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24331/IJERE.646821>

- Pahendra, P. (2020). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*. <https://jet.or.id/index.php/jet/article/view/16>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/460>
- Riwayati Zein, Z., Roza Dahlia, D., & Ana Diana Tonara, T. (2020). Pengaruh Kartu Huruf Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan anak Usia 5-6 tahun di TK Bakti Bunda Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 3(3), 1652–1657. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/542>
- Romiyati. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal melalui Permainan Kartu Suku Kata dengan Model Pembelajaran Kooperatif pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Bansari Temanggung Semester II Tahun 2018/2019. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 50–61. <https://doi.org/10.26877/MPP.V15I1.8389>
- Sadiyah, N., Nurhayati, S., & Rakhman, A. (2021). Meningkatkan Kreatifitas anak Usia Dini mealui pembelajaran ICT dengan Aktifitas Menggambar. *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF*, 4(5). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v4i5.p%25p>
- Safira, ajeng rizki. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini - Ajeng Rizki Safira, M.Pd. - Google Books. *Caremedia Communication.*, 88. https://books.google.com/books/about/Media_Pembelajaran_Anak_USia_Dini.html?hl=id&id=cxv-DwAAQBAJ
- Sari, N., & Fauziddin, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan Kartu Angka Bergambar di TK Bina kasih. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22–31. <https://doi.org/10.31849/PAUDLECTURA.V1I1.500>
- Septia, R., Rahman, T., & Sianturi, R. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Sikap Sosial Anak Usia 2 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3758–3762. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I4.5997>
- Simanjuntak, G. M. Br., Widyana, R., & Astuti, K. (2020). Pembelajaran Metode Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca Pada Anak Usi Pra Sekolah. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 51–54.
- Solichah, N., Solehah, H., & Jurnal, R. H. (2022). Persepsi Serta Peran Orang Tua dan Guru terhadap Pentingnya Stimulasi Literasi pada Anak Usia Dini. *Scholar.Archive.Org*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2453>
- Somad, A., Myrnawati, ;, Handini, C., & Sumadi, T. (2020). Development of Pairing Card Learning Media to Improve the Ability to Recognize the Concept of Numbers. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(9), 401–409. <https://doi.org/10.18415/IJMMU.V7I9.2171>
- Stagg Peterson, S., Altidor, A., & Kerwood, J. (2021). Young children’s written and verbal responses in a dynamic assessment context. *Assessing Writing*, 49, 100543. <https://doi.org/10.1016/J.ASW.2021.100543>
- Sugiati, S., Hajerah Hajerah, & Sitti Hafsah. (2022). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf TK Muslimat Nu 5 Kartini Turen Kab. Malang Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 361–368. <https://doi.org/10.31970/PENDIDIKAN.V4I2.422>
- Sukma, E., Mahjuddin, R., & Amelia, R. (2017). Literacy Media Development in Improving Reading and Writing Skill of Early Class Students in Elementary School Padang Utara Padang. *Atlantis Press.*, 145–150. <https://doi.org/10.2991/ICSET-17.2017.25>

- Sulaiman, Ardianti Nur, & Selviana. (2019). Tingkat Pencapaian pada Aspek Perkembangan Anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan standar nasional pendidikan anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52–65. <https://doi.org/10.24252/NANANEKE.V2I1.9385>
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319–327. <https://doi.org/10.14421/JPM.2018.32-05>
- Tunnazah, F., & Nuraeni, L. (2022). Stimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal anak Usia dini Melalui selengan Huruf di masaPandemi covid-19. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(4), 451–458. <https://doi.org/10.22460/CERIA.V5I4.11021>
- Young, M. R., Rapp, E., & Murphy, J. W. (2010). Action Research: Enhancing Classroom Practice and Fulfilling Educational Responsibilities. *Journal of Instructional Pedagogies*, 3. www.sotl.ilsta.edu
- Zemlock, D., Vinci-Booher, S., & James, K. H. (2018). Visual–motor symbol production facilitates letter recognition in young children. *Reading and Writing* 2018 31:6, 31(6), 1255–1271. <https://doi.org/10.1007/S11145-018-9831-Z>