

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Di TK LKMD Karyamukti

Sabrina Putri Utami¹, M. Lukmanul Hakim Habibie²

¹Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung, Indonesia

²Institut Teknologi Sumatera, Sumatera, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 30 September,
2023

Revised 10 November,
2023

Accepted 2 Desember,
2023

Keywords:

Perkembangan Kognitif,
Media Kartu Huruf

ABSTRACT

Pada umumnya, kemampuan bahasa anak TK LKMD Karyamukti dalam hal mengenal dan menyebutkan lambang huruf pada siklus 1 sangat jauh dari yang di harapkan dan belum optimal. Dan disini mengajarkan anak dengan satu persatu mengenalkan huruf menyebutkan dan juga menyusun huruf sesuai gambar yang di tentukan oleh peneliti, lambang A sampai Z dan apabila anak sudah mulai bisa mengenal lambang huruf maka anak di ajarkan untuk membaca, seperti dengan cara menyusun tulisan dengan bacaan nasi, disitu anak mulai bisa mengeja dengan kalimat satu persatu dan sampainya di siklus ke 2 anak sudah mulai bisa mengeja bacaan atau menyusun tersebut sehingga bisa membaca kalimat tersebut. Peneliti menggunakan metodologi PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan menggunakan siklus satu dan siklus dua kesimpulan dari penelitian tersebut. kemampuan anak dalam mengenal huruf dari siklus 1 sampai siklus 2 yang dilakukan dalam 2 hari yaitu meningkat menjadi 35% anak yang sudah berkembang atau bisa mengenal huruf. Dan 10% anak atau 2 anak yang belum berkembang.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Sabrina Putri Utami

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Metro, Jalan Ki Hajar Dewantara No.15A, Kota Metro, Lampung.

Email: utamisabrinaputri@gmail.com

PENDAHULUAN

Lembaga Pendidikan awal bagi anak usia dini adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Butir 14 Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Stimulasi pada anak usia dini dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu perkembangan yang perlu distimulasi pada anak adalah perkembangan bahasa. Mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak sangat penting di tanamkan sejak usia dini khususnya 5-6 tahun agar anak mengenal huruf, menambah kosa kata baru dan memudahkan anak dalam belajar membaca untuk pendidikan selanjutnya. Prinsip abjad merupakan bunyi kode lisan yang di wakili oleh huruf-huruf kode tertulis. Penting bagi anak untuk mengetahui bahwa sebelum memulai membaca terlebih dahulu mereka mampu mengenal dan memahami huruf-huruf. Kemampuan membaca adalah salah satu kemampuan anak yang harus di kembangkan. Belajar membaca dapat dilakukan menggunakan media agar tidak monoton dan anak tidak mudah bosan. Peran media sangat dibutuhkan untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Dengan adanya media diharapkan agar menarik perhatian anak (Ayu Widi Astuti, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin, 2021).

Usia perkembangan anak usia dini di Indonesia dalam rentang 0-6 tahun dan termasuk dalam usia anak taman kanak-kanak. Pada usia TK harus sudah mengenal huruf saat keluar dari TK, sehingga saat memasuki sekolah dasar anak tidak mengalami kesulitan untuk menguasai keterampilan membaca. Untuk menguasai keterampilan membaca di TK diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media kartu kata atau kartu huruf agar anak tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi (Andi Firdha Muafiah, 2019).

Pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Pada kemampuan tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sederhana sehingga anak sudah siap untuk belajar ke jenjang lebih lanjut Kegiatan pembelajaran pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal (Rita Jahiti Tanjung, 2018).

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf (Tiningsih Emi et. al, 2020)

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil diskusi dan observasi yang dilakukan di TK LKMD Karyamukti diperoleh hasil kemampuan kognitif khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, bahasa, dan sosial-emosional. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf pada kelas B1 di TK LKMD Karyamukti. Pertama, beberapa anak belum mengenal huruf atau abjad, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kedua, kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang dari 20 anak yang ada di kelas baru 16 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Keempat, anak mengalami kesulitan mengenal huruf. Disebabkan karena jarang penerapan metode permainan kartu huruf di sekolah tersebut (Nova Djangkali, 2019).

Salah satu program pengembangan anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Bahasa adalah system symbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari symbol-simbol visual maupun verbal. Pengembangan keterampilan berbahasa pada anak usia dini mencakup 4 aspek yaitu: 1. Berbicara; 2. Menyimak; 3. Membaca; dan 4. Menulis. Keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif karena anak dituntut untuk menghasilkan Bahasa. Sebaliknya, keterampilan menyimak dan membaca bersifat reseptif karena anak lebih banyak menyerap bahasa yang dihasilkan oleh orang lain sehingga anak dituntut untuk dapat mengenal lambang huruf hingga membaca melalui tahapan-tahapan yang berbeda. Oleh sebab itu kemampuan mengenal lambang huruf perlu distimulasi sejak usia dini. Melalui stimulasi diharapkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf berkembang sesuai harapan (Dina Yacomina Patty, Kartini Marzuki, and Susilawati, 2022).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan Bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda. Jadi dari pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak untuk mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambungkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan simbol suatu huruf, dan kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata (Slamet, 2015).

Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada dirinya. Slamet Suyanto mengungkapkan bahwa pada dasarnya Pendidikan Anak Usia Dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan (E. S. Agustina, 2017).

Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono, 1999) menyatakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan kartu huruf, yaitu:

- a. Merangsang anak belajar aktif
- b. Melatih siswa memecahkan persoalan
- c. Timbul persaingan yang sehat antar anak
- d. Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak

Maimunah Hasan menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf, yaitu:

- a. Dapat membaca dengan mudah
- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan
- c. Memperbanyak perbendaharaan kata (M. Hasan, 2011).

Dengan demikian maka permainan kartu huruf menurut Hariyanto (2009: 84) adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf adalah berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf. Dengan demikian maka permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

Permasalahan yang di temukan di TK LKMD Karyamukti yaitu bagaimana meningkatkan kognitif anak usia dini menggunakan media kartu huruf (Agus Hariyanto, 2009).

Adapun manfaat pada penelitian ini yaitu di harapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan inspirasi atau wawasan baru kepada para guru-guru PAUD untuk mengembangkan lebih banyak media yang menyenangkan dan menarik perhatian bagi anak, salah satunya yaitu dengan menggunakan media kartu huruf.

2. Secara praktis

a. Bagi penulis

Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional dan kreatif.

b. Bagi anak

- (1) Membantu dan memudahkan anak mengenal huruf.
- (2) Mengenalkan anak pada bunyi dan bentuk huruf.
- (3) Melatih motorik kasar dan halus.

c. Bagi guru

- (1) Membantu guru lebih kreatif.
- (2) Membantu guru dalam proses pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Merupakan fungsi bagi pengembangan praktek pembelajaran yang inovatif di taman kanak-kanak Lkmd Karyamukti kecamatan sekampung kabupaten lampung timur.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untu belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri. Media kartu huruf yang d gunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kartu huruf yang di buat sendiri oleh mahasiswa atau yang meneliti dengan kreatifitas yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode praktek langsung dengan bentuk penelitian tindakan berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengkaji kembali apa yang telah terjadi dan bagaimana hasilnya. Hasil observasi pada penelitian ini dari 2 siklus yaitu ada 35% anak yang sudah mulai berkembang. Penelitian ini dilaksanakan di TK Lkmd Karyamukti. Subjek dari penelitian adalah anak TK Lkmd Karyamukti yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Dan observasi ini menggunakan 2 siklus, siklus 1 yaitu dilakukan 1 hari, dan di siklus yang kedua di lakukan 1 hari juga jadi ada 2 hari pertemuan dalam 2 siklus tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa peserta didik di PAUD MELATI masih merasa takut dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya, enggan melakukan tugas dari guru, tidak ingin bermain dengan teman-temannya akhirnya kemampuan berpikir sulit untuk dikembangkan sehingga kreativitas anak pun tidak berkembang. Kreativitas berpikir yang rendah mengakibatkan anak sulit memahami pembelajaran. Selain itu, minimnya sarana dan prasarana menjadi salah satu alasan terhambatnya kreativitas pada anak. Hal ini dapat dilihat saat guru melakukan kegiatan pembelajaran anak-anak kurangnya minat peserta didik untuk berpikir kreatif, anak lebih banyak diam dibandingkan aktif bertanya dan berinteraksi. Setelah melihat kondisi peserta didik yang tidak mengalami peningkatan guru di PAUD MELATI mencoba mencari metode baru agar dapat membantu perkembangan peserta didik. Ada beberapa metode atau cara yang digunakan guru dalam menerapkan kebiasaan berpikir kreatif pada peserta didik yaitu dengan menggunakan metode cooking class. Untuk mendukung pembelajaran cooking class agar tercapainya tujuan untuk meningkatkan kreativitas guru tidak hanya sekedar menerapkan kegiatan saja, namun guru melakukan berbagai upaya untuk mendukung kegiatan agar dapat bermanfaat bagi peserta didik. Ada beberapa upaya yang dilakukan guru dalam kegiatan cooking class untuk meningkatkan kreativitas anak, yakni, guru mengajak anak bereksplorasi, guru mengajak anak untuk berimajinasi, membuat suasana cooking class menyenangkan, memberikan motivasi pada anak, memberikan pengalaman baru saat belajar cooking class, guru mencoba menumbuhkan rasa ingin tahu.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada kedua siklus tersebut, maka dibuatlah rekapan hasil pembelajaran dari tiap siklus. Indikator yang akan dinilai dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk menyebutkan berbagai macam lambang huruf vocal (huruf besar) dan konsonan (huruf kecil), kemampuan anak untuk mengenal dan menunjuk lambang huruf yang ada pada kartu huruf. Skor penilaian yang digunakanyaitu berupa BB, MB, BSH dan BSB.

BB : Belum Berkembang Apabila peserta didik tidak dapat menunjuk dan menyebutkan huruf.

MB : Mulai Berkembang. Apabila peserta didik dapat menunjuk dan menyebutkan beberapa huruf dengan benar dengan bantuan guru.

- BSH : Berkembang Sesuai Harapan. Apabila peserta didik dapat menunjuk dan menyebutkan banyak huruf dengan benar secara spontan tanpa bantuan guru.
- BSB : Berkembang Sangat Baik. Apabila peserta didik menunjuk dan menyebutkan semua huruf dengan benar secara spontan tanpa bantuan guru.

Hasil Siklus 1

Berikut ini adalah hasil rekapitulasi aktivitas belajar anak dalam menggunakan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak:

Siklus Satu untuk mengetahui Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Kartu Huruf pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada Sabtu, 25 maret 2023. Dan rabu, 29 maret 2023.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan dalam pelaksanaan tindakan kelas yaitu dengan tema sayuran dan buah, kemudian peneliti mempersiapkan instrumen lembar observasi kemampuan mengenal huruf pada anak dan mengembangkan media kartu huruf.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini yang melakukan tindakan adalah peneliti. Kegiatan yang di lakukan yaitu anak di suruh menyusun huruf sesuai dengan gambar sayuran atau buahan tersebut dengan benar, dan disini pelaksanaan siklus 1 dilakukan selama satu kali pertemuan.

c. Pengamatan

Selama proses kegiatan berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai observasi mengamati dan mengisi lembar observasi kemampuan anak dalam mengenal huruf saat kegiatan berlangsung.

Tabel 1. Data Perkembangan Anak

Kategori	Jumlah	Prosentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	30%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	25%
Mulai Berkembang (MB)	5	25%
Belum Berkembang (BB)	4	20%
Jumlah	20	100%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu huruf belum dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara optimal dan belum ada anak yang berkembang sangat baik. Oleh karena itu peneliti di bantu guru kelas melakukan evaluasi sebagai berikut: Yaitu peneliti kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, dan peneliti juga mempersiapkan media yang belum menarik minat anak.

Berdasarkan data dari tabel 1 menunjukkan bahwa dari 20 anak pada pertemuan pertama: anak yang mendapatkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 anak, Anak yang

berkembang sesuai harapan ada 5, anak yang mulai berkembang ada 5, Dan anak yang mendapatkan kriteria Belum Berkembang (BB) yaitu sebanyak 4 anak. Jadi hasil dari siklus pertama dengan pertemuan 1 yaitu perkembangan anak di TK LKMD ada 30 % anak yang sudah mulai berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian pada siklus I belum mencapai keberhasilan sehingga perlu dilakukan perbaikan penelitian pada siklus II

Hasil Siklus 2

Berikut ini adalah hasil dari Belajar Siklus 1 dan 2 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Huruf. Dan Rabu, 29 Maret 2023.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan tema dan sub tema yang sudah ditentukan dalam pelaksanaan tindakan kelas yaitu dengan tema menyusun angka secara berkelompok bersama teman, kemudian peneliti mempersiapkan instrumen lembar observasi kemampuan mengenal huruf anak dan mengembangkan kegiatan dengan menggunakan media kartu huruf.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini yang melaksanakan tindakan adalah peneliti. Kegiatan yang dilakukan yaitu bermain kartu huruf. Yaitu disini anak diajarkan menyusun huruf secara berkelompok bersama teman, di sini ada beberapa huruf yang di acak lalu anak di suruh menyusun sesuai dengan gambar yang ada di atas huruf, di sini menggunakan media gambar hewan. Dan disini anak juga di berikan kesempatan untuk bertanya kepada peneliti atau guru kelas.

c. Pengamatan

Selama proses kegiatan berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai observasi mengamati dan mengisi lembar observasi kemampuan anak dalam mengenai huruf saat kegiatan berlangsung.

Tabel 2. Data Perkembangan Anak

Kategori	Jumlah	Prosentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	35%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	30%
Mulai Berkembang (MB)	5	25%
Belum Berkembang (BB)	2	10%
Jumlah	20	100%

d. Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu huruf sudah dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara optimal dan sudah ada anak yang berkembang sangat baik. Hal ini berarti mahasiswa berhasil dalam pelaksanaan penelitian pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data dari tabel 2 menunjukkan bahwa dari 20 anak pada pertemuan pertama dalam kegiatan bermain menggunakan kartu huruf: Ada 7 anak mendapatkan kriteria

berkembang sangat baik (BSB), 2 anak yang belum berkembang (BB), 6 anak yang berkembang sesuai harapan, ada 5 anak yang mulai berkembang. Sehingga hasil dari siklus kedua dengan pertemuan ke 2 yaitu perkembangan anak di TK LKMD ada 35% anak yang sudah mulai berkembang sangat baik.

Tabel 3. Hasil Perkembangan Kemampuan Kognitif pada Siklus 1 sampai 2

No	Kategori	Prosentase (%) Siklus 1	Prosentase (%) Siklus 2
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	30	35
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	25	30
3	Mulai Berkembang (MB)	25	25
4	Belum Berkembang (BB)	20	10

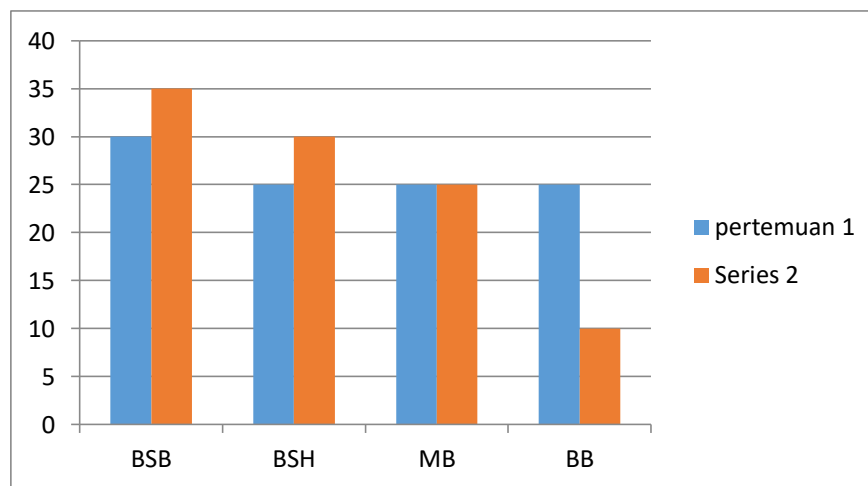


Diagram 1.1

Jadi dari diagram diatas dapat dilihat bahwa presentase perkembangan pola pikir pada anak usia dini di TK LKMD Karyamukti menunjukkan bahwa dapat dilihat perbandingan dari dua hari pertemuan bahwa siswa siswi menunjukan peningkatan yang memadai. Dilihat pada perkembangan hari pertama bahwasannya anak belum sepenuhnya menguasai permainan menggunakan kartu huruf dan terdapat 30% anak yang dapat menguasai permainan tersebut. Pada hari kedua dan seterusnya meningkat sebanyak 5% dari hari sebelumnya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa-siswi tersebut mampu dalam pembelajaran menggunakan media kartu huruf.

Pada umumnya, kemampuan bahasa anak TK LKMD Karyamukti dalam hal mengenal dan menyebutkan lambang huruf pada siklus 1 sangat jauh dari yang di harapkan dan belum optimal. Dan disini mengajarkan anak dengan satu persatu mengenalkan huruf menyebutkan

lambang A sampai Z dan apabila anak sudah mulai bisa mengenal lambang huruf maka anak di ajarkan untuk membaca, seperti dengan cara menyusun tulisan dengan bacaan nasi, disitu anak mulai bisa mengeja dengan kalimat satu persatu dan sampainya di siklus ke 2 anak sudah mulai bisa mengeja bacaan tersebut sehingga bisa membaca kalimat tersebut. Dan disini ada satu anak yang belum bisa (BB), karena anak tersebut memang susah di ajari mengenal huruf, menulis namanya sendiri pun belum bisa.

Dari hasil yang di peroleh tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu huruf dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam hal mengenal dan menyebutkan huruf secara acak dengan baik dan benar dari siklus 1 sampai siklus 2 sehingga apa yang menjadi target dan harapan pun tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dari siklus 1 sampai siklus 2 yang dilakukan dalam 2 hari yaitu meningkat menjadi 35% anak yang sudah berkembang atau bisa mengenal huruf. Dan 10% anak yang belum bisa.

DAFTAR PUSTAKA

- Kasta, A. (2019). Peningkatan kreativitas seni anak melalui kolase dengan menggunakan daun pisang di TK Aisyiyah Talaok. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.29210/3003297000>
- Ayu Widi Astuti, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin, "Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 1 (2021): 73–81
- Andi Firdha Muafiah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 5 (2019): 55.
- Rita Jahiti Tanjung, "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, no. 2 (2018): 321–22.
- Tiningsih, Emi dkk, "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A," *Jurnal Education And Development* Vol.8, no. 2 (2020): 399–408, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>.
- Nova Djangkali, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Di Tk Improving," *Early Childhood Education Indonesian Journal* 2, no. 3 (2019): 176–81, <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/ECEIJ/article/view/997/695>.

- Dina Yacomina Patty, Kartini Marzuki, and Susilawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Ambon," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan pembelajaran* 4, no. 146 (2022): 397-402, <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/239/219>.
- Slamet, "Implementasi Penelitian Tindakan Kelas," *Sch. J. Pendidik. Dan Kebud.* and 2015. no. 3, pp. 47–58, "S. Slameto, 'Implementasi Penelitian Tindakan Kelas,' *Sch. J. Pendidik. Dan Kebud.*, Vol. 5, No. 3, Pp. 47–58, 2015.," *Implementasi Penelitian Tindakan Kelas* 5 (2015).
- E. S. Agustina. 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013,' *Aksara J. Bhs. Dan Sastra*, Vol. 18, No. 1, 2017
- M. Hasan, "Pendidikan anak usia dini, M. Hasan, "Pendidikan Anak Usia Dini," 2011.
- Agus Hariyanto, *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press. 2009