

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data dan Temuan Penelitian**

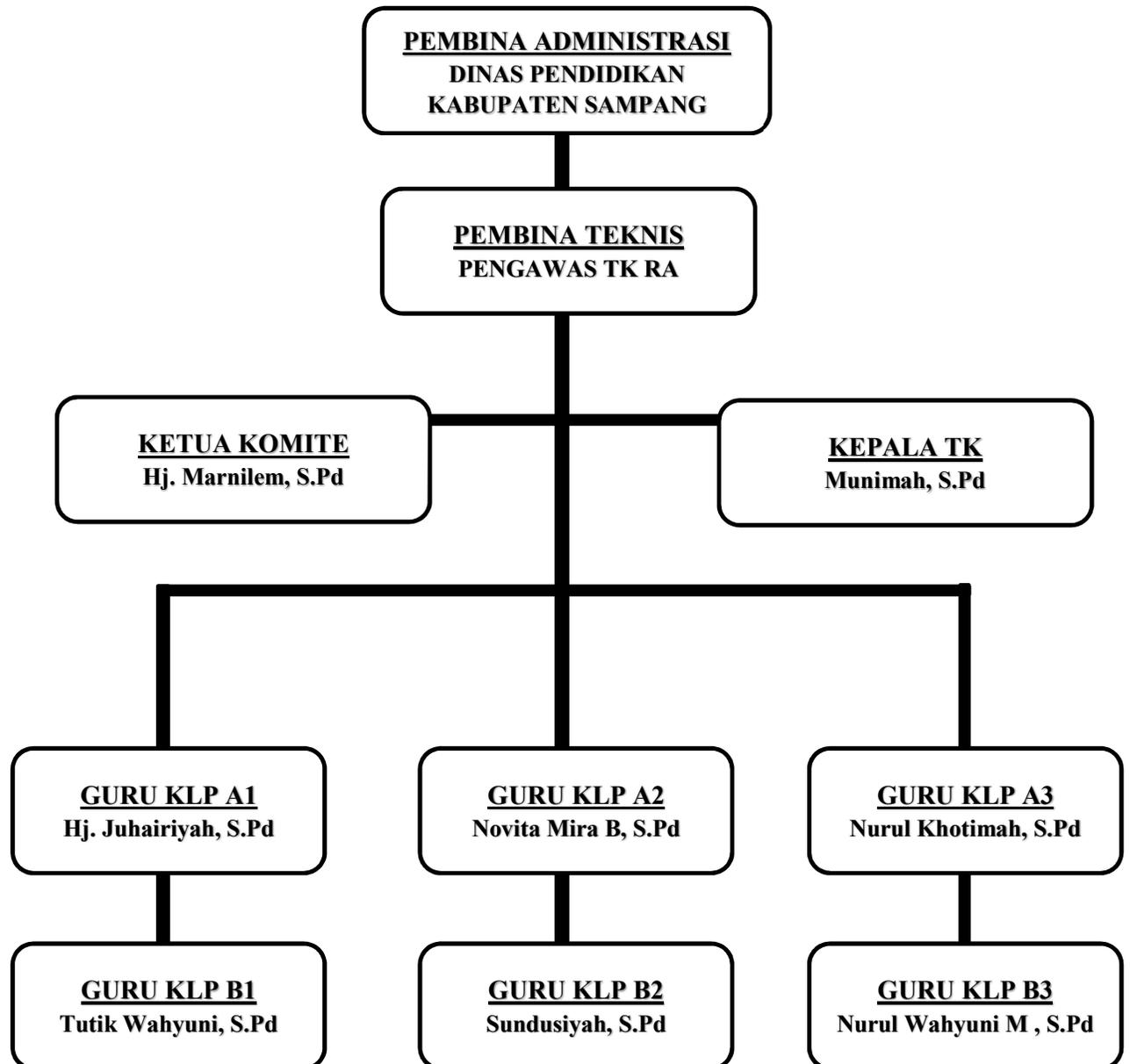
##### **1. Paparan Data**

###### **a. Profil TK BINA ANA PRASA**

- 1) Nama Lembaga : TK BINA ANA PRASA  
Alamat / desa : Jl. Kramat II  
Kecamatan : Sampang  
Kabupaten : Sampang  
Provinsi : Jawa Timur  
Kode pos : 69214
- 2) No. Telepon : 082330633754
- 3) Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan PKK
- 4) Status Sekolah : Terakreditasi B
- 5) Status Lembaga : Swasta
- 6) No SK Kelembagaan : 1316 / 104.35/03/SK/ 1997
- 7) NIS / NPSN : 69906090
- 8) Tahun didirikan/beroperasi : 1997
- 9) Status tanah : Taman Asuh dan Bermain
- 10) Luas tanah : 400 m<sup>2</sup>
- 11) Nama Kepala Sekolah : Munimah, S.Pd
- 12) Status Akreditasi : Terakreditasi B
- 13) No dan SK Akreditasi : PAUD-TK 125/BAN PAUD DAN  
PNF/AKR/2019

Uraian mengenai sejarah singkat TK Bina Ana Prasa adalah tentang lembaga pendidikan pra-sekolah. TK Bina Ana Prasa yang terletak di Karang Dalam adalah sebuah institusi Taman Kanak-Kanak swasta yang dimiliki oleh pemerintahan daerah Kecamatan Sampang, Kabupaten Sampang. Pendirian TK ini merupakan usulan dari kepala UPTD (Unit Pelaksana Teknis) Kecamatan Sampang pada tahun 1996. Usulan tersebut kemudian diteruskan kepada kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sampang pada tahun 1997. Pada waktu itu, fasilitas yang ada sangat terbatas karena hanya dikelola oleh dua guru dan satu kepala sekolah, dengan jumlah siswa yang sangat sedikit, hanya sekitar 30 orang. Seiring berjalannya waktu, hingga tahun 2025, TK Bina Ana Prasa Karang Dalam telah berkembang menjadi institusi dengan 111 siswa dan memiliki tujuh kelas, yaitu KB A1, A2, A3, B1, B2, dan B3. Sekolah ini juga telah mencapai beberapa prestasi dan setiap tahun melaksanakan renovasi, serta menyelenggarakan kompetisi untuk para guru yang mengelola kelas dengan tampilan terbersih, teratur, dan menarik, sehingga fasilitas dan setiap kelas menjadi lebih baik.

**STRUKTUR ORGANISASI TK BINA ANA PRASA KARANG  
DALAM**



Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi TK Bina Ana Prasa

**b. Visi, Misi dan Tujuan TK Bina Ana Prasa Sampang**

## 1) Visi TK Bina Ana Prasa

Pendidikan yang menekankan pada nilai-nilai moral yang baik, penguasaan pengetahuan dan teknologi yang berlandaskan pada iman dan taqwa serta memiliki inti nilai budaya bangsa yang luhur.

## 2) Misi TK Bina Ana Prasa

- a) Menanamkan prinsip-prinsip akhlakul karimah sejak usia dini.
- b) Melaksanakan pendidikan yang seimbang antara perkembangan intelektual dan spiritual agar terbentuk karakter yang unggul dan berkualitas.
- c) Mengimplementasikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- d) Mempersiapkan generasi unggul yang menguasai pengetahuan dan teknologi berlandaskan iman dan taqwa.
- e) Membangun kerjasama yang harmonis antara seluruh warga sekolah dan masyarakat sekitar.

## 3) Tujuan TK Bina Ana Prasa

- a) Menjadi generasi yang selalu berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Mampu meraih prestasi baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.
- c) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat, dengan siswa dan guru yang mengamalkan ajaran agama.
- d) Siswa memiliki dasar pengetahuan dan teknologi yang tidak

mengabaikan nilai iman dan taqwa.

e) Menjadi pelopor dan penggerak di lingkungan sekitar.

Peneliti akan menyajikan data dari hasil penelitian yang dilakukan berkaitan dengan penerapan bermain kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan baca anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa Desa Karang Dalam Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang. Penelitian ini akan membahas bagaimana penerapan bermain kartu huruf dapat berkontribusi pada kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa Desa Karang Dalam Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang juga akan mengeksplorasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan tersebut. Berikut adalah pemaparan mengenai tiga hal tersebut:

**a. Penerapan Bermain kartu Huruf Untuk Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 tahun**

Pada segmen ini, akan dijelaskan informasi berkaitan dengan hasil penelitian yang khusus menyoroti cara penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun. Tentu saja, peneliti melakukan observasi langsung terhadap interaksi belajar mengajar di institusi tersebut. Awalnya, peneliti mengunjungi TK Bina Ana Prasa Sampang pada hari Kamis, empat April dua ribu dua puluh empat, pukul delapan pagi waktu setempat untuk meminta izin kepada kepala sekolah guna melaksanakan penelitian mengenai penerapan permainan kartu huruf untuk kemampuan membaca anak berusia 4 hingga 5 tahun. Peneliti juga meminta izin untuk melakukan observasi, wawancara dengan pihak terkait, serta mengumpulkan dokumen-dokumen yang tersedia mengenai

penerapan permainan kartu huruf untuk mendukung kemampuan membaca anak dalam rentang usia tersebut. Pada dua puluh tiga Januari dua ribu dua puluh lima, peneliti mengurus surat izin yang diantarkan ke sekolah.

Penjelasan mengenai kemampuan anak dalam penerapan permainan kartu huruf akan diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Munimah S.Pd sebagai Kepala Sekolah, mengenai cara penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa.

“Untuk persiapan-kegiatan yang dilakukan sebelum menerapkan permainan kartu huruf dalam pengembangan kemampuan membaca mencakup penyusunan RPPH, menyediakan media kartu huruf yang terdiri dari variasi abjad, menyiapkan ruang yang aman dan nyaman, mengajar sesuai dengan tahap RPPH yang telah disusun, serta merancang evaluasi formatif dan sumatif. Kami memanfaatkan kartu huruf serta kartu bergambar agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Gurunya membimbing anak-anak untuk mengenali huruf melalui permainan yang melibatkan pengenalan huruf menggunakan gambar hewan dan buah.”<sup>40</sup>

Dari penjelasan Ibu Munimah diatas, bisa disimpulkan bahwa penerapan bermain kartu huruf dengan menggunakan kartu huruf dan gambar dalam pembelajarannya mencakup pembuatan RPPH, menyiapkan tempat yang nyaman, serta membuat penilaian formatif dan sumatif. Metode ini memfasilitasi anak-anak dalam mengenali huruf, hewan, dan buah melalui permainan.

Pernyataan ini diperkuat ketika wawancara dengan Ibu Ita selaku guru Kelompok A2, yang menyampaikan bahwa:

---

<sup>40</sup> Munimah, kepala sekolah TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 23 Januari 2025.

“Cara efektif untuk memperkenalkan huruf kepada anak-anak adalah dengan tidak hanya menunjukkan huruf itu sendiri, tetapi juga menyertakan gambar objek yang diawali dengan huruf tersebut di kartu. Contohnya, pada kartu untuk huruf “B”, terdapat gambar bola, sehingga anak-anak dapat dengan cepat memahami dan mengaitkan huruf tersebut dengan benda yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, beberapa anak juga memiliki ketertarikan dalam bernyanyi dan menulis”<sup>41</sup>

Berdasarkan penjelasan Ibu Ita, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran kartu huruf “B”, terdapat gambar yang membantu anak-anak mengenali huruf, sehingga tidak sekadar menunjukkan huruf. Selain itu, beberapa anak juga menyukai kegiatan bernyanyi dan menulis.

Sejalan dengan wawancara bersama Ibu Sundu, beliau menyampaikan bahwa:

“Penggunaan kartu huruf sebagai sarana bermain untuk mengembangkan kemampuan membaca anak-anak berusia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa yang saya lakukan, melibatkan penggunaan kartu huruf untuk memperkenalkan alfabet kepada anak-anak. Setiap kartu menampilkan sebuah huruf besar dan ilustrasi yang berkaitan dengan huruf tersebut. Kegiatan bermain kartu huruf umumnya dimulai dengan menunjukkan kartu secara acak.”<sup>42</sup>

Berdasarkan penjelasan Ibu Sundu yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak berusia 4-5 tahun memanfaatkan kartu huruf sebagai alat untuk mengenalkan huruf-huruf kepada mereka. Cara bermainnya biasanya dilakukan dengan menunjukkan kartu huruf secara acak.

Berdasarkan wawancara dengan tiga narasumber yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping di kelas A2 TK Bina Ana Prasa Sampang, diketahui bahwa penerapan permainan kartu huruf untuk kemampuan

---

<sup>41</sup> Ita, Wali Kelas TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 23 Januari 2025.

<sup>42</sup> Sundu, Guru Pendamping TK bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 23 Januari 2025.

membaca di kelompok A2 telah melewati tahap persiapan. Dalam tahap persiapan ini, yang dilakukan oleh guru antara lain adalah membuat RPPH, menyiapkan media pembelajaran seperti kartu huruf yang berbentuk abjad beserta gambar, kartu huruf dalam huruf kecil dan besar, serta menyiapkan tempat yang aman dan nyaman untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengikuti sesuai tahapan RPPH, serta membuat evaluasi penilaian formatif dan sumatif.

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh kepala TK Bina Ana Prasa, terdapat tahap evaluasi yang berupa penilaian atau asesmen untuk mengetahui keberhasilan dalam kegiatan yang telah dilakukan, yaitu penerapan permainan kartu huruf pada kelompok A2. Berikut adalah hasil wawancara yang didapat:

“Untuk evaluasinya berupa penilaian atau asesmen, kita menggunakan formatif dan sumatif. Jadi, selama kegiatan, guru juga menilai atau menggunakan formatif, dan nanti saat pulang sekolah, kita akan merapikan catatan anekdot dan lainnya dengan baik. Kemudian, untuk asesmen sumatif, dilakukan setelah menyelesaikan kegiatan.”<sup>43</sup>

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Munimah tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penilaiannya itu menggunakan formatif dan sumatif baik itu catatan anekdot dan lainnya.

Adapun pendapat dari guru TK Bina Ana Prasa Ibu Ita sebagai Guru kelas A2 wawancara sebagai berikut:

“Untuk penilaian atau evaluasi, biasanya guru menggunakan pendekatan formatif dan sumatif, dan kami umumnya mengevaluasi siswa dua kali dalam seminggu atau satu kali khusus untuk kelas A2, baik melalui checklist atau catatan anekdot. Seringkali, kami akan merapikan hasil dari penilaian tersebut setelah anak-anak kembali dari sekolah. Oleh karena itu, setelah siswa pulang, semua guru akan menyusun hasil penilaian yang telah dilaksanakan.”<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Munimah, kepala sekolah TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 23 Januari 2025.

<sup>44</sup> Ita, Wali Kelas TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 23 Januari 2025.

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Ita tersebut dapat disimpulkan bahwa biasanya kami memberikan penilaian terhadap anak 2 kali dalam seminggu atau 1 kali khusus untuk kelas A2, baik melalui cek list catatan anekdot.

Adapun pendapat dari TK Bina Ana Prasa Ibu Sundu beliau menyatakan:

“Asesmen atau evaluasinya dikerjakan selama aktivitas pembelajaran. Pengajar mengamati sambil menilai, kemudian mencatat setelah pulang. Baik itu nota anekdot maupun checklist. Tentu saja ini dilakukan agar saat pulang dari sekolah, pengajar bebas dari tugas dan tanggung jawab. Sebab pengajar itu sendiri pasti memiliki kesibukan lain di rumah masing-masing, jadi setelah anak-anak pulang, pengajar akan merapikan asesmen”.<sup>45</sup>

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Sundu, dapat disimpulkan bahwa guru melakukan pengamatan dan penilaian setelah pulang, baru kemudian mencatat. Baik itu dalam bentuk catatan anekdot maupun checklist. Tentu saja, semua ini dilakukan agar saat pulang dari sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan tiga informan, yakni kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping di kelas A2 TK Bina Ana Prasa Sampang, diketahui bahwa dalam tahap evaluasi yang merupakan penilaian atau asesmen untuk mengetahui keberhasilan dalam kegiatan yang telah dilakukan, yaitu penerapan bermain kartu huruf pada kelompok A2. Untuk evaluasi atau penilaian itu sendiri, guru biasanya menggunakan formatif dan sumatif, dan kami biasanya menilai satu kali atau dua kali dalam seminggu, khususnya untuk kelas A2, baik melalui checklist maupun catatan anekdot.

Temuan ini juga didukung oleh hasil observasi untuk mengumpulkan data di lapangan terkait. Penerapan kartu huruf untuk meningkatkan

---

<sup>45</sup> Sundu, Guru Pendamping TK bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 23 Januari 2025.

kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa Desa Karang Dalam Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang pada tahun 2024, observasi dilakukan oleh peneliti sebanyak lima kali pada tanggal 23 Januari 2025, 25 Januari 2025, 30 Januari 2025, 1 Februari 2025, dan 6 Februari 2025 untuk kelas TK. Dari hasil observasi di TK Bina Ana Prasa Karang Dalam dengan anak berusia 4-5 tahun di kelas.

Pada tanggal 23 Januari 2025, Ibu Ita menjelaskan mengenai permainan kartu huruf yang menggunakan konsonan. Ia menjelaskan bahwa huruf konsonan terdiri dari b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, r, s, t, v, w, x, y, dan z dengan mengawali pengenalan huruf konsonan dengan menyebutkan “B itu Bebek,” “C itu Cicak,” dan “D itu Domba.” Ibu Ita terlebih dahulu mengangkat kartu dengan huruf “B” kapital dan berkata dengan penuh semangat, “ini huruf “B” besar, dan B itu bebek.” Dengan menunjukkan gambar bebek yang terdapat di kartu, Ibu Ita menjelaskan dengan menyebutkan bunyi huruf “B,” “Bebek. B-B-B,” agar anak-anak dapat mencocokkan suara dengan bentuk hurufnya. Beberapa anak terlihat antusias mencoba mengucapkan huruf B dengan cara yang menyenangkan. Ibu Ita juga mengenalkan anak-anak pada huruf-huruf kombinasi melalui kartu huruf dengan memperkenalkan huruf konsonan yang berhubungan dengan nama hewan.

Kemudian, pada tanggal 25 Januari 2025, Ibu Ita kembali mengenalkan huruf kecil dan huruf besar melalui kartu huruf agar anak-anak dapat mengetahui bahwa huruf memiliki dua tipe, yaitu huruf kecil dan huruf besar. Ibu Ita memulai dengan menampilkan kartu huruf besar dan kecil satu per

satu, agar anak-anak dapat membedakan antara keduanya. Ia dengan sabar menjelaskan bahwa setiap huruf alfabet memiliki dua bentuk: misalnya A, B, C untuk huruf besar dan a, b, c untuk huruf kecil. Ibu Ita menggunakan metode yang menyenangkan, meminta anak-anak untuk menyebutkan huruf yang ada pada kartu tersebut. Ia juga mengajak anak-anak untuk menyusun kartu huruf dan mencocokkan huruf besar dengan huruf kecil yang sesuai. Aktivitas ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan permainan yang mengundang partisipasi anak-anak.

Selanjutnya, pada 30 Januari 2025, Ibu Ita sebelum memulai sesi pelajaran melakukan pembacaan doa dan menyapa anak-anak. Aktivitas ini bertujuan untuk membantu anak-anak agar dapat berkonsentrasi sebelum pelajaran dimulai. Setelah itu, Ibu Ita bertanya kepada mereka siapa yang pernah makan buah atau melihat hewan yang dimulai dengan huruf A, I, U, E, O. Di sini, beliau memanfaatkan huruf vokal agar anak-anak dapat dengan cepat mengingatnya, serta menyebutkan atau melihat bersamaan huruf vokal yang ada di balik kartu. Ibu Ita memanggil nama anak satu per satu untuk menyebutkan huruf dan gambar yang ada di balik kartu huruf, kemudian pada hari berikutnya.

Pada 1 Februari 2025, Ibu Ita juga mengenalkan anak-anak pada huruf gabungan lewat kartu huruf, contohnya “sy” dalam syarat, “Ng” untuk kucing, dan “Kh” untuk khusus.

Pada 6 Februari 2025, Ibu Ita memperkenalkan huruf a-z dengan memakai kartu huruf. Ia memberikan petunjuk pada setiap nama yang bersangkutan untuk mendorong anak-anak mengingat huruf-huruf yang ada,

menyusun bersamaan huruf yang terdapat pada kartu dengan mencari nama masing-masing di tiap kartu. Ibu Ita memanggil nama anak secara bergiliran untuk memastikan bahwa mereka memahami permainan dan telah berhasil memilih huruf dengan benar. Dengan mengenalkan huruf-huruf yang terkandung dalam nama masing-masing anak, tentu saja ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak-anak dalam mengenal lebih banyak huruf.

Tahap evaluasi yang merupakan penilaian atau assessment untuk mengetahui keberhasilan dalam kegiatan yang telah dilaksanakan adalah penerapan bermain kartu huruf pada kelompok A2. Dalam evaluasi atau penilaian itu sendiri, guru biasanya menggunakan formatif dan sumatif khusus untuk kelas A2, baik dalam bentuk cek list catatan anekdot.

Di TK Bina Ana Prasa Sampang, dapat diketahui bahwa dalam penerapan bermain kartu huruf untuk kemampuan membaca di kelompok A2, telah melewati tahap persiapan. Pada tahap persiapan ini, yang dilakukan oleh guru antara lain: membuat RPPH, menyiapkan media pembelajaran seperti kartu huruf yang berbentuk abjad disertai gambar, kartu huruf abjad dari huruf kecil dan besar serta menyiapkan tempat yang aman dan nyaman untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru mengajar mengikuti dengan tahapan RPPH dan guru juga membuat evaluasi penilaian formatif dan sumatif.

#### **b. Faktor Pendukung Dalam Penerapan Bermain Kartu Huruf Untuk Kemampuan Membaca Anak Pada Anak Usia Dini**

Pada bagian ini, akan dipresentasikan data yang diperoleh dari penelitian terkait faktor-faktor yang mendukung penerapan permainan kartu

huruf dalam pengembangan kemampuan membaca pada anak usia awal. Tentu saja, penelitian ini melibatkan wawancara, pengamatan, serta dokumentasi aktivitas pengajaran di TK Bina Ana Prasa Sampang. Berikut adalah hasil dari wawancara dan pengamatan mengenai faktor-faktor pendukung dalam penerapan permainan kartu huruf untuk kemampuan membaca anak usia dini, seperti yang dirinci berikut ini:

Berdasarkan percakapan dengan Ibu Munimah S.Pd sebagai kepala sekolah mengenai faktor-faktor yang mendukung penerapan bermain kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak usia dini, berikut adalah penjelasan yang telah disampaikan:

“Faktor pendukungnya tetap dengan menciptakan kebahagiaan anak dalam kelas, memberikan pengakuan yang sesuai setiap kali anak berhasil mengenali huruf atau menyusun nama mereka sendiri.”<sup>46</sup>

Kesimpulan dari pembahasan ini adalah dengan menciptakan suasana kelas yang positif, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, memberikan pujian yang sesuai setiap kali mereka mencapai keberhasilan sangatlah penting.

Poin ini ditekankan dalam wawancara dengan Ibu Ita, yang menjabat sebagai pengajar kelompok A2. Ia menyatakan bahwa:

“Saya percaya bahwa faktor-faktor yang mendukung, seperti yang disampaikan oleh Ibu Munimah, adalah menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Permainan yang menarik tentunya menjadi salah satu daya tarik agar anak-anak tetap aktif di dalam kelas, sementara kelas tetap dalam kondisi yang kondusif.”<sup>47</sup>

Keputusan akhir adalah menciptakan atmosfer kelas yang menyenangkan dan menarik agar siswa dapat berpartisipasi aktif di kelas dan

---

<sup>46</sup> Munimah, kepala sekolah TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 25 Januari 2025

<sup>47</sup> Ita, Wali kelas TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung 30 Januari 2025.

merasa nyaman. Hal ini juga didukung oleh Ibu Sundu sebagai guru pendamping:

“Dengan mengahirkan kita mengajarkan pelajaran dengan menggunakan kartu huruf akan membantu anak untuk mengenali huruf dengan cara yang lebih menyenangkan serta mudah diingat. Dan kita tetap mengutamakan atau menekankan kebahagiaan anak dan ketertarikan anak tetapi tetap dengan belajar sambil bermain.”<sup>48</sup>.

Kesimpulannya, faktor-faktor yang mendukung dalam aktivitas bermain kartu huruf menciptakan suasana yang menyenangkan serta mudah diingat bagi anak-anak, namun tetap menjalankan proses belajar sambil bermain.

Berdasarkan wawancara dengan pengajar kelompok A2, terungkap bahwa faktor-faktor pendukungnya adalah: “ Dengan memberikan materi mengenai kartu huruf, anak-anak akan lebih mudah mengenal huruf melalui metode yang lebih menarik dan mudah diingat. Guru juga memotivasi anak ketika mereka berhasil mengenali huruf atau menyusun nama mereka sendiri.”

Hal ini didukung oleh hasil pengamatan penerapan permainan kartu huruf untuk kemampuan membaca anak-anak berusia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa kelas A2, yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga anak-anak tertarik untuk berpartisipasi dan beraktivitas, namun tetap dalam suasana yang kondusif. Ibu Ita memulai dengan menunjukkan kartu huruf besar dan kecil satu per satu, sehingga anak-anak dapat membedakan keduanya. Ibu Ita menjelaskan dengan tenang bahwa setiap huruf alfabet memiliki dua bentuk: satu bentuk besar (seperti A, B, C) dan satu bentuk kecil (seperti a, b, c). Ibu Ita menggunakan metode yang menyenangkan

---

<sup>48</sup> Sundu, Guru pendamping TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung 6 Februari 2025

dengan meminta anak-anak untuk menyebutkan huruf-huruf pada kartu huruf yang ditunjukkan, sambil mengajak mereka untuk menyusun dan mencocokkan huruf besar dengan huruf kecil yang sesuai.

Aktivitas ini dilakukan dengan cara menyenangkan yang melibatkan permainan yang menarik bagi anak-anak, serta motivasi dari guru yang tampak sebagai semangat baru. Semangat itu terlihat dari ekspresi wajah guru, suara yang jelas, dan gerakan yang lincah, yang pastinya memengaruhi anak-anak. Hal ini terbukti dengan semangat dan antusiasme anak-anak dalam kegiatan pembelajaran. Lebih dari itu, sebagian besar anak mampu menangkap informasi yang telah disampaikan oleh guru.<sup>49</sup> Hal tersebut juga diperkuat dari hasil dokumentasi yang terlampir pada halaman 87.

### **c. Faktor Penghambat Dalam Penerapan Bermain Kartu Huruf Pada Kemampuan Membaca Anak Usia Dini**

Pada segmen ini, akan disajikan temuan dari penelitian yang berhubungan dengan aspek-aspek yang menghambat penerapan permainan kartu huruf terhadap keterampilan membaca anak-anak di usia dini. Penelitian ini melibatkan wawancara, observasi, serta dokumentasi selama proses belajar mengajar di TK Bina Ana Prasa Sampang. Berikut adalah hasil dari wawancara dan observasi mengenai faktor-faktor yang menjadi penghalang dalam penerapan permainan kartu huruf kepada kemampuan membaca anak usia dini, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Munimah S.Pd, selaku Kepala Sekolah, mengenai faktor-faktor yang menghambat penerapan permainan

---

<sup>49</sup> Observasi langsung pada tanggal 23 Januari 2025

kartu huruf pada keterampilan membaca anak-anak di usia dini.

“Cuma sangat sulit untuk menjaga konsentrasi anak, meski telah diberitahu bahwa mereka akan lupa huruf-hurufnya jika diulang lagi. Oleh karena itu, kami terus berusaha menarik perhatian mereka dengan menunjukkan gambar terlebih dahulu, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami. Selain itu, ada juga faktor dari kurangnya keterlibatan orang tua karena kesibukan kerja. Ketika orang tua tidak berpartisipasi secara aktif dalam pendidikan anak, contohnya dengan tidak meluangkan waktu atau memberikan dukungan saat belajar, anak akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dan hal ini akan semakin bertambah”<sup>50</sup>

Keputusan akhir yang diambil adalah bahwa melihat gambar dapat membantu dalam mengingat anak-anak, namun beberapa anak mungkin akan melupakan huruf-huruf yang telah mereka pelajari. Selain itu, menciptakan suasana kelas yang tetap kondusif merupakan tantangan besar bagi guru di TK Bina Ana Prasa. Kurangnya keterlibatan orang tua akibat kesibukan dengan pekerjaan juga berkontribusi pada masalah ini.

Pernyataan ini ditekankan ketika wawancara dilakukan dengan Ibu Ita, yang menyampaikan bahwa:

“Anak-anak sering kali mengabaikan hal ini, meskipun kita selalu berusaha untuk mengingatkan mereka. Selain itu, anak-anak juga mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip, seperti b dan d, yang sering membingungkan hampir semua anak. Kita harus mencari cara untuk mengatasi masalah ini, salah satunya dengan mengajarkan bahwa b memiliki ekor di depan, sementara d memiliki ekor di belakang.”<sup>51</sup>

Kesimpulannya, penghalang dari penggunaan kartu huruf adalah anak cenderung cepat melupakan jika tidak melihat gambar sebelumnya. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan dalam mengingat huruf-huruf yang serupa.

Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Ibu Sundu sebagai guru

---

<sup>50</sup> Munimah, Kepala sekolah TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 23 Januari 2025.

<sup>51</sup> Ita, Wali kelas TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 6 Februari 2025.

pendamping.

“Penghalangnya adalah dari anak-anak itu sendiri, mereka seringkali mudah merasa jenuh jika diberikan kartu yang sama terus-menerus. Namun, dengan sedikit variasi pada kartu huruf, kita dapat membuat mereka lebih tertarik, jadi kita selalu mencari cara agar mereka tidak merasa bosan di dalam kelas.”<sup>52</sup>

Kesimpulannya, anak-anak di kelas A2 menunjukkan kecenderungan lebih mudah merasa jenuh saat bermain dengan kartu huruf yang telah mereka gunakan sebelumnya. Oleh karena itu, agar mereka tidak merasa bosan, guru perlu memberikan variasi pada kartu-kartu sebelum mereka digunakan kembali di kelas selanjutnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terungkap bahwa terdapat beberapa hambatan dalam proses belajar: anak-anak menghadapi kesulitan belajar seperti sering lupa dan mengalami kesulitan dalam membedakan huruf-huruf yang mirip serta kesulitan menjaga konsentrasi. Selain itu, kurangnya keterlibatan orang tua akibat kesibukan kerja juga menjadi faktor penghambat.

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan adanya hambatan dalam penerapan bermain kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun di TK Bina Ana Prasa. Dalam hal ini, peneliti telah melakukan observasi guna mengumpulkan data mengenai faktor-faktor yang menghambat penerapan permainan kartu huruf dalam pengembangan kemampuan membaca anak usia dini. Hambatan yang ditemukan di kelas A2 TK Bina Ana Prasa adalah, pertama, anak-anak mengalami kesulitan belajar dan cepat lupa dengan huruf-huruf yang sudah mereka ketahui. Mereka cenderung merasa jenuh jika permainan yang sama diulang keesokan harinya, dan hampir semua anak tidak dapat membedakan

---

<sup>52</sup> Sundu Guru pendamping TK Bina Ana Prasa, Wawancara langsung, 1 Februari 2025.

antara huruf-huruf yang serupa seperti b dan d. Oleh karena itu, guru menggunakan kartu huruf bergambar beserta media variasi untuk mengulang pengenalan huruf, sehingga anak-anak dapat menguasai keterampilan membaca. Kedua, faktor lingkungan atau kurangnya peran orang tua juga berkontribusi, di mana sebagian orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan mereka, sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi anak-anak dalam belajar, yang mengakibatkan anak-anak mengalami kesulitan dalam proses belajar.<sup>53</sup>

## **2. Temuan Penelitian**

Berdasarkan informasi yang didapat dari wawancara, pengamatan, dan dokumentasi terkait penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak berusia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa Desa Karang, Kecamatan Sampang, Kabupaten Sampang pada tahun 2024, peneliti akan membahas dan menguraikan berdasarkan data yang telah diperoleh. Adapun data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### **a. Penerapan Bermain kartu huruf Untuk Kemampuan membaca Anak Usia 4-5 tahun Di TK Bina Ana Prasa Desa Karang Dalam Kecamatan Sampang Kabupaten Sampang**

Dalam penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di TK Bina Ana Prasa, terdapat beberapa langkah yang diambil oleh guru, yaitu:

- 1) Guru menyusun RPPH.
- 2) Guru mempersiapkan media kartu huruf yang terdiri dari abjad, kartu

---

<sup>53</sup> Obsevasi langsung pada tanggal 25 Januari 2025.

huruf dengan gambar, serta kartu huruf yang menampilkan huruf kecil dan huruf besar.

- 3) Guru menyiapkan area yang aman dan nyaman untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru mengajarkan berdasarkan tahapan yang tercantum dalam RPPH untuk kemampuan membaca anak, seperti:
  - a) Mengenali huruf konsonan, contohnya huruf B dengan gambar bebek.
  - b) Memahami bentuk huruf, baik huruf besar maupun kecil (A-Z-a-z).
  - c) Mengenali huruf vokal, seperti huruf vokal A, I, U, E, dan O.
  - d) Mengenal huruf gabungan dan cara menyusunnya.
  - e) Memahami alfabet dengan menyusun nama huruf dalam alfabet.
- 5) Guru membuat evaluasi penilaian formatif dan sumatif seperti anekdot dan checklist..

**b. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Bermain Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini di TK Bina Ana Prasa**

- a. Kartu huruf membantu anak mengenal alfabet dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.
- b. Guru selalu memberikan dorongan kepada anak-anak.

Sementara itu, ada kendala dalam penerapan bermain Kartu huruf untuk mengembangkan keterampilan membaca anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Bina Ana Prasa.

- a. Anak-anak mengalami kesulitan dalam belajar.

- b. Faktor lingkungan atau minimnya peran orang tua.

## **B. Pembahasan**

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan sejumlah informasi yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informasi tersebut peneliti akan paparkan berdasarkan logika yang ada dan didukung oleh teori-teori yang telah ada. Berikut adalah penjelasannya:

### **1. Penerapan Bermain Kartu Huruf Untuk Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 tahun**

Menurut Latuheru dalam Kurniawan, fungsi dari permainan kartu huruf adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa, serta mendorong para peserta didik agar saling membantu.<sup>54</sup> Penerapan ini sejalan dengan kegiatan yang dilakukan di TK Bina Ana Prasa Karang Dalam Sampang. Dalam pelaksanaan permainan kartu huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca bagi anak usia 4-5 tahun, yaitu dengan menyusun RPPH. Menyiapkan media berupa kartu huruf yang mencakup huruf kecil dan huruf kapital, menyediakan lingkungan yang aman dan nyaman, serta memberikan pengajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam RPPH, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak-anak di antaranya:

- a. Memperkenalkan huruf konsonan/Huruf B gambar bebek Langkah-langkahnya:

---

<sup>54</sup> Sri Astuti, Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan di TK Intan Komara kelompok B "Cakrawala Dini: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No.1 (2016):15 <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.5>.

- 1) Menguraikan permainan kartu huruf menggunakan huruf konsonan
  - 2) Menguraikan bahwa huruf konsonan terdiri dari B, C, D, F, G, H, J, K, M, N, P, R, S, T, V, W, X, Y, dan Z.
  - 3) Menyebutkan huruf konsonan dengan gambar, seperti "B" merupakan bebek, "C" untuk cacing, "G" sebagai gajah, dan seterusnya, menggunakan kartu huruf.
  - 4) Menyebutkan atau melihat bersama-sama huruf konsonan yang terdapat di balik kartu-kartu.
  - 5) Memanggil nama anak satu per satu untuk menyebutkan huruf dan gambar yang ada di balik kartu huruf.
- b. Memperkenalkan bentuk huruf/huruf besar dan kecil (A-Z-a-z)
- Langkah-langkahnya:
- 1) Menguraikan permainan kartu huruf menggunakan huruf besar dan kecil.
  - 2) Menguraikan bentuk huruf besar dan kecil, dimulai dari A 'a' hingga Z 'z' menggunakan kartu huruf.
  - 3) Menanyakan pada anak tentang huruf kecil dan meminta mereka menyebutkan huruf besarnya.
  - 4) Menyebutkan dan mengelompokkan bersama-sama yang ada di kartu huruf perbedaan antara huruf besar dan kecil.
  - 5) Memanggil nama anak satu per satu untuk menyebutkan huruf dan menanyakan apakah ini adalah huruf besar atau kecil.
- c. Memperkenalkan huruf vokal/huruf vokal A, I, U, E, O

Langkah-langkahnya:

- 1) Menguraikan permainan kartu huruf dengan menggunakan huruf vokal.
- 2) Menguraikan permainan kartu huruf dengan huruf vokal.
- 3) Menjelaskan bahwa huruf vokal terdiri dari A, I, U, E, dan O.
- 4) Menyebutkan huruf vokal dengan contoh gambar, seperti "A" untuk apelnya, "I" untuk ikan.
- 5) "U" diwakili oleh udang, "E" oleh elang, dan "O" oleh orangutan menggunakan kartu huruf.
- 6) Menyebutkan atau melihat bersama-sama huruf vokal yang ada di balik kartu.
- 7) Memanggil nama anak satu per satu untuk menyebutkan huruf dan gambar yang berada di balik kartu huruf.

d. Memperkenalkan Huruf Gabungan/Menyusun

- 1) Menguraikan permainan kartu huruf yang menggunakan huruf gabungan.
- 2) Menguraikan bentuk huruf gabungan seperti Ng 'kucing', Kh 'Khusus', Ny 'banyak', Sy 'Syarat', dan lain-lain, menggunakan kartu huruf.
- 3) Menanyakan apa saja jenis huruf gabungan yang ada.
- 4) Menyebutkan dan menyusun bersama-sama dari kartu huruf perbedaan yang ada.
- 5) Memanggil nama anak satu per satu untuk menyebutkan huruf dan bertanya contoh lain dari huruf gabungan yang telah

diperkenalkan.

- e. Memperkenalkan huruf alfabet/mensusun nama huruf alfabet
  - 1) Menguraikan permainan kartu huruf dengan huruf yang sesuai dengan nama anak.
  - 2) Menguraikan huruf a-z menggunakan kartu huruf.
  - 3) Mengarahkan setiap anak untuk mengingat huruf-huruf yang ada dalam nama mereka sendiri.
  - 4) Bersama-sama menyusun huruf yang terdapat di kartu dengan mencari nama yang ada di masing-masing kartu.
  - 5) Memanggil nama anak secara bergiliran untuk memastikan mereka memahami permainan dan telah benar dalam memilih huruf.

Penerapan bermain kartu huruf untuk kemampuan membaca anak. Metode menggunakan kartu huruf dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca anak dengan memprioritaskan aktivitas yang menyenangkan dalam suasana yang nyaman, sehingga anak merasa termotivasi untuk berpartisipasi. Dengan dukungan dari media berupa kartu huruf serta gambar-gambar menarik yang dapat menarik perhatian anak, hal ini dapat memperbaiki kemampuan membaca serta meningkatkan aspek sosial dan emosional anak. Penerapan bermain kartu huruf bagi anak berusia 4 hingga 5 tahun dapat melibatkan gambar mobil, pesawat, kapal laut, perahu, apel dan anggur, topi, gajah, serta kartu huruf untuk membantu memperluas pengetahuan, menciptakan pengalaman yang menarik perhatian, menawarkan kegiatan yang lebih

menantang, menyenangkan, dan bermakna.

Menurut Montolalu dan rekan-rekan, bermain adalah aktivitas yang dilakukan berulang-ulang untuk kesenangan dan sering kali tanpa tujuan spesifik. Bagi anak, bermain merupakan suatu aspek penting dalam pengembangan diri agar dapat tumbuh menjadi individu yang matang.<sup>55</sup> Ketika anak bermain dengan menggunakan media kartu huruf, mereka mendapatkan pengalaman baru serta informasi yang dapat diingat dan dipahami.

Dalam aktivitas bermain kartu huruf di TK Bina Ana Prasa, anak-anak merasakan kesenangan yang luar biasa, dengan penerapan yang dilakukan dengan memberikan kartu-kartu menarik seperti huruf vokal, huruf besar, dan huruf sambung, bahkan memberikan huruf-huruf yang sesuai dengan nama mereka. Tujuan ini adalah untuk merangsang pengetahuan anak melalui gambar yang disajikan (seperti hewan, buah, benda, dan lainnya). Sebelum memulai pelajaran, anak-anak akan melakukan doa dan berinteraksi dengan guru (misalnya, guru bertanya sesuatu). Langkah ini dimaksudkan untuk menarik perhatian anak agar siap menerima pelajaran. Para guru berusaha agar anak tidak merasa bosan dengan permainan yang diterapkan dan menciptakan suasana kelas yang ceria dan penuh semangat.

Di luar ruangan, anak-anak cenderung merasa jenuh dengan

---

<sup>55</sup> Gusti Ayu Padmi, Nyoman Dantes, Made Utama. Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar Dan Sosial Emosional Anak *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, vol. 4, no. 1, (2014), 3 <https://www.neliti.com/id/publications/123219/efektivitas-implementasi-metode-bermain-berbantuan-media-kartu-huruf-untuk-menin#>

permainan yang disediakan. Namun, dengan mengganti atau memberi variasi pada kartu huruf, permainan akan menjadi lebih menarik di kelas, karena ketertarikan mereka saat melihat gambar di balik kartu. Anak-anak lebih tertarik pada gambar, tetapi tidak semua dari mereka memahami huruf-huruf tersebut. Beberapa anak sudah mengerti, namun masih ada yang kebingungan dengan huruf-huruf yang mirip. Hal ini mendorong guru untuk mencatat sejauh mana setiap anak memiliki kemampuan.

Dari penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa aktivitas bermain kartu huruf di TK Bina Ana Prasa efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, terutama melalui penggunaan kartu bergambar dan huruf yang personal. Meskipun minat anak tinggi terhadap gambar, pemahaman terhadap huruf masih bervariasi, sehingga guru perlu terus memantau dan menyesuaikan metode agar setiap anak dapat berkembang sesuai kemampuannya. Variasi dan kreativitas dalam penyajian permainan menjadi kunci untuk menjaga semangat belajar dan mencegah kejenuhan.

## **2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Bermain Kartu Huruf Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini TK Bina Ana Prasa**

Faktor yang mendukung penerapan permainan kartu huruf untuk kemampuan membaca pada anak-anak usia dini di TK Bina Ana Prasa:

- a. Kartu huruf berfungsi untuk membantu anak-anak mengenal huruf dengan cara yang lebih menyenangkan serta mudah diingat.

Menurut Hasanah menjelaskan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sekumpulan kartu sebagai alat bantu belajar membaca melalui penglihatan dan pengingatan bentuk huruf.<sup>56</sup> Selain itu, manfaat lainnya menurut Sastrosudirjo dalam Sutaryono menyatakan bahwa penggunaan bermain kartu huruf dapat merangsang anak untuk belajar secara aktif. Anak-anak distimulasi agar terlibat secara aktif dalam mengenali huruf melalui cara yang menyenangkan. Kegiatan ini melatih siswa untuk memecahkan masalah menggunakan permainan kartu huruf, di mana anak-anak dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf. Hal ini terjadi karena dengan bermain kartu huruf, anak-anak belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf. Anak-anak juga dapat memahami simbol huruf dengan melihat gambar yang disertai tulisan dari nama gambar yang tertera pada kartu huruf tersebut.<sup>57</sup>

Sebagaimana yang ditemukan oleh peneliti di TK Bina Ana Prasa, bermain kartu huruf dapat mempercepat proses pembelajaran karena menarik. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, diterapkan dengan cara yang semenarik mungkin dengan menyediakan berbagai macam pelajaran. Bermain kartu huruf

---

<sup>56</sup>Ana Nurhasanah,Reksa Adya Pribadi,Selvi Agustin,Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Pada Kelas 3 Sdn Panunggulan 2,*Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,Vol.Vol.6 No. 2.(Desember,2021):226. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/4747/2084/20136>.

<sup>57</sup> Musyawir, Syamsia Buton,Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Siswa Kelas I Sd Al- Hilal Wamlana Kabupaten Buru, Literasi, Jurnal Ilmiah Pend. Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah,Vol.10 No.2 (Juli2020):109. <https://Journal.Unpas.Ac.Id/Index.Php/Literasi/Article/View/2260/1360>.

dalam aktivitas pembelajaran menjadikan anak terhubung langsung dengan objek konkret, sehingga memberikan pengalaman belajar yang baik bagi anak.

b. Guru selalu memberikan dorongan kepada anak

Menurut Djamarah, melalui Riska dan Nessa, menyatakan bahwa peran guru sebagai penggerak memiliki signifikansi besar dalam mendorong siswa untuk menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam aktivitas belajar.<sup>58</sup> Dorongan dari guru yang dilakukan secara konsisten akan membentuk kebiasaan belajar pada anak. Energi dan antusiasme yang ditunjukkan oleh guru secara tidak langsung menstimulasi semangat anak, sehingga semangat guru dalam memotivasi dapat memupuk minat dan antusiasme belajar yang tinggi pada mereka.

Sesuai dengan hasil penelitian, pengajaran yang dilakukan guru tidak hanya terbatas pada materi secara langsung, tetapi juga melibatkan pendekatan aktif dengan memberikan dorongan positif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak dalam proses belajar. Dengan memberikan pujian, guru menciptakan suasana belajar yang mendukung. Motivasi yang dikembangkan oleh guru membantu anak-anak merasa lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam kemampuan membaca.

Sementara itu, terdapat hambatan dalam penerapan permainan

---

<sup>58</sup> Julaiha, Bahrun, Sitti Muliya, Rosmiati, Rahmatun Nessa, Peran Guru Dalam Memotivasi Belajar Anak Usia Dini DiTK FKIP Universitas Syiah Kuala *JlIM PAUD: Jurnal ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol., No.3(2022)1,3,4

kartu huruf untuk kemampuan membaca pada anak usia 4 hingga 5 tahun di TK Bina Ana Prasa:

a. Anak Menghadapi Kesulitan Belajar

Menurut Mulyadi, anak yang menghadapi kesulitan belajar adalah suatu situasi yang menciptakan rintangan pada proses pendidikan.<sup>59</sup> Menurut Wisastro berpendapat bahwa ada dua jenis faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal.<sup>60</sup> Faktor internal berkaitan dengan kondisi yang berasal dari diri anak, termasuk masalah kesehatan, baik mental maupun fisik, serta tantangan yang dihadapi. Di TK Bina Ana Prasa Karang Dalam Sampang, kesulitan belajar yang dialami anak-anak termasuk sulitnya memahami huruf, kesulitan membedakan huruf yang mirip, seperti M dan W atau B dan D, serta cepat lupa terhadap huruf yang telah dipelajari. Anak juga cenderung merasa bosan jika permainan yang sama dimainkan lagi keesokan harinya. Ada sejumlah metode yang dapat digunakan untuk membantu anak mengingat, seperti melihat gambar. Sambil mencatat kemampuan masing-masing anak, perlu diketahui bahwa tidak semua anak menyukai cara belajar yang sama; beberapa lebih suka bernyanyi atau menulis. Oleh sebab itu, guru menggunakan kartu huruf bergambar dan media variasi untuk memperkuat pengenalan huruf, sehingga setiap anak dapat menguasai

---

<sup>59</sup> Asdar, Fajar, Rahmawati, Deskripsi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Segi Kemampuan Koneksi Matematika Siswa, *IMED: Issues in Mathematics Education*, Vol. 5 No.1(2021):3, <https://doi.org/10.35580/imed19906>.

<sup>60</sup> Wisastro, *Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar*, Vol 7 (Bandar Lampung : Rineka Cipta, 1998).

keterampilan membaca.

b. Faktor lingkungan serta kurangnya peran orang tua

Di TK Bina Ana Prasa Karang Dalam Sampang, anak-anak diberikan berbagai pembelajaran, termasuk penggunaan kartu huruf untuk membantu memahami materi tersebut. Namun, ada variasi di antara anak-anak; beberapa cepat menangkap pelajaran, sementara lainnya lebih lambat. Selain itu, sejumlah orang tua kurang memberikan perhatian kepada anak-anak mereka, terutama dalam memonitor aktivitas belajar. Orang tua sering kali tidak mengetahui proses belajar anak-anak mereka karena ketidakpedulian, misalnya disebabkan oleh kesibukan kerja yang membuat mereka tidak memiliki banyak waktu untuk dihabiskan bersama anak. Kesibukan kerja menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak-anak mereka. Di sisi lain, orang tua seharusnya sadar akan hak dan tanggung jawab mereka dalam mendidik dan menjaga anak.<sup>61</sup>

Padahal dalam perspektif Al-Qur'an, pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga yang berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter, keimanan, dan akhlak anak-anak. Ayat-ayat seperti Surah Luqman (31:13-14) yang berbunyi :

﴿وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾  
وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي غَامِزٍ إِنَّ اشْكُرْ لِي  
وَلِوَالِدَيْكَ إِلَى الْمَصِيرِ ﴿١٤﴾﴾

<sup>61</sup> Lisna Amelia,dkk,*Pengaruh Kurangnya Perhatian Orang Tua Terhadap Perkembangan Belajar Siswa Kelas ISD*,Vol 3 (jurnal Pendidikan dan kebudayaan,2023).186-193

"Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, "Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar Dan Kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepada Aku kembalimu."<sup>62</sup>

Umumnya, di sekolah tersebut, kepala sekolah mengundang para orang tua untuk berkumpul dalam sebuah pertemuan yang bertujuan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pendidikan anak-anak. Rapat ini diadakan dengan harapan bahwa orang tua dapat memberikan dukungan yang lebih besar terhadap pendidikan anak-anak mereka.

Menurut S. Astuti, dalam setiap aktivitas, penggunaan media kartu huruf melalui permainan memiliki beberapa manfaat, seperti mempercepat pengenalan simbol huruf dan meningkatkan keinginan anak untuk menjelajahi serta menemukan kosakata baru melalui penggabungan simbol-simbol tersebut.<sup>63</sup>

Kesimpulannya, ada beberapa aspek yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran melalui kegiatan penerapan bermain kartu huruf untuk kemampuan membaca pada kelompok A2. Salah satu aspek tersebut adalah membantu anak dalam

---

<sup>62</sup> Nurul Melani Haifa , Dio Kurniawan , Syafwan Kholik, Tafsir Ayat Ayat Tentang Prngaruh Lingkungan Keluarga, Fakultas Dan Sosial Sebagai Pendidikan *At-tarbiyah Jurnal penelitian dan pendidikan agama isla*, Vol 2 No. 1 (Oktober, 2024), 1

<sup>63</sup> Sri Astuti, Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan di TK Intan Komara kelompok B *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No.1 (2016):4, <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546>.

`mengenali huruf dengan metode yang lebih menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, motivasi yang terus diberikan oleh guru juga berperan penting untuk mendorong semangat anak dalam proses belajar mengenal huruf dengan media yang menyenangkan.

Namun terdapat juga faktor penghambat, seperti anak yang mengalami kesulitan dalam belajar, serta kurangnya peran orang tua dalam situasi keluarga. Oleh karena itu, guru berusaha untuk mengatasi hambatan ini sebisa mungkin, yaitu dengan cara mengulang penjelasan dan berupaya memberikan pemahaman kepada orang tua pada setiap pertemuan dengan wali murid.