ARTIKEL HASIL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKANKEMAMPUAN**

**PENGENALAN KONSEPHURUF ANAK USIA DINI**

*THE DEVELOPMENT OF PLAYING METHOD WITH IMAGE-CARD MEDIA TO IMPROVE THE ABILITY OF LETTER CONCEPT RECOGNITION FOR EARLY CHILDREN*



**Oleh:**

**ST. AISYAH**

**Nomor Poko: 12B14040ST. AISYAH**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI KEKHUSUSAN PAUD**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2015**

**PENGEMBANGAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN KONSEP HURUF ANAK USIA DINI**

***THE DEVELOPMENT OF PLAYING METHOD WITH IMAGE-CARD MEDIA TO IMPROVE THE ABILITY OF LETTER CONCEPT RECOGNITION FOR EARLY CHILDREN***

***St. Aisyah1, Muhammad Jufri2, Abdullah Sinring3***

1*Mahasiswa Pascasarjana Program StudiAdministrasiKekhususan PAUD, UniversitasNegeri Makassar, Makassar*

*2Pembimbing I, UniversitasNegeri Makassar, Makassar*

*3Pembimbing II, UniversitasNegeri Makassar, Makassar*

**ABSTRAK**

ST. AISYAH, 2015. *Pengembangan Metode Bermain Dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Huruf Anak Usia Dini* (Dibimbing oleh Muhammad Jufri dan Abdullah Sinring).

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain media kartu gambar yang menjadi kebutuhan pengembangan; (2) mengetahui gambaran desain metode bermain dengan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf anak; (3) mengetahui gambaran metode bermain dengan media kartu gambar yang valid dan praktis; dan (4) mengetahui tingkat efektivitas metode bermain dengan media kartu gambar pada anak Kelompok bermain Srikandi Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Jenis penelitian merupakan jenis penelitian dan pengembangan *(research and development)*. Subjek penelitian adalah kelompok B sebanyak 10 anak yang memiliki kemampuan kurang dalam menyebutkan dan membaca nama benda yang ditampilkan serta menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana melalui gambar yang ada. Teknik analisis data yang dilakukan adalah menganalisis data lembar validasi secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain media kartu gambar yang menjadi kebutuhan pengembangan menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf rendah dilihat faktor dalam diri anak maupun luar diri anak. Faktor dari diri anak adanya rasa malas dan tidak tertarik dengan pengenalan huruf tanpa melalui media kreatif sementara faktor dari luar diri anak seperti metode yang digunakan guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan; (2) gambaran desain metode bermain dengan media kartu gambar terdiri atas berbagai jenis kegiatan meliputi: (a) bermain kartu huruf; (b) bermain dengan membaca gambar; (c) bermian dengan kartu huruf awal; (d) bermain dengan perabaan huruf; (e) bermain dengan membaca suku kata; dan (f) permainan bingo yang bertujuan untuk: (a) memberikan petunjuk dan meningkatkan inovasi pembelajaran, dan (b) memberikan pemahaman bagi sekolah agar dapat menyajikan metode pembelajaran dengan nuansa bermain dan menyenangkan; (3) gambaran metode bermain dengan media kartu gambar yang valid dan praktis menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat dinyatakan valid untuk digunakan dan memiliki reliabilitas ≥75% (R ≥ 0,75) sedangkan pengembangan metode bermain media kartu gambar ini memenuhi aspek praktis sehingga layak digunakan; dan (4) tingkat efektivitas metode bermain dengan media kartu gambar menunjukkan rata-rata perkembangan belajar anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan tingkat persentase yang beragam dan aktivitas anak rata-rata 4,7 atau berada pada kategori sangat tinggi (3,5 ≤ AD ≤ 4). Sementara perilaku pembelajaran guru diperoleh 80% yang menyatakan positif.

*Kata kunci : metode bermain, kartu gambar, konsep, huruf*

**ABSTRACT**

ST. AISYAH. 2015**.** *Developing Playing Method Using Picture Card Media to Improve The Letter Concept Recognition Ability of Early Childhood* (supervised by Muhammad Jufri and Abdullah Sinring).

*The research aimed to discover (1) the description of the implementation of learning using picture card media playing method which needed development; (2) the description of playing method design using picture card media to improve the letter concept recognition ability of early chilidhood; (3) the description of playing method using picture card media which was valid and practical; and (4) the effectiveness of playing method using picture card media to early childhood learning in Srikandi Playing Group in Barru Subdistrict of Barru District. The research employed research and development. The subject of the reseach was Group B with the total 10 children who had less ability in pronouncing and reading the name of objects displayed and connecting and stating simple letter through available picture. The data analysis technique was conducted by analyzing the data of validation sheet quantitatively and qualitatively. The results of the research indicated that (1) the implementation of learning using picture card media playing method as the needs of development showed that the chilidren’s ability in recognizing the letter were low seen from the factors wthin the chilidren and outside of the chilidren. Factors within the chilidren were feeling of laziness and uninterested on in letter recognition without creative media; where as the factor outside of the chilidren was the method used by the teacher which unable to develop ideas for development aspects; (2) the description of playing method design using picture card media was consisted various types of activities; (a) play letter card; (b) play reading picture; (c) play first letter card; (d) play letter touch ; (e) play reading syllable; (f) play bingo which aimed; a)to provide clue and improve learning innovation and b)to comprehension for the school in order to present learning method by playing which is enjoyable; (3) the description of playing method using picture card media which was valid and practical showed that the assessment of the tools by the assessors was confirmed as valid to be used and had reliability > 75% (R > 0.75); whereas, the development of playing method design using picture card media had met practical aspect that feasible to be used; and (4) the effectiveness of playing method using picture card media showed that the average of chilidren’s learning development was in the category of Developed as Expected with various precentage level and the average of chilidren’s activity was 4.7 or in very high category (3.5 < AD < 4); Whereas, the teacher’s teaching behavior obtained 80% stated as positive..*

*Keywords: playing method, picture card, concept, letter*

**PENDAHULUAN**

Salah satu lembaga PAUD yang ada di lingkungan masyarakat Barru Kababupaten Barru ialah Kelompok Bermain Srikandi yang merupakan satuan pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang tidak terlayani pada lembaga PAUD sejenisnya yang berfungsi menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi kecerdasan.

Salah satu aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu bahasa. Kemampuan berbahasa sangat perlu dikembangkan karena anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan pramembaca awal. Pengembangan kemampuan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia. Untuk mencapai tujuan pengembangan bahasa pada anak diperlukan tenaga pendidik yang profesional yaitu guru. Peranan guru sangat penting dalam pengembangan bahasa anak, di mana anak dapat diarahkan melalui komponen berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Salah satu aspek komponen berbahasa adalah membaca. Mengajarkan membaca pada anak usia dini dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan pengembangan praskolatik atau pra akademik serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan anak usia dini sebagai sebuah taman bermain. Anak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti diperoleh informasi bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf rendah. Hal ini terlihat masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal dan mengucapkan huruf kurang jelas, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak, anak kurang mampu menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana melalui gambar yang ada, kemampuan anak mengenal berbagai bentuk gambar bertulisan kata, konsep huruf dan konsepwarna kemudian anak diminta memasangkan kartu kata sesuai gambar yang disukai anak juga belum berkembang baik, anak belum memiliki kemampuan mengidenfikasi huruf-huruf dan membuat sendiri huruf tersebut.

Permasalahan ini terlihat Faktor dari diri anak adanya rasa malas dan tidak tertarik dengan pengenalan angka atau huruf tanpa melalui media kreatif. Faktor dari luar diri anak seperti metode yang digunakan guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran terutama aspek membaca, dimana cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembaran kerja, anak diajarkan sekedar menghafal tanpa memahami konsep dari yang disebutkan, media yang diaplikasikan guru masih sederhana dan evaluasi pembelajaran belum dilakukan dalam pencapaian perkembangan anak.Salah satu strategi bagi pendidik PAUD untuk mengembangkan potensi kecerdasan anak adalah dengan merancang sebuah metode khusus yaitu metode bermainkarena bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Kegiatan yang dapat dilakukan dengan metode bermain dalam pelaksanaan penelitian ini adalah bermain kartu bergambar *(flashcards)*. Kartu gambar ini merupakan kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, diperkenalkan oleh Glenn Doman.

Menurut Brewer (Musfiroh, 2008:79) bahwa “anak usia 5 tahun telah dapat mengidenfikasi huruf-huruf dan membuat sendiri huruf tersebut.

Berdasarkan deskripsi masalah di atas, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan metode bermain media kartu gambar sebagai upaya memecahkan masalah yang ada dalam bentuk penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Metode Bermain Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Huruf Anak Usia Dini”.

**BAHAN DAN METODE**

Metode menurut Djamarah dan Zain (2002:85) adalah “alat atau cara untuk mencapai tujuan”. Metode berarti usaha mengimplementasikan rencana yang sudah disusun agar dapat mencapai suatu tujuan secara optimal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Anonim, 2001) kata dasar dari bermain ialah “*main*” yang mempunyai arti melakukan permainan untuk menyenangkan hati. Dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak. Selanjutnya, Yus (2011:33) mengatakan bahwa “bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak lelah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Pendapat berbeda dikemukakan Hurlock (1995:320) bahwa:

Menurut Djamarah dan Zain (2002:85), dan Yus (2011:33) terhadap metode dan bermain, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain adalah cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan suatu perbuatan yang menyenangkan peserta didik, baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak, agar anak didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran serta tidak merasa bosan dan terpaksa.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media kartu gambar *(flash card)* merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Media kartu gambar dapatdigunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembanganbahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Ukuran dari media kartu gambar dapat disesuaikan dengan kebutuahan kelas, maksudnya ukuran media kartu gambar untuk kelas sempit akan berbeda dengan ukuran media kartu gambarpada kelas yang luas dan anak didiknya banyak.

1. **Langkah-langkah Bermain Media Kartu Gambar**

Sementara menurut Andriana (2003:27-18), mengemukakan langkah-langkah penggunaan media kartu gambar (*flash card)* dalam pembelajaran di kelas yang dapat dijabarkan dalam dua bagian yaitu sesaat sebelum penyajian dan pada saat penyajian. Dua bagian tersebut yaitu:

1. Sebelum penyajian
2. Mempersiapkan diri
3. Mempersiapkan media kartu gambar (*flash card)*
4. Mempersiapkan tempat
5. Mempersipkan siswa
6. Saat penyajian
7. Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru
8. Siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegangdengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambarberada di bagian depan menghadap ke siswa
9. Untuk menarik perhatian siswa, tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelasgambar tersebut, misal “bintang”.
10. Kemudian baliklah gambar tersebut sehingga tulisan berada di depansambil mengucapkan “bintang”, lakukan tindakan ini dengan cepat
11. Mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan
12. Setelah itu ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakangkemudian lakukan seperti langkah c dan d
13. Lakukan secara berurutan sampai kartu terakhir, dengan kecepatan tidak lebih satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan
14. Setelah seluruh kartu selesai, disebutkan satu persatu secara cepat.Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk didekat guru
15. Mintalah agar semua siswa melihat lagi satu persatu, lalu teruskankepada siswa lain
16. Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelassebagai penguatan ingatan

**JENIS DAN PROSEDUR PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *(research and development).* Jenispenelitian ini dipilih dengan pertimbangan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk sehingga perlu menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan gambaran metode bermain media kartu gambar pada anak usia dini di Kelompok Bermain Srikandi Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (Sugiyono, 2010:409)

1. Tahap potensi dan masalah

Secara umum guru mengajar anak didiknya dengan pembelajaran konvensional yang sering membuat pelajaran di kelas membosankan dan tidak di minati. Dengan adanya nuansa bermain dalam pembelajaran di kelas melalui kartu gambar*,* diharapkan pembelajaran akan terasa menyenangkan dan meningkatkan keinginan anak didik dalam belajar di kelas.

1. Tahap Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan adalah buku paket yang memuat penjabaran dan konsep bermain yang akan digunakan untuk referensi materi, kurikulum (RKM, RKH dan LKA) untuk menjabarkan standar dan dijadikan sebagai contoh pengembangan pembelajaran menjadi lebih baik

1. Tahap Desain Produk

Tahap ini yang dilakukan adalah desain metode bermain. Peneliti membuat metode bermain dengan menggunakan media kartu gambar yang di dalamnya memuat berbagai macam komponen untuk mengatur pembelajaran bermain dengan media kartu gambar secara mudah.

1. Tahap Validasi Desain

Metodebermain yang sudah divalidasi oleh dosen pembimbing kemudian diserahkan kepada validator lainnya untuk divalidasi dan mendapat masukan kembali agar dihasilkan metode bermain yang valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

1. Tahap Revisi Desain

Tahap ini melakukan perbaikan desain oleh peneliti berdasarkan saran-saran perbaikan dari validator.

1. Tahap Ujicoba Produk

melakukan ujicoba desain metode bermain dengan media kartu gambar di Kelompok Bermain Srikandi Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

1. Tahap Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan jika dalam pelaksanaan ujicoba produk terdapat kekurangan dan kelemahan

1. Tahap Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian maka selanjutnya produk yang berupa metode bermain dengan media kartu gambar tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan anak usia dini yang luas. Metode bermain tersebut tetap harus dinilai kekurangan.

1. Tahap Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.

1. Tahap produk massal

Jika produk yang dikembangkan berupa metode bermain dengan menggunakan media kartu gambar telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode bermain tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

**LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN**

Pengembangan metode bermain media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf anak usia dini dilaksanakan pada Kelompok Bermain Srikandi Barru Kabupaten Barru. Fokus pengembangan adalah guru sebanyak 2 orang sedangkan yang menjadi subjek penelitian adalah kelompok B sebanyak 10 anak dengan usia 5-6 tahun dengan asumsi bahwa anak kurang mampu menyebutkan dan membaca nama benda yang ditampilkan serta kurang mampu menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana melalui gambar yang ada.Penelitian ini menelaah pada 2 (dua) fokusyaitu: Metode bermain dan kemampuan pengenalan Konsep huruf yang telah dilaksanakan kegiatan metode bermain media kartu ambar dengan indikatoryaitu: (1) menirukan huruf yang ditentukan guru; (2) membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana; (3) mengenal masing-masing huruf; (4) membaca beberapa kata berdasarkan gambar, huruf-huruf yang dikenal; (5) menirukan kembali 4-5 urutan kata secara berurutan; dan (6) menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBHASAN**

1. **Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Metode Bermain Media Kartu Gambar di Kelompok Bermain Srikandi sebagai Kebutuhan Pengembangan**

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan bahwa permasalahan yang dialami sekolah tersebut terlihat dari beberapa faktor yaitu baik dari dalam diri anak maupun dari luar diri anak. Faktor dari diri anak adanya rasa malas dan tidak tertarik dengan pengenalan angka atau huruf tanpa melalui media kreatif. Faktor dari luar diri anak seperti metode yang digunakan guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran terutama aspek membaca, media yang diaplikasikan guru masih sederhana dan evaluasi pembelajaran belum dilakukan dalam pencapaian perkembangan anak, sehingga perlu dikembangkan metode yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran anak agar dapat melahirkan interaksi dan capaian tujuan pembelajaran.

Peneliti merumuskan dengan merancang sebuah metode khusus yaitu metode bermainkarena bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Kegiatan yang dapat dilakukan dengan metode bermain dalam pelaksanaan penelitian ini adalah bermain kartu bergambar *(flashcards)*. Kartu gambar ini merupakan kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, diperkenalkan oleh Glenn Doman. Gambar-gambar pada kartu ini dikelompok-kelompokkan antara lain seri binatang, buah-buahan, dan sebagainya. Dengan pengembangan metode bermain dengan memanfaatkan media kartu gambar, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf bagi anak, sehingga perkembangan belajar dapat diukur dan tercapai oleh semua anak.

Data yang dikumpulkan adalah buku paket yang memuat penjabaran dan konsep bermain yang akan digunakan untuk referensi materi, kurikulum (RKM, RKH dan LKA) untuk menjabarkan standar kompetensi yang harus dicapai anak didik, serta *review* pembelajaran yang dijadikan sebagai contoh pengembangan pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan mengambil kelebihan dan membuang kekurangannya.

1. **Gambaran Desain Metode Bermain Media Kartu Gambar di Kelompok Bermain Srikandi Kabupaten Barru**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mendesain sebuah kartu gambar yang nantinya akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran mengenalkan anak konsep huruf dalam metode bermain. Metode bermian dengan memanfaatkan media kartu gambar terdiri atas berbagai jenis kegiatan bermain yang meliputi: (1) bermain kartu huruf; (2) bermain dengan membaca gambar; (3) bermian dengan kartu huruf awal; (4) bermain dengan perabaan huruf; (5) bermain dengan membaca suku kata; dan (6) permainan bingo.

Berdasarkan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan media kartu gambar, maka tujuan dari semua kegiatan tersebut adalah (1) memberikan petunjuk dan meningkatkan inovasi pembelajaran dengan media kartu gambar yang dapat mengembangkan kemampuan pengenalan konsep huruf anak, dan (2) memberikan pemahaman bagi sekolah agar dapat menyajikan metode pembelajaran dengan nuansa bermain dan dijadikan referensi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf (bahasa) anak.

1. **Gambaran Metode Bermain Dengan Media Kartu Gambar pada Pembelajaran Anak Usia Dini yang Valid dan Praktis**
2. **Tingkat KevalidanMetode Bermain Media Kartu Gambar**

Adapun hasil uji validitas terhadap pengembangan metode bermain media kartu gambar yang telah dinilai oleh validator disajikan sebagai berikut:

1. Modul Pengembangan Metode Bermain Media Kartu Gambar

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata total kevalidan modul pengembangan metode bermain media kartu gambar diperoleh hasil =3,17. Berdasarkan kriteria kevalidan yang ada, maka nilai ini termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3 ≤ RTV <4. Selain itu, aspek bahasa dan penulisanpada komponen modulmemiliki kriteria kevalidan paling tinggi yaitu 3,5. Sedangkan nilai koefisien reliabilitas dari modul pengembangan metode bermain media kartu gambar diperoleh R=1. Berdasarkan derajat reliabilitas, nilai tersebut berada pada rentang 0,80 < R ≤ 1,0 termasuk kategori sangat tinggi. Jika ditinjau dari nilai derajat reliabilitasnya dinyatakan reliabel.



1. Program Semester (Promes)

Berdasarkan hasil analisis pengembangan metode bermain media kartu gambar diperoleh hasil = 3,32. Berdasarkan kriteria kevalidan yang ada, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3 ≤ RTV < 4.



Adapun aspek isi pada komponen program semester, maka komponen bahasa (membaca) dan penulisan yang memiliki kriteria kevalidan paling tinggi yaitu 3,5 sedangkan nilai koefisien reliabilitas dari program semester (promes) pengembangan metode bermain media kartu gambar diperoleh R=1. Berdasarkan derajat reliabilitas, maka nilai tersebut berada pada rentang 0,80 < R ≤ 1,0 Jika ditinjau dari nilai derajat reliabilitasnya, maka modul pengembangan metode bermain media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf bagi anak usia dini kelompok B dapat dinyatakan reliabel.

1. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)

Berdasarkan hasil analisis pengembangan metode bermain media kartu gambar diperoleh hasil = 3,42. Berdasarkan kriteria kevalidan yang ada, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3≤ RTV< 4. Selain itu, aspek isi serta bahasa memiliki kriteria kevalidan paling tinggi yaitu 3,5.Berdasarkan derajat reliabilitas, maka nilai tersebut berada pada rentang 0,80<R≤1,0 termasuk kategori sangat tinggi. Jika ditinjau dari nilai derajat reliabilitasnya, maka dapat dinyatakan reliabel.



1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Adapun nilai rata-rata tiap aspek menunjukkan bahwa nilai rata-rata total kevalidan Rencana Kegiatan Harian (RKH) pengembangan metode bermain media kartu gambar diperoleh hasil = 3,29. Berdasarkan kriteria kevalidan yang ada, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3 ≤ RTV < 4. Selain itu, pada komponen penilaian aspek tujuan, kegiatan inti serta bahasa memiliki kriteria kevalidan yang tinggi yaitu 3,5. Sedangkan nilai koefisien reliabilitas diperoleh R=1. Berdasarkan derajat reliabilitas, maka nilai tersebut berada pada rentang 0,80< R ≤ 1,0 termasuk kategori sangat tinggi. Jika ditinjau dari nilai derajat reliabilitasnya, maka Rencana Kegiatan Harian (RKH) pengembangan metode bermain media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf bagi anak usia dini kelompok B dapat dinyatakan reliabel.



1. Lembar Observasi Aktivitas Guru (LOAG)

Adapun nilai rata-rata tiap aspek penilaian pada LOAG pengembangan metode bermain media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf menunjukkan bahwa nilai rata-rata total kevalidan lembar pengamatan aktivitas guru diperoleh hasil = 3,25. Berdasarkan kriteria kevalidan yang ada, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3 ≤ RTV < 4. Selain itu, aspek petunjuk dan bahasa pada komponen lembar observasi aktivitas guru memiliki kriteria kevalidan paling tinggi yaitu 3,5. Sedangkan nilai koefisien reliabilitasnya diperoleh R=1. Berdasarkan derajat reliabilitas, maka nilai tersebut berada pada rentang 0,80 < R ≤ 1,0 termasuk kategori sangat tinggi. Jika ditinjau dari nilai derajat reliabilitasnya, maka Lembar Observasi Aktivitas Guru (LPAG) pada pengembangan metode bermain media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf bagi anak usia dini kelompok B dapat dinyatakan reliabel.



1. Lembar Observasi Aktivitas Anak (LOAA)

Berdasarkan data yang tersaji menunjukkan bahwa nilai rata-rata total kevalidan Lembar Observasi Aktivitas Anak (LOAA) diperoleh hasil = 3,35. Berdasarkan kriteria kevalidan, maka nilai ini termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3 ≤ RTV < 4. Selain itu, aspek bahasa pada komponen lembar observasi aktivitas anak memiliki kriteria kevalidan paling tinggi yaitu 3,5. Adapun nilai koefisien reliabilitas dari lembar pengamatan tersebut diperoleh R=1. Berdasarkan derajat reliabilitas, maka nilai tersebut berada pada rentang 0,80 < R ≤ 1,0 artinya nilai termasuk kategori sangat tinggi. Jika ditinjau dari nilai derajat reliabilitasnya, maka lembar observasi tersebut dapat dinyatakan reliabel.



1. Angket Respon Guru (ARG)

Berdasarkan data nilai rata-rata total kevalidan Angket Respon Guru (ARG) diperoleh hasil = 3,43. Berdasarkan kriteria kevalidan yang ada, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3 ≤ RTV < 4. Selain itu, aspek petunjuk dan aspek bahasa memiliki kriteria kevalidan paling tinggi yaitu 3,5. R=1. Berdasarkan derajat reliabilitas yang ditetapkan, nilai tersebut berada pada rentang 0,80 < R ≤ 1,0 termasuk kategori sangat tinggi dapat dinyatakan reliabel.



1. Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran (LPPP)

Adapun nilai rata-rata hasil validasi tiap aspek penilaian pada lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata total kevalidan Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran (LPPP) diperoleh hasil = 3,29. Berdasarkan kriteria kevalidan yang ada, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada 3 ≤ RTV < 4. Selain itu, aspek bahasa memiliki kriteria kevalidan paling tinggi yaitu 3,5. Sedangkan nilai koefisien reliabilitas dari lembar pengamatan tersebut diperoleh R=1. Berdasarkan derajat reliabilitas yang ditetapkan, maka nilai tersebut berada pada rentang 0,80 < R ≤ 1,0 termasuk kategori sangat tinggi.



Menurut penilaian validator terhadap pengembangan metode bermain media kartu gambar yang meliputi semua perangkat yang telah disajikan di atas dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan setiap komponen yang dikembangkan memiliki reliabilitas lebih dari 75% (R ≥ 0,75).

1. **Kepraktisan Pengembangan Metode Bermain Media Kartu Gambar**

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan secara umum terhadap metode bermain berupa media kartu gambar. Berdasarkan kedua validator dapat disimpulkan bahwa pengembangan metode bermain media kartu gambar ini memenuhi aspek praktis sehingga metode bermain ini layak digunakan.

Hasilpengamatanterhadappengelolaanpembelajaranmetodebermaindengankartugambardiperolehjumlah agreement keduapengamatadalah 38 dan disagreement adal 0, danselisihnilaiantarakedua observer adalah 4

Jika ditinjau berdasarkan rumus reliabilitas, hal ini berarti kedua pengamat sepakat bahwa kemampuan guru melaksanakan metode bermain media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf anak terlaksana dengan *Percentage of Agreement* (PA) = 100% sedangkan rata-rata penilaian dari kedua pengamat diperoleh hasil 2,4, Jika dikonfirmasi dengan kriteria keterlaksanaan, maka disimpulkan kemampuan guru melaksanakan metode bermain media kartu gambar telah terlaksana seluruhnya (1,5 ≤ M ≤ 2,5). Dapat disimpulkan bahwa setiap aspek dari pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran dan melaksanakan metode bermain media kartu gambar berada dalam kategori baik dan terlaksana seluruhnya.

1. **Gambaran Efektivitas Metode Bermain Dengan Media Kartu Gambar di Kelompok Bermain Srikandi**
2. Efektivitas Perkembangan Belajar Anak Usia Dini

Terdapat 4 (empat)kriteria yang digunakan untuk mengukur aspek perkembangan bahasa ( membaca) dalam pengenalan konsep huruf pada anak didik yang diamati langsung oleh peneliti dengan memberikan kode sesuai kriteria perkembangan belajar anak yang telah ditentukan sebelumnya, yakni: (1) Kriteria Belum Muncul (BM), (2) Kriteria Mulai Muncul (MM), (3) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan (4) Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa: 1). indikator menirukan huruf yang ditentukan guru diperoleh persentase sebesar 66%; dengan indikator: 2). Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana diperoleh persentase 73%, 3). Indikator mengenal masing-masing huruf diperoleh persentase 76%, 4) indikator membaca beberapa kata berdasarkan gambar, huruf-huruf yang dikenal diperoleh persentase sebesar 73%, 5) indikator menirukan kembali 4-5 urutan kata secara berurutan dan indikator menghubungkan dan 6). menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya diperoleh masing-masing persentase sebesar 81%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui keenam kegiatan pengembangan metode bermain media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf bagi anak yang diamati, rata-rata perkembangan belajar anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan tingkat persentase yang beragam.

Adapun observasi aktivitas anak dengan menganalisis peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf dapat diketahui dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Adapun tabel rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas anak dapat dilihat pada lampiran 13. Berdasarkan hasil rekapitulasi pengamatan aktivitas anak dari kedua observer sesuai dengan pengembangan metode bermain media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf bagi anak jika dilihat dari kriteria yang telah dikemukakan, maka diperoleh nilai rata-rata 4,7 berarti aktivitas anak berada pada kategori sangat tinggi (3,5 ≤ AD ≤ 4).

1. Efektivitas Terhadap Perilaku Pembelajaran Guru

Hasil dari presentase respon guru Jika dilihat dari kriteria yang telah dikemukakan, diperoleh 80% respon guru yang menyatakan positif pada setiap komponen media pembelajaran.

**KESIMPULAN**

Ada beerapa hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain media kartu gambar yang menjadi kebutuhan pengembangan pada kelompok Bermain Srikandi Kecamatan Barru Kabupaten Barru menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf rendah yang dapat dilihat faktor dari dalam diri anak maupun luar diri anak. Faktor dari diri anak adanya rasa malas dan tidak tertarik dengan pengenalan huruf tanpa melalui media kreatif sementara faktor dari luar diri anak seperti metode yang digunakan guru belum mampu mengembangkan ide-ide yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan.
2. Gambaran desain metode bermain dengan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep huruf anak usia dini terdiri atas berbagai jenis kegiatan bermain yang meliputi: (1) bermain kartu huruf; (2) bermain dengan membaca gambar; (3) bermian dengan kartu huruf awal; (4) bermain dengan perabaan huruf; (5) bermain dengan membaca suku kata; dan (6) permainan bingo. Semua kegiatan tersebut bertujuan untuk: (1) memberikan petunjuk dan meningkatkan inovasi pembelajaran, dan (2) memberikan pemahaman bagi sekolah agar dapat menyajikan metode pembelajaran dengan nuansa bermain dan menyenangkan.
3. Gambaran metode bermain dengan media kartu gambar pada pembelajaran anak usia dini yang valid dan praktis, menunjukkan bahwa menurut penilaian validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan setiap komponen yang dikembangkan memiliki reliabilitas lebih dari 75% (R ≥ 0,75) sedangkan pengembangan metode bermain media kartu gambar ini memenuhi aspek praktis sehingga metode bermain ini layak digunakan
4. Tingkat efektivitas metode bermain dengan media kartu gambar pada pembelajaran anak usia dini Kelompok bermain Srikandi Kecamatan Barru Kabupaten Barru menunjukkan rata-rata perkembangan belajar anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan tingkat persentase yang beragam dan aktivitas anak memperoleh nilai rata-rata 4,7 berarti aktivitas anak berada pada kategori sangat tinggi (3,5 ≤ AD ≤ 4). Sementara perilaku pembelajaran guru diperoleh 80% yang menyatakan positif pada setiap komponen media pembelajaran.

**SARAN**

1. Hendaknya guru lebih memahami penerapan tahapan pembelajaran dengan metode bermain media kartu gambar agar perkembangan bahasa ( membaca) anak dapat berkembang lebih optimal.
2. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian bukan hanya meneliti pada perkembangan kemampuan membaca atau pengenala konsep huruf semata akan tetapi dapat melakukan penelitian pada aspek perkembangan lainnya misalnya aspek perkembangan kognitif
3. Bagi peneliti, metode bermain media kartu gambar yang dihasilkan perlu diujicobakan pada Kelompok Bermain lainnya untuk melihat kemampuan anak pada pembelajaran pengenalan konsep huruf.
4. Hendaknya guru memperbanyak media kartu gambar bukan hanya pada aspek perkembangan bahasa, akan tetapi pada aspek perkembangan lainnya misalnya aspek perkembangan kognitif

**DAFTAR PUSTAKA**

Anonim. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Andriana, E. 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Aktivitas Dalam Perilaku Anak Usia Dini, Kasus dan Penanganannya.* Yogyakarta: Kanisius.

Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta

Direktorat PAUD. 2002. *Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Online: <http://wangmuba.com/2009/05/01konsep-dasar-kreativitas>. Diakses Tgl. 28 April 2014

Djamarah, Saiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta

Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Hairudin, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Hurlock, Elizabeth B. 1995. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.

Patmonodewo, S. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta: Rineka Cipta.

Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel‐Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rohman, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sofia, Hatati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Solehuddin, 2000. *Konsep Dasar Prasekolah.* Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyadi dan Maulidya Ulfa. 2012. *Konsep Dasar PAUD.* Bandung: Remaja Rosdakarya

---------, 2003. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Dirjen Dikdasmen

Wijaya, Cece, dkk. 1991. *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran.* Bandung: Remaja Rosda Karya

Wildany, Dwijana. 2013. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Prenada Media Group

Yusuf, Syamsu. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung: Remaja Rosdakarya.