

**ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MENGGUNAKAN KARTU
HURUF DAN PUZZLE PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Imra Atun Hasanah¹, Berliana Henu Cahyani², Banun Havifah Cahyo
Khosiyono³, Ana Fitrorun Nisa⁴

^{1,2,3,4} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

¹ imra.atunhasanah1@gmail.com, ² berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id,
³ banun@ustjoga.ac.id, ⁴ ana.fitrotun@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze the ability to recognize letters using letter cards and puzzles in class I students at SD Muhammadiyah Parakan. This research method uses qualitative methods. The subjects of this research were class I students of Ali bin Abi Talib at SD Muhammadiyah Parakan, Temanggung Regency, totaling 18 students. Of the 18 students, there are 15 students who are not yet able to recognize letters. Data collection techniques use observation. The data analysis technique used is qualitative descriptive data analysis. The learning process for students who don't know any letters at all, the teacher applies letter card games and puzzles, and provides extra hours for the students. Within a period of 3 months, the ability and skills to understand letters had improved so that students were able to read. Research results showed that letter card games and puzzles could improve students' letter recognition and reading skills.

Keyword : recognize letters; letter cards; puzzles

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan mengenal huruf menggunakan kartu huruf dan puzzle pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Parakan. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I Ali bin Abi Thalib SD Muhammadiyah Parakan Kabupaten Temanggung yang berjumlah 18 siswa. Dari 18 siswa terdapat 15 siswa yang belum mampu mengenal huruf. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini

menggunakan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Proses pembelajaran pada siswa yang belum mengetahui huruf sama sekali guru menerapkan permainan kartu huruf dan puzzle, serta memberikan jam tambahan untuk para siswa. Dalam kurun waktu 3 bulan kemampuan dan keterampilan memahami huruf sudah ada peningkatan yang signifikan sehingga siswa sudah dapat membaca. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dan puzzle dapat meningkatkan keterampilan mengenal huruf dan membaca pada siswa.

Kata kunci : *menenal huruf; kartu huruf; puzzle*

A. Pendahuluan

Membaca permulaan merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan sebagai keterampilan dasar membaca siswa dan alat bagi siswa untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah. Pembelajaran membaca di sekolah diajarkan melalui pelajaran bahasa indonesia. Pembelajaran membaca di kelas I dan II itu merupakan pembelajaran membaca tahap awal (Rahayu, 2012). Ada empat keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah, yakni keterampilan mendengar, membaca, berbicara dan menulis. Siswa SD diharapkan mampu untuk menguasai keempat komponen

kebahasaan tersebut (Mulyati, 2014).

Pembelajaran membaca permulaan dapat memberikan pengalaman pada peserta didik yaitu dengan melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran seperti permainan bahasa dan juga pemakaian media yang dapat melibatkan siswa. Untuk itu guru perlu menyediakan pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk giat secara aktif dan kreatif. Penggunaan Kartu Huruf dan Puzzle sebagai media atau alat yang memudahkan dalam mencapai suatu keberhasilan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik.

Manfaat penelitian adalah berguna untuk mengetahui model pembelajaran yang bisa

mempengaruhi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dan siswa didorong untuk memperoleh pengetahuan melalui permainan kartu huruf dan puzzle. Kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada suatu yang berhubungan dengan gambar. Kartu huruf biasanya berukuran 8 - 12 cm, atau dapat di sesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Fajriati, 2017). Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan. Dalam KBBI (1992: 1017) tebakkan adalah sesuatu yang ditebak, teka-teki.

Pada dasarnya semua murid memiliki kemampuan sendiri – sendiri, ada yang lancer membaca dan mudah memahami perintah, namun ada pula yang belum memahami atau belum bisa mengingat apa yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini peran penting seorang pendidik benar –

benar di uji bagaimana caranya agar siswa yang belum memahami dan mengetahui huruf itu dapat seperti siswa lainnya. Oleh karena itu penulis akan meneliti “Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Kartu Huruf dan Puzzle pada Siswa kelas I Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan yang sering terjadi pada umumnya di pendidikan dasar khususnya kelas bawah.

Pokok permasalahan yang penulis hadapi pada siswa kelas I tahun pejaran 2023/2024 dari seluruh siswa yang berjumlah 18 siswa terdapat 15 siswa belum mengetahui huruf A-Z. Pada kasus ini membuat penulis mengalami kesulitan saat memberikan pembelajaran setiap harinya, sehingga penulis mencoba menggunakan kartu huruf dan puzzle untuk memudahkan siswa dalam mengenal huruf setiap harinya. Dalam hal ini di harapkan mampu membuat siswa cepat mengenal huruf dan dapat menulis dengan baik, dapat membaca dari huruf per huruf, suku kata, kata, kalimat dan lainnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif, deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy.J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.¹ Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena sosial, pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan di bawah studi.

Penelitian deskriptif adalah metode yang dilakukan untuk meneliti status kelompok, manusia, objek, suatu kondisi, sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati.

Subjek penelitian adalah seseorang atau sekelompok orang atau sesuatu yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi atau kondisi latar penelitian. Dalam sebuah penelitian, subjek memiliki peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variable penelitian akan diamati. Dalam hal ini Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Muhammadiyah Parakan.

Objek penelitian adalah apa yang akan diselidiki selama kegiatan penelitian. Objek penelitian pada hakikatnya adalah sebuah permasalahan yang akan dilakukan kajian dalam penelitian atau permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Kartu Huruf dan Puzlee pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Parakan tahun pekajaran 2023/2024.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kasus di lapangan. Teknik pengumpulan data dalam studi kasus ini dilakukan dengan cara observasi pelibatan (participant observation) dan

wawancara. Observasi ialah suatu kegiatan yang di lakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian sehingga dapat memperoleh gambaran secara jelas mengenai segala hal yang akan di teliti. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interview*) sebagai pengaju/pemberi pertanyaan dan yang di wawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara akan dilakukan dengan cara *face to face* atau berhadapan langsung dengan informan yang akan diwawancarai. Dalam hal ini melibatkan guru Agama, guru mengaji dan orang tua wali murid.

Observasi dan wawancara dilakukan secara langsung dilapangan mulai bulan Agustus sampai bulan Oktober tahun 2023 kepada siswa kelas I SD Muhammadiyah Parakan di Kecamatan Bulu Kabupaten

Temanggung Jawa Tengah. Dalam kurun waktu 3 bulan tersebut peneliti menargetkan siswa sudah mampu mengenal huruf sampai membaca suku kata dan kalimat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Observasi pelibatan (*participant observation*) kemampuan mengenal huruf menggunakan kartu huruf dan puzzle telah dilakukan kepada siswa kelas I SD Muhammadiyah Parakan. Pada awalnya peneliti di awal tahun ajaran baru siswa siswi masuk ke kelas 1 peneliti memberikan tes atau pancingan kepada seluruh siswa kelas 1 untuk menebak huruf apa saja yang peneliti tunjukkan.

Hasil observasi tanggal 20 Juli 2023 menunjukkan bahwa dari 18 siswa terdapat 15 siswa yang belum mengenal huruf A – Z. selama bulan Juli peneliti mencoba berbagai metode untuk memperkenalkan huruf dengan mudah namun pada akhirnya siswa tetap kesulitan, sampai pada akhirnya peneliti menemukan media atau alat yang tepat untuk digunakan dan mempermudah siswa mengingat huruf – huruf tersebut yaitu dengan

menggunakan kartu huruf dengan warna warni yang mencolok dan puzzle dalam berbagai bentuk. Para siswa terlihat antusias ketika belajar mengenal huruf dengan media yang menarik bagi mereka dapat peneliti simpulkan mereka lebih tertarik dengan warna – warni yang mencolok pada kartu huruf dan juga dengan berbagai bentuk yang terdapat pada papan puzzle.

Peneliti melakukan observasi pelibatan secara langsung kepada para siswa dalam satu minggu 3 hari berturut – turut yaitu dilakukan setiap hari Senin – Rabu selepas anak – anak pulang sekolah selama 1 jam. Kesulitan masing – masing siswa berbeda – beda ada yang tidak bisa fokus dan tidak dapat konsentrasi, ada yang hanya berkeinginan bermain terus menerus, ada yang hanya menirukan saja tanpa mau berusaha mengingat huruf yang disajikan.

Satu bulan berjalan peneliti sudah dapat mengelompokkan subjek penelitian sesuai kemampuan dalam menangkap atau memahami apa yang peneliti ajarkan. Peneliti mengelompokkan subjek menjadi 2 kelompok meliputi kelompok 1 yang terdiri dari 5 siswa yang benar –

benar masih kesulitan menuliskan dan mengingat bentuk huruf A – Z setelah diberikan observasi selama 1 bulan, pada kelompok 2 terdapat 10 siswa yang sudah dapat mengingat dan menuliskan dengan benar huruf A – Z.

Peneliti mengalami kesulitan selama observasi dikarenakan pada beberapa murid ketika di rumah tidak di ajarkan kembali untuk sekedar mengenal huruf. Banyak berbagai faktor mengapa hal tersebut terjadi dikarenakan orang tua yang sangat sibuk dan hanya menyerahkan kepada guru yang ada di sekolah. Pada dasarnya harus ada kerjasama yang baik antara sekolah dengan orang di rumah. Kerjasama dan peran serta orang tua murid sangat dibutuhkan dan berpengaruh banyak terhadap perkembangan siswa dalam memahami segala hal yang diberikan di sekolah. Tanpa peran serta guru dan orang tua yang baik maka akan terjadi ketimpangan dan siswa pun mengalami kesulitan yang memakan waktu lumayan lama untuk mampu mengingat semua yang telah ia dapatkan selama di sekolah terutama dalam hal ini untuk memahami atau mampu mengenal huruf dengan baik dan benar.

Pada bulan kedua tepatnya bulan September sudah banyak mengalami kemajuan untuk kelompok 2 sudah dapat meningkatkan kembali kemampuan mereka dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk bermain puzzle terlebih dahulu bersama kemudian setelah itu siswa akan di dikte oleh peneliti untuk menuliskan huruf A – Z bahkan menuliskan suku kata yang terdiri dari gabungan huruf vokal dan konsonan yang mudah dipahami, contoh menuliskan kata ka ki, ku ku, ku pu, dan lain sebagainya bahkan sudah sampai pada tahap menuliskan kalimat sederhana dengan cara di dikte.

Kelompok 1 yang terdiri dari 5 anak masih pada tahap mengingat huruf apa yang saya sajikan menggunakan kartu huruf, mereka akan menebaknya kemudian menuliskannya pada lembar tersendiri. Selain itu peneliti berupaya menggunakan media puzzle agar melatih mereka berpikir untuk meletakkan pada tempat yang tepat sesuai susunan papan puzzle. Pada bulan Oktober 5 siswa sudah dapat di dikte untuk menuliskan huruf A – Z bahkan menuliskan suku kata sedikit demi sedikit contoh ma ma, mi mi, si

si, dan lain sebagainya. Peneliti masih menemukan permasalahan dikarenakan ada 2 siswa yang belum dapat membedakan antara huruf “A” dan huruf “I” serta huruf “B” dibaca “D” begitu pula sebaliknya. Selama diberikan kesempatan menggunakan media puzzle dua anak tersebut justru asik bermain dengan puzzlenya. Atas dasar hal ini maka penulis melakukan wawancara secara langsung kepada guru Agama, guru mengaji, dan wali murid yang bersangkutan pada akhir bulan Oktober. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Agama bahwa memang terdapat 2 siswa yang masih kesulitan membedakan huruf tertentu, rasa percaya diri belum muncul, dan motivasinya masih sangat kurang. Ternyata hal ini sinkron dengan hasil wawancara kepada guru mengaji bahwa 2 anak tersebut kurang motivasi dalam belajar saat mengaji dan rasa percaya diri belum muncul masih asyik bermain sendiri. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara pada tanggal 30 Oktober 2023. Dari hasil wawancara kepada wali murid terkuak bahwa 2 subyek tersebut yang masih mengalami kesulitan memang kurangnya perhatian dan

usia yang seharusnya belum masuk SD, salah satu subyek wali murid juga menyatakan jika di rumah anak-anak jarang mengulang pelajaran yang diberikan dan orang tua sendiri mengakui bahwa ia tidak dapat mendampingi anak – anak karena kesibukan pekerjaan sehingga anak banyak bermain, sedangkan untuk 13 subyek lain berjalan dengan lancar dikarenakan di rumah orang tua juga memberikan pendampingan untuk putra putrinya seperti yang peneliti sarankan tetap menggunakan kartu huruf dan puzzle agar menarik.

Pada 2 subyek ditemukan masih kesulitan membedakan huruf “A” , “I” , “B” , “D” serta belum bisa merangkai suku kata dan kalimat sederhana. Pada 2 subyek tersebut apabila disuruh membaca “aba” akan dibaca “idi”, disuruh membaca “idi” maka yang muncul “ibi”. Penggunaan media kartu huruf dan puzzle sangat membantu dalam proses menggali kemampuan anak dalam mengenal huruf. Anak – anak cenderung tertarik dengan bentuk dan warna – warna yang mencolok.

Dari pemaparan di atas artinya ada pengaruh kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu huruf dan puzzle terhadap

kemampuan mengenal huruf menggunakan kartu huruf dan puzzle pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Parakan Kabupaten Temanggung. Hasil ini juga di dukung oleh peneliti yang lain (Havisa, 2021 ; 30) menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf terbukti cukup efektif dan memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis kemampuan mengenal huruf menggunakan kartu huruf dan puzzle pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Parakan Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: seluruh siswa kelas I SD Muhammadiyah Parakan dengan jumlah 18 siswa, terdapat 3 siswa yang memiliki kemampuan mengenal huruf cukup baik dan 15 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf; pengaruh media (kartu huruf dan puzzle) dalam pengenalan huruf sangat berpengaruh terhadap kecepatan kemampuan pengenalan huruf pada siswa terbukti pada penelitian ini dari 15 siswa yang

mendapatkan penanganan selama observasi pada akhirnya hanya tinggal 2 anak yang belum mampu mengenal huruf dengan baik itu pun disebabkan oleh banyak factor; selain media yang sangat berpengaruh adalah kemauan atau motivasi dalam diri masing – masing anak dan juga support serta kerjasama antara guru dan orang tua.

Saran berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai analisis kemampuan mengenal huruf menggunakan kartu huruf dan *puzzle* pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Parakan Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung sebagai berikut : penggunaan media kartu huruf dan permainan *puzzle* diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam belajar mengenal huruf pada siswa sekolah dasar kelas I; Media kartu huruf dan *puzzle* diharapkan dapat membuat siswa tetap memiliki minat untuk fokus belajar mengenal huruf; seorang pendidik harus pandai menjaga “rasa ingin tahu” siswa dalam belajar mengenal huruf dengan media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Moleong, L.J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Miles, M. & Huberman, A.M. 2007. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Sunarti, 2023. *Analisis Kesiapan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I. Volume 08 Nomor 02, September 2023. Universitas Tamansiswa Yogyakarta*
- <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10996>
- Heny, K, W, 2019. *Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar [Study of Difficulty Learning to Read Beginning Writing (MMP) in Primary School]*

- IP PGRI Bojonegoro
Suharyati, 2023. *Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Majir. Volume 08 Nomor 03, Desember 2023. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta*
- Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Kartu Huruf Bergambar di TK Islam Terpadu Al Khair Barabai. Vol. 2 No. 2 Oktober 2021. Universitas Negeri Makassar
- Tika, S. 2019. *Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Ar – Rahman Kecamatan Sukahening. Volume 3 Nomor 1. Juni 2019. UPI Kampus Tasikmalaya*
- Putri, H, F. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. Volume 2 Nomor 2, Maret 2019. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*
- Nova, D. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf di TK. Volume 2 Nomor 3, September 2019. Guru Paud Lestari Lambunu*
- <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/ECEIJ/article/view/997>
- DOI: <https://doi.org/10.31934/eceij.v2i3.997>
- Mahdalina. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan
-