Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025
Halaman: 325 – 332

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf di Kelas 1 SD Negeri 49 Kota Ternate

Anwar Marasabesy[1], Santi M. J. Wahid[2], Pamuti[3]
Universitas Khairun Ternate, Indonesia,[1,3]
Institut Agama Islam Negeri Ternate, Indonesia[2]

anwar198646@gmail.com[1], santiwahid@iain-ternate.ac.id[2], mutipamuti0906@gmail.com[3]

Kata Kunci:
Kemampuan Mengenal Huruf, Huruf Vokal, Huruf Konsonan, Permainan Kancing Huruf

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 49 kota Ternate. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (kolaboratif) yang terdiri dari dua siklus dan dua kali pertemuan. Peneliti bertindak sebagai pengamat (observer), sedangkan kolaborator adalah guru kelas yang mengajar di kelas dan bertindak sebagai praktisi yang menjalankan skenario pembelajaran. Subyek penelitian adalah siswa kelas 1 SD N. 49 yang berjumlah 18 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan Lembar Kerja Anak. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa *check list* mengenal huruf vokal dan konsonan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada siswa kelas 1 SD N. 49 kota Ternate. Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan secara keseluruhan pada siklus I sebesar 61,63% dan siklus II sebesar 83,63%, dengan indikator masing-masing dalam mengenal huruf vokal dan konsonan sebagai berikut: (1) kemampuan menunjuk dan mengambil huruf sesuai perintah adalah 61,2 % dan 82,8%, (2) kemampuan anak mengelompokkan huruf vokal dan konsonan adalah 61,9% dan 83,9%, (3) kemampuan anak melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya adalah 62,2% dan 84,9%. Dengan demikian, permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.

Key Word:
Ability to recognize letters, vowels, consonants, letter button games

Abstract

This study aims to investigate the improvement in vowel and consonant recognition among first-grade students at SD Negeri 49 in Ternate through a letter button game. This study is a collaborative classroom action research consisting of two cycles and two meetings. The researcher acted as an observer, while the collaborator was the classroom teacher who taught the class and served as the practitioner implementing the learning scenario. The research subjects consisted of 18 first-grade students from SD N. 49, comprising nine boys and nine girls. Data collection techniques included observation and the use of worksheets. The research instrument utilized an observation sheet in the form of a checklist to recognize vowels and consonants. The collected data were analyzed descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results of this study indicate that there was an improvement in the ability to recognize vowels and consonants through the letter button game among first-grade students at SD N. 49 in Ternate. The overall improvement in the ability to acknowledge vowels and consonants in Cycle I was 61.63%. In Cycle II, it was 83.63%, with the following indicators for recognizing vowels and consonants: (1) the ability to point to and pick up letters according to instructions was 61.2% and 82.8%, (2) the ability to group vowels and consonants was 61.9% and 83.9%, (3) the ability to pronounce letter sounds according to their shapes was 62.2% and 84.9%. Thus, the letter button game can improve the ability to recognize vowels and consonants.

Copyright © 2025 Anwar Marasabesy, Santi M. J. Wahid, Pamuti
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia, dengan adanya sumber daya manusia yang berkuliatas maka, terwujud perubahan-perubahan menuju kondisi yang lebih baik. Pendidikan dasar merupakan jenjang Pendidikan yang mendasar yang membekali peserta didik dengan wawasan dan pengetahuan yang akan berperan penting dalam meningkatkan kuliatas sumber daya manusia di kemudian hari (Retno Catur Kristanti & Heru Subrata, 2022, p.1640-1641). Keterampilan dasar bagi peserta didik adalah membaca. Keterampilan membaca merupakan modal dasar peserta didik untuk mencapai pengetahuan yang lebih tinggi, karena bagaimana nilai moral, sosial, dan spiritual dapat ditanamkan pada peserta didik, jika peserta didik belum bisa membaca (Garmarini et al., 2012, p.294).

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar pada jenjang pendidikan dasar dan sekolah dasar (SD). Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang melibatkan berbagai keterampilan. Belajar mengenal huruf sangat penting dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Belajar mengenal huruf adalah upaya yang bisa dilakukan dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada para pembaca lewat pemahaman konsep serta bentuk bunyi huruf cetak.

Untuk memulai suatu kegiatan membaca seorang siswa harus mengenal dan paham dengan konsep huruf vokal dan konsonan terlebih dahulu karena setiap bacaan merupakan susunan dari beberapa huruf. Mengenalkan huruf kepada siswa dapat diawali dengan mengenalkan huruf vokal. Huruf vokal adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan. Jumlah huruf vokal ada 5 yaitu a, i, u, e dan o. Pengenalan huruf vokal ini dilakukan dengan memperkenalkan bentuk huruf tersebut di papan tulis atau dengan menunjukkan setiap huruf sehingga siswa mengenal dan memahami bentuk huruf vokal dengan tepat. Disamping huruf vokal siswa juga diperkenalkan huruf konsonan. Huruf konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan. Jumlah huruf konsonan ada 21 huruf yaitu b,c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, y dan z. Pengenalan huruf vokal dan konsonan sangat diperlukan sebagai dasar bagi siswa dalam mengenal huruf serta dapat membaca dengan lancar.

Perkembangan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa masih tergolong kurang, hal ini ditandai dengan siswa belum mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal,, siswa belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan lambang huruf serta siswa belum mampu menyebutkan huruf-huruf yang terdapat pada namanya sendiri. Ada dua faktor yang menyebabkan hal tersebut. Pertama, kurangnya alat peraga seperti permainan untuk mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada siswa dan proses pembelajaran yang dilakukan masih secara klasikal yaitu guru menjelaskan di papan tulis kemudian siswa mengikuti sesuai arahan guru.

Oleh karena itu, guru perlu memberikan metode lain yang lebih menarik yaitu dengan permainan huruf. Salah satu permainan huruf adalah permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf adalah bentuk permaian dengan aturan untuk merangsang perkembangan bahasa siswa dalam mengenal huruf vokal dan konsonan. Permainan ini adalah permainan mengelompokkan huruf vokal dan huruf konsonan menggunakan kancing huruf. Kancing huruf berupa kancing-kancing yang ditempeli dengan berbagai huruf vokal dan huruf konsonan di mana pada setiap kancing terdapat satu huruf. Permainan kancing huruf menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan objek nyata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu diadakan perbaikan melalui penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf Di SD Negeri 49 Kota Ternate" Penelitian ini bertujuan meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf di SD Negeri 49 Kota Ternate. Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak tidak langsung. Adapun manfaat secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah khususnya tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa kelas 1 SD Negeri 49.

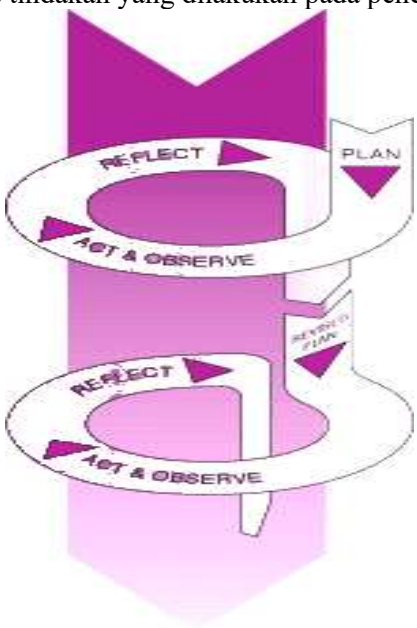
Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti yakni memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian pendidikan khususnya mengenai kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa kelas 1 SD melalui permainan kancing huruf. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru SD dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada siswa melalui permainan kancing huruf. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam pengambilan kebijakan sekolah yang terkait dengan proses pembelajaran yang akan digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa kelas 1 SD Negeri 49 Kota Ternate melaui permainan Kancing huruf.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*). Suharsimi Arikunto dkk (2007, p.3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Berdasarkan pengertian tersebut maka Penelitian Tindakan Kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar dalam aspek pengembangan bahasa yaitu kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) kolaborasi. Secara kolaborasi artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun berkolaborasi atau kerjasama dengan guru yaitu guru kelas 1 SD N 49 Kota Ternate. Pada pelaksanaannya, guru kelas bertindak sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD N 49 Kota Ternate. Jumlah subjek sebanyak 18 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di kelas 1 SD N. 49 Kota Ternate. Setting penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah setting di dalam kelas untuk mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan permaianan kancing huruf sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil, tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Agustus-November 2024. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti menggunakan sistem siklus yang didalamnya terdapat komponen perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Kemmis dan Taggart (Wiraatmadja,2005, pp. 66-67) menjelaskan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri atas komponen perencanaaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observasi*) dan refleksi (*reflect*) yang selanjutnya akan diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Siklus tersebut akan dilaksanakan secara kontinyu sampai peneliti menemukan solusi yang bisa mengubah proses pembelajaran ke arah yang lebih baik sehingga permasalahan yang terjadi dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan optimal. Pelaksanaan siklus seperti ini, akan memperoleh alternatif jalan keluar bagi peneliti untuk untuk menentukan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada tindakan selanjutnya. Berikut gambaran siklus tindakan yang dilakukan pada penelitian ini.



Gambar 1. Alur PTK Model Spiral Kemmis dan Taggart

Rencana tindakan yang dilangsungkan dalam penelitian ini tergantung pada pencapaian target penelitian. Adapun jumlah siklus yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Selain itu, dalam penelitian ini dilaksankana empat langkah prosedur penelitian yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan tindakan (*Planing)*. Tahapan dalam perencanaan meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) Melakukan pertemuan dengan guru kelas 1 untuk membicarakan persiapan kegiatan pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. (b) Membuat jadwal tindakan bersama-sama dengan guru kelas 1 SD N. 49 Kota Ternate. (c) Menentukan tema dan sub tema pembelajaran. (d) Mendiskusikan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenal huruf vokal dan konsonan dengan permainan kancing huruf sebagai tindakan penelitian. (e) Mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi dan LKA. (f) Menyiapkan alat dan bahan atau media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. (g) Memberitahu dan melatih guru sebagai prkatisi penelitian, tentang tindakan yang harus dilakukan saat pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan (*Action*). Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus dengan dua tindakan tiap pertemuan. Adapaun pelaksanaan tindakan sebagai berikut: (a) melaksanakan langkah-langkah sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. (b) melaksanakan permainan kancing huruf sesuai dengan rencana yang dibahas bersama guru untuk meningkatkan kemampuan siswa mengenal huruf vokal dan konsonan. Pada pelaksanaan tindakan sebelum permaianan kancing huruf dimulai guru melakukan Tanya jawab mengenai sub tema hari ini. Siswa mendengarkan kegiatan apresepsi yang dilakukan guru. Setelah itu, guru meminta siswa-siswa membentuk kelompok yang terdiri dari masing-masing kelompok 5 siswa. Kelompok pertama yang terbentuk diperbolehkan melakukan permainan kancing huruf terlebih dahulu. Masing-masing siswa di dalam kelompok menentukan urutan bermain dengan hompimpah. Siswa yang

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

memperoleh urutan pertama mengocok kartu huruf yang telah disediakan. Masing-masing siswa lalu mengambil 1 kartu huruf berdasarkan urutan yang telah ditentukan dari hompipah. Siswa-siswa dengan antusias mencari kancing huruf yang sesuai dengan kartu huruf yang diperolehnya. Kancing huruf tersebut selanjutnya dimasukkan kedalam tempat yang telah disediakan. Siswa mengambil kartu huruf lagi sampai kartu huruf yang tersedia habis. Siswa-siswa mengelompokkan kancing huruf yang diperolehnya kedalam tempat huruf konsonan dan tempat huruf vokal. Setelah kartu huruf yang dimainkan habis, siswa menunjukkan kancing huruf yang diperolehnya kepada guru. Siswa selanjutnya mengucapkan setiap huruf yang ada pada kancing huruf yang diperolehnya. Setelah permainan selesai selanjutnya siswa-siswa diperbolehkan istirahat. Pada kegiatan akhir guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan refleksi dengan melibatkan siswa, membimbing siswa membaca doa pulang dan membaca tata tertib sekolah.

Pengamatan (Observasi) dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan alat apa yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam observasi tersebut. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa format observasi dan Lembar Kerja Anak (LKA). Fokus penelitan memperbaiki pembelajaran di kelas. Tujuan observasi pada langkah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Adapun observasi yang dilakukan sebagai berikut: (a)Melakukan pengamatan (observasi) terhadap setiap langkah sesuai dengan rencana. (b) Melakukan pengamatan proses permainan kancing huruf dengan sasaran pengamatan sesuai instrument penelitian. (c) Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada setiap langkah.

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekuarangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran. Refleksi merupakan kegiatan diskusi guru dan peneliti. Tahap refleksi ini dilakukan analisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan. Adapun refleksi yang dilakukan sebagai berikut: (a) Mengkaji data yang terkumpul secara komrehensif. (b) Melakukan diskusi dengan guru serta menganalisis kelemahan dan kelebihan guru dalam menerapkan permainan kancing huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. (c) Menganalisis hasil peningkatan kemampuan siswa mengenal huruf vokal dan konsonan. (d) Hasil refleksi dijadikan bahan untuk merevisi rencana tindakan selanjutnya. (e) Melakukan langkah-langkah perbaikan untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya. Jika hasil yang diterapkan telah tercapai, maka penelitianpun selesai, tetapi jika belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah observasi dan Lembar Kerja Anak (LKA). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Obervasi dilakukan dengan menggunakan lembar/pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Pengamatan dilakukan oleh guru dan kolaborator ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi tentang kemampuan siswa mengenal huruf vokal dan konsonan melaui permainan kancing huruf. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti juga mengambil gambar pada saat siswa melakukan proses pembelajaran. Gambar ini berupa foto yang dapat menggambarkan secara nyata aktivitas siswa ketika pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf. Instrument yang digunakan untuk pengamatan tentang tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi berbentuk *check list,* Lembar Kerja Anak (LKA) dan foto.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif menghasilkan data deskriptif melalui catatan lapangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan data untuk observasi dan LKA kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan dengan menggunakan statistika deskriptif meliputi: (a) skor total, skor maksimum dan skor minimum, (b) Rerata, (c) Persentase kelas. Untuk menentukan berhasil atau tidaknya penelitian dibutuhkan indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: (1) persentase ketuntasan mengenal huruf vokal dan konsonan anak secara klasikal adalah $\geq$ 75%. (2) Tingkat keberhasilan untuk menafsirkan setiap indikator mengenal huruf vokal dan konsonan mengacu pada tabel berikut.

Tabel 1. Acuan Tingkat Keberhasilan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan

Angka	Keterangan
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

HASIL DAN PEMBHASAN

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Berdasarkan observasi peneliti sebelum tindakan bermain kancing huruf di SD N. 49 Kota Ternate pada umumnya proses pembelajaran mengenal huruf vokal dan konsonan yang diajarkan menggunkan lembar kerja anak. Lembar kerja anak tersebut terdiri dari kalimat yang menerangkan aktivitas yang dilakukan tokoh yang ada pada gambar. Selain itu ada deretan huruf a-z yang disusun secara acak pada bagian bawah lembar kerja anak. Anak-nak diminta untuk mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dengan melingkari huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o] yang ada pada lembar kerja anak tersebut. Selain itu, lembar kerja anak tersebut juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menunjuk dan menyebutkan masing-masing bunyi huruf. Hal ini dilakukan guru pada waktu siswa-siswa mengumpulkan lembar kerja yang telah selesai dikerjakan. Siswa-siswa diminta untuk menyebutkan huruf-huruf yang ada dan menunjuk satu persatu huruf sesuai instruksi guru.

Perencanaan tindakan pada siklus I dirancang menjadi dua pertemuan yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 oktober dan pertemuan kedua pada hari kamis tanggal 13 oktober 2024. Kegiatan perencanaan tindakan pada pertemuan pertama di SD N 49 yaitu peneliti berdiskusi dengan guru kelas membicarakan hal-hal yang akan dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus I. Rencana tindakan dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam mengenal huruf vokal dan konsonan dengan melakukan permainan kancing huruf. Permainan kancing huruf yang dilakukan siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Tahap pelaksanaan tindakan berupa penerapan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam RPP. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran, termasuk alat-alat yang diperlukan dalam permainan kancing huruf serta peralatan lain yang diperlukan selama pembelajaran. Alat- alat yang dipersiapkan dalam permainan kancing huruf yaitu: (1) 210 kancing huruf terdiri dari (a) Kancing huruf konsonan [b] sampai [z]. Masing-masing huruf konsonan dibuat 5 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf konsonan. (b) Kancing huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Masing-masing huruf vokal dibuat 20 kancing huruf dan khusus untuk huruf vokal [a] dibuat 25 kancing huruf sehingga terdapat 105 kancing huruf vokal. (2) 105 kartu huruf. Setiap kartu huruf terdiri dari pasangan huruf konsonan dan huruf vokal. (3) menyediakan 3 tempat untuk setiap siswa. Satu tempat untuk mengelompokkan kancing huruf berdasarkan kartu huruf yang diperoleh, 2 lainnya untuk mengelompokkan kancing huruf konsonan dan kancing huruf vokal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator diperoleh hasil pada siklus I yaitu: (1) indikator kemampuan menunjuk huruf sesuai perintah diperoleh 61,2%. (2) Indikator kemampuan mengambil huruf sesuai perintah diperoleh 61,2%. (3) Indikator kemampuan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan 61,2 %. (4) Indikator kemampuan melafalkan bunyi huruf sesuai perintah diperoleh 62,2%. Hasil ini dapat dilihat seperti pada diagram dibawah ini.

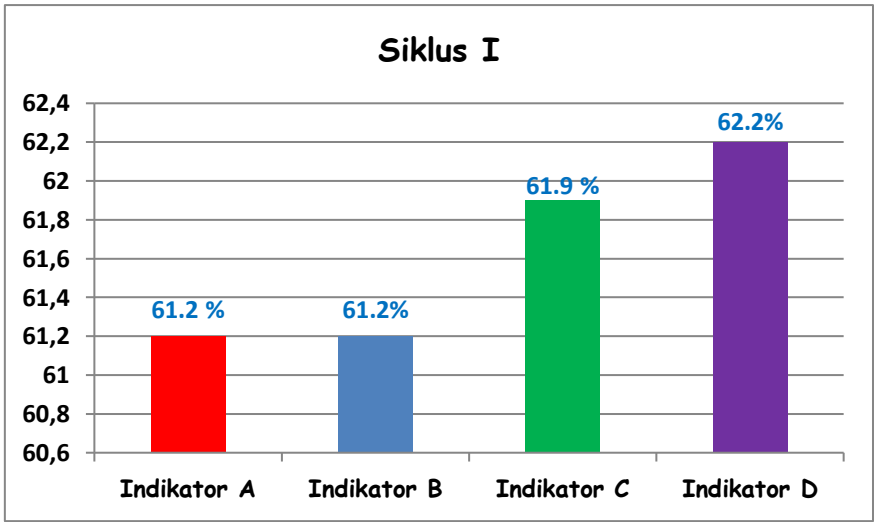


Diagram 1. Hasil observasi tiap indikator siklus I

Diagram diatas dapat dijelaskan yaitu: (1) Kemampuan menunjuk dan mengambil huruf sesuai perintah. Pada Indikator ini siswa-siswa masih banyak bertanya kepada guru ketika mendapat huruf tertentu. Misalnya ketika harus menunjuk dan mengambil huruf [u], siswa-siswa mengalami keraguan untuk menunjuk dan mengambil huruf [u] atau huruf [n]. Hal ini dikarenakan kedua huruf tersebut bentuknya sama namun memiliki lubang dalam posisi yang berbeda. Huruf [u] memiliki lubang menghadap ke atas sedangkan lubang huruf [n] menghadap ke bawah. Siswa-siswa juga masih mengalami keraguan ketika harus menunjuk dan mengambil

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

huruf [m]. Siswa-siswa yang mendapat huruf [m] mengalami keraguan antara harus menunjuk dan mengambil huruf [m] atau huruf [w]. Hal ini dikarenakan kedua huruf tersebut memiliki bentuk yang hampir sama. Banyak siswa juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf [b] dan [d]. Hal ini juga dikarenakan kedua huruf tersebut memiliki bentuk yang hampir sama. Seperti halnya huruf [b] dan [d] siswa-siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan huruf [p] dan [q]. Bahkan sebagian besar siswa masih belum tahu huruf [q] baik bentuk dan bunyi hurufnya. Kesulitan dalam menunjuk dan mengambil huruf juga dialami ketika siswa mendapat huruf [i]. Siswa-siswa yang memperoleh huruf [i] mengalami keraguan untuk menunjuk huruf [i] atau [l]. Hal ini dikarenakan kedua huruf tersebut hanya dibedakan oleh tanda titik. Siswa-siswa juga mengalami kesulitan dalam menunjuk dan mengambil huruf-huruf yang berada pada urutan abjad akhir seperti [v], [w], [x], [y] dan [z]. Hal ini dikarenakan siswa jarang menemukan huruf-huruf tersebut pada kata-kata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. (2) Kemampuan siswa mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Pada indikator ini, banyak siswa masih salah dalam mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Masih banyak huruf konsonan yang dikelompokkan kedalam kelompok huruf vokal, begitu juga sebaliknya ada beberapa huruf vokal yang dikelompokkan kedalam kelompok huruf konsonan. Hal ini dikarenakan siswa-siswa belum memahami dengan benar kelompok huruf vokal dan konsonan. (3) Kemampuan siswa melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya. Pada indikator ini, beberapa siswa masih salah dalam melafalkan bunyi huruf sesuai bentuk hurufnya. Siswa kesulitan dalam melafalkan bunyi huruf [v],[w], [x] dan [z]. Sehubungan dengan hal ini guru menjelaskan bahwa terkadang siswa-siswa kesulitan dalam melafalkan bunyi huruf yang jarang dijumpai pada penggunaan kata sehari-hari seperti keempat huruf tersebut. Siswa juga sulit membedakan lafal huruf [f] yang bunyinya "ef" dan huruf [v] yang bunyinya "ve". Siswa-siswa sering terbalik dalam mengucapkan lafal kedua huruf tersebut. Siswa-siswa juga masih salah dalam melafalkan huruf [b], [d], [p], dan [q]. Hal itu dikarenakan siswa-siswa masih sulit dalam membedakan lafal dan bentuk keempat huruf tersebut.

Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, maka peneliti dan kolaborator merencanakan tindakan yang dilakukan pada siklus II. Siklus kedua direncanakan dilakukan dua pertemuan. Pertemuan pertama tanggal 17 oktober dan pertemuan kedua pada tanggal 20 oktober 2024 dengan Adapun perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus kedua berdasarkan refleksi pada siklus pertama. Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua pada dasarnya hampir sama dengan siklus pertama sehingga guru tidak mengalami banyak kendala dalam proses belajar mengajar. Tahap pelaksanaan tindakan berupa penerapan kegiatan rencana peleksanaan pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dan kolaborator diperoleh hasil seperti pada diagram 2 dibawah ini.

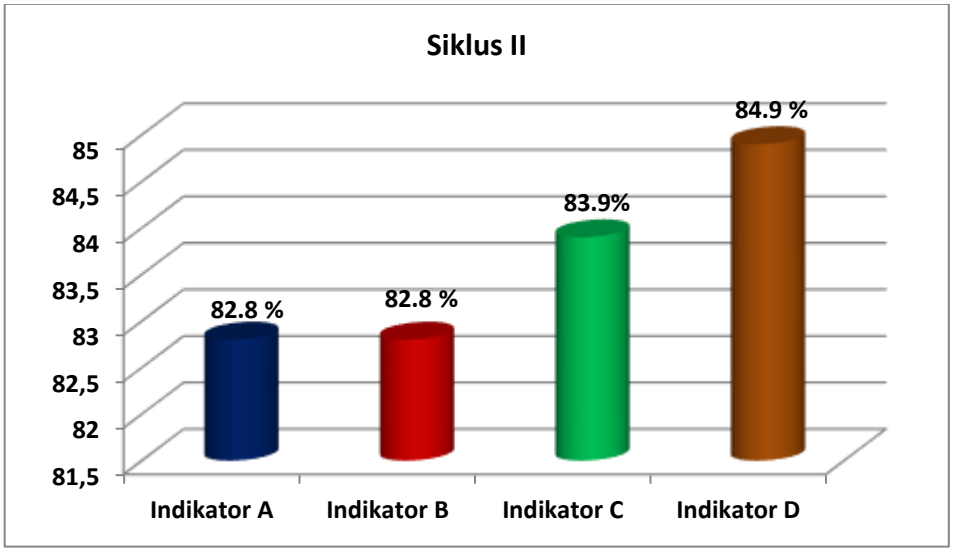


Diagram 2. Hasil Observasi tiap Indikator Siklus II

Berdsarakan pelaksanaan tindakan siklus II dapat direfleksikan yaitu: (1)Siswa telah dapat menunjuk dan mengambil huruf sesuai perintah dengan benar. Siswa juga telah dapat mengucapkan bunyi huruf dengan tepat dan artikulasi yang jelas. (2) Siswa telah dapat mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dengan tepat. Siswa telah memahami bahwa kelompok huruf vokal terdiri dari huruf [a], [i], [u], [e], [o] dan selain kelima huruf tersebut merupakan kelompok huruf konsonan. (3) Siswa yang belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan diserahkan kepada guru kelas untuk mendapatkan bimbingan lebih lanjut. (4) Hasil perhitungan persentase pada siklus II adalah 83,63 % yang menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%, seperti terlihat pada diagram dibawah ini.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

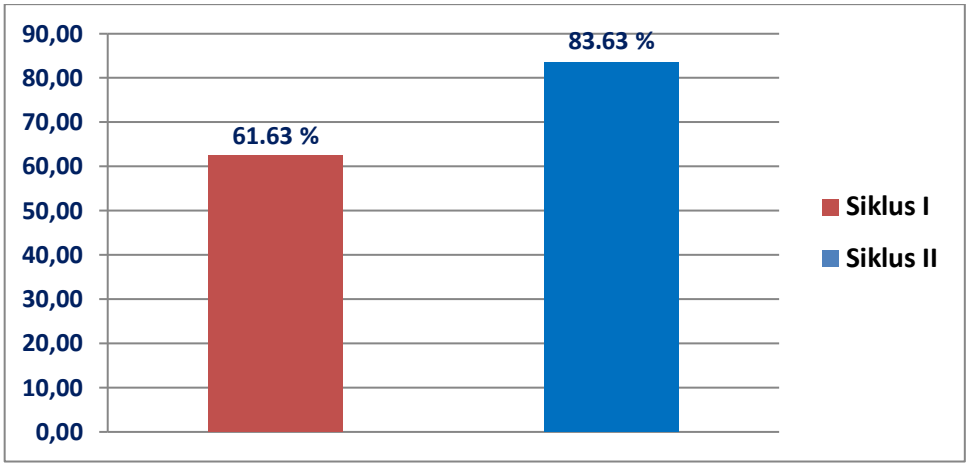


Diagram 3. Hasil Observasi pada Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pembhasan hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Setelah diterapkannya pembelajaran melalui permainan kancing huruf, kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan siswa kelas 1 SD N. 49 Kota Ternate mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui data persentase kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil perhitungan persentase sebesar 61,63 % dan pada siklus II sebesar 83,63 %. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Besarnya persentase yang diperoleh pada siklus I yaitu 61,63% belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala yang muncul ketika penerapan permainan kancing huruf. Kendala-kendala tersebut adalah kesulitan siswa dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama, kurangnya pemahaman siswa terhadap kelompok huruf vokal dan konsonan, serta masih asingya siswa terhadap bentuk dan nama huruf tertentu seperti [q], [v], [w], [x], [y], dan [z].

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II berupa pengenalan kembali kelompok huruf vokal dan konsonan, pengenalan bentuk dan nama huruf yang masih asing bagi siswa serta pengenalan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama. Hal ini sesuai prinsip pembelajaran yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005: 8) bahwa pembelajaran pada anak adalah bersifat pengenalan. Bersifat pengenalan artinya pembelajaran menekankan pada proses mengenalkan siswa dengan berbagai benda, fenomena alam, dan fenomena sosial. Bentuk dan bunyi huruf yang berbeda satu dengan yang lain adalah salah satu bentuk fenomena sosial yang perlu diketahui oleh siswa. Fenomena tersebut akan mendorong siswa tertarik terhadap persoalan, hingga siswa ingin belajar lebih lanjut.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II tersebut maka diperoleh persentase sesebesar 83,63 % yang telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dihentikan pada siklus II. Oleh karena itu, permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan siswa mengenal huruf vokal dan konsonan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kancing huruf dapat meningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa kelas 1 SD N. 49 Kota Ternate. Hal ini dapat dilihat sebagian besar siswa sudah dapat membedakan antara huruf [b], [d], huruf [i], [l], huruf [n], [u], huruf [m], [w] dan huruf [p], [q]. siswa-siswa juga sudah dapat melafalkan bunyi huruf yang masih asing terhadap bentuk dan nama huruf tertentu seperti [q], [v], [w], [x], [y], dan [z]. Selain itu, siswa juga sudah dapat mengelompokkan huruf vokal [a], [i], [u], [e], [o]. Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan tersebut dapat dilihat dari rata-rata persentase yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus pertama diperoleh persentase sebesar 61,63% dan pada siklus II sebesar 83,63%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Dengan demikian, melalui permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan. Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan tersebut, maka dalam usaha meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan diajukan sejumlah saran. Saran tersebut diajukan kepada pihak sekolah, guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran dan peneliti berikutnya. Bagi sekolah permainan kancing huruf ini dapat dijadikan sebgai alternatif dan variasi dalam mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada siswa. Bagi guru kelas perlunya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, terutama kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Guru kelas hendaknya menciptakan kondisi belajar menyenagkn yatu melalui pendekatan belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi, metode dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Kepada peneliti lain yang melakukan penelitian serupa, tahap persiapan sangat diperlukan sebelum melakukan penelitian. Komunikasi yang baik dengan berbagai pihak yang berkaitan, akan meminimalkan kendala teknis yang terjadi di lapangan.

DAFTAR REFERENSI

Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian* (Edisi revisi). Rineka Cipta.

Arikunto, S., & Supriadi. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

Christiana, H. S. (2012). *Perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Prenada.

Dhieni, N., dkk. (2005). *Metode pengembangan bahasa*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Garmarini, I., Khotimah, K., & Sholihah, G. F. (2021). Development of digital storytelling to improve reading ability 4-5 year old. *Journal on Education, Social Sciences, and Linguistics, 1*(2), 293–303.

Izzaty, R. E., dkk. (2008). *Perkembangan peserta didik*. UNY Press.

Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Permendiknas No. 58: Standar pendidikan anak usia dini*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kristanti, R. C., & Subrata, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu huruf multisensori dengan metode Orton-Gillingham untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. *JPGSD, 10*(7), 1640–1654.

Musfiroh, T. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Depdiknas.

Sanjaya, W. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Kencana Prenada Media Group.

Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan anak* (Terjemahan). Erlangga.

Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional