

## **PENINGKATAN KREATIFITAS MELALUI PERMAINAN KARTU GAMBAR ANAK USIA 3-4 TAHUN PADA KELOMPOK BERMAIN UPINIPIN KOTA MAKASSAR**

Andi Besse Marda  
Prodi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)  
Universitas Islam Makassar  
Email: [andibessemarda.dty@uim-makassar.ac.id](mailto:andibessemarda.dty@uim-makassar.ac.id)

**Abstract: Increasing Creativity through Card Game Pictures 3-4 Years Old Children in Makassar City at Upinipin Play Group.** The purpose of this research was to increase creativity through the image card media in early childhood UpinIpin Makassar City Play Group (KB). This type of research was classroom action research (CAR). The location of this research was Play Group (KB) UpinIpin Makassar City Academic Year 2018/2019. Classroom action research was conducted in January - February 2019 Academic Year 2018/2019. The subjects of this classroom action research were students aged 3-4 years with 12 children. The instrument used in this study was the observation sheet and documentation. The results of data analysis obtained by the findings of the image card media usage applied in PAUD Upinipin could improve the ability to recognize images and provide excellent results for the development of children's abilities. Before playing the picture card game, the children was able to recognize the picture of only 45.3%, after the intervention using picture card game in the process of playing the children obtained the results in the first cycle reached 53% and the second cycle increased to 77%. Children creativity can be improved through the application of 3-4 year old picture card games in the Upinipin Play Group Makassar City.

**Keywords:** creativity, picture cards

**Abstrak: Peningkatan Kreatifitas Melalui Permainan Kartu Gambar Anak Usia 3-4 Tahun pada Kelompok Bermain Upinipin Kota Makassar.** Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas melalui media kartu gambar pada anak usia dini Kelompok Bermain (KB) UpinIpin Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Lokasi penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain (KB) UpinIpin Kota Makassar Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada bulan Januari - Februari 2019 Tahun Ajaran 2018/2019. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik usia 3-4 tahun dengan jumlah anak 12 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi Hasil analisis data diperoleh temuan penggunaan media kartu gambar yang diterapkan di PAUD Upinipin dapat meningkatkan kemampuan mengenal gambar serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan anak. Permainan kartu gambar sebelum dilaksanakan penelitian mampu mengenal gambar hanya 45,3%, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan permainan kartu gambar pada proses permainan anak diperoleh hasil pada siklus I mencapai 53% dan siklus II peningkatan mencapai 77%. Kreatifitas anak dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan kartu gambar anak usia 3-4 tahun pada kelompok bermain Upinipin Kota Makassar.

**Kata Kunci:** kreatifitas, kartu gambar

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak, sebagai bekal

persiapan pada jenjang pendidikan berikutnya. Imas Kurniawan (2009) mengungkapkan bahwa "Pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, dan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun

waktu tertentu”. Lebih lanjut, Trianto (2010) mengemukakan bahwa PAUD khususnya pendidikan Kelompok Bermain (KB) merupakan pendidikan yang penting sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Trianto tahun 2010).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa standar PAUD adalah standar tingkat pencapaian perkembangan, yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi dari Struktur Tingkat Perkembangan Anak (STPA) yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek yang dimiliki anak tersebut perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang terarah. Salah satu kemampuan dalam pengembangan berbahasa adalah kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal huruf, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal melakukan bermain pada anak usia dini. Tadkirotun Musfiroh (2009) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil diskusi dan observasi yang dilakukan di Kelompok Bermain Upin-Ipin Kec. Biringkanaya diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-

kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf pada usia 3-4 tahun. Sebagian besar anak belum mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 12 anak dalam KB baru 3 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Anak nampak kesulitan saat menyebutkan gambar-gambar. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah gambar, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis menyebutkan lafal huruf tersebut. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan. Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal huruf juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA), dan majalah dalam kegiatan pembelajarannya. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak. Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Di sisi lain penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal.

Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap

berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena menurut Moeslichatoen (2004) bagi anak Kelompok Bermain belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

Slamet Suyanto (2005) mengungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan anak Usia Dini lebih menekankan pada kegiatan melalui bermain anak belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa.

Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan kartu gambar. Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada diri anak. Penelitian ini menerapkan permainan kartu huruf dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat. Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 3-4 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret dan dilakukan melalui bermain.

Penelitian ini menggunakan kartu gambar sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Media gambar bersifat konkret karena anak dapat melihat benda secara nyata dalam bentuk tiruan, sehingga anak tidak salah membayangkan suatu benda. Media gambar juga dapat mengatasi ruang dan waktu karena dengan media gambar guru tidak perlu mengajak anak ke tempat pembelajaran langsung, misalnya guru menjelaskan macam-macam binatang tidak perlu harus pergi ke

kebun binatang tetapi cukup dengan menggunakan gambar sebagai media pembelajarannya, hal ini juga untuk mengatasi keterbatasan masalah dan keterbatasan pengamatan. Media gambar dinilai murah karena dalam mendapatkan gambar cukup mudah, guru menggunakan foto atau mendownload di internet. Kegiatan berbicara melalui gambar tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga bisa dilaksanakan di luar kelas seperti di halaman sekolah. Anak diberi tugas untuk menceritakan atau berbicara mengenai gambar yang diperlihatkan guru.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan kartu gambar dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul peningkatan kreativitas anak kemampuan mengenal huruf pada Kelompok Bermain UpinIpin Kec. Biringkanaya melalui metode bermain.

Sesuai dengan Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih.

Menurut Adi Susilo (2011), anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk mengisi pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Dalam hal ini membaca merupakan cara untuk mendapatkan

informasi karena pada saat membaca maka seluruh aspek kejiwaan manusia terlibat dan ikut serta bergerak. Hasilnya, otak yang merupakan pusat koordinasi pun bekerja keras menemukan hal-hal baru yang akan menjadi pengisi memori otak sekaligus menjadi bekal pertumbuhan.

Kemampuan membaca anak usia dini umumnya masih relatif kurang karena pendidikan usia dini merupakan awal atau permulaan anak belajar membaca. Anak usia dini umumnya enggan untuk membaca sesuatu yang bersifat abstrak. Selain itu tuntutan orangtua yang menginginkan anak cepat bisa membaca. Ditambah lagi tuntutan dari SD yang mengadakan penerimaan anak dengan menggunakan tes baca tulis.

Guru memerlukan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan media yang dapat merangsang minat baca anak didik dalam membaca. Media yang dapat digunakan salah satunya adalah media kartu gambar. Media kartu gambar adalah media yang berupa gambar yang disertai dengan kata-kata atau kalimat di bawahnya. Dengan adanya gambar tersebut, maka anak didik akan terangsang untuk mengetahui maksud gambar tersebut dan mencoba membaca kata-kata atau kalimat yang ada.

Permainan kartu gambar merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal gambar karena anak pada usia 3-4 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu gambar sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan kartu gambar

dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul Peningkatan kreativitas anak melalui permainan kartu gambar pada Kelompok Bermain UpinIpin melalui metode permainan kartu gambar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, penulis merumuskan masalah pokok yaitu; bagaimanakah meningkatkan kreativitas anak melalui permainan kartu gambar pada anak Kelompok Bermain (KB) UpinIpin Kec. Biringkanaya Kel. Sudiang Raya Kota Makassar.

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas melalui media kartu gambar pada anak usia dini Kelompok Bermain (KB) UpinIpin Kec. Biringkanaya Kel. Sudiang Raya Kota Makassar

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sanjaya, (2009) penelitian tindakan adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi kelas, untuk meningkatkan kualitas tindakan yang melibatkan kolaborasi dan kerjasama peneliti dan praktisi. Penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Tempat Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di Kelompok Bermain (KB) UpinIpin Kec. Biringkanaya Kel. Sudiang Raya Kota Makassar Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian tindakan kelas

dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2019 Tahun Ajaran 2018/2019. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik usia 3-4 tahun dengan jumlah anak 12 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus terdiri 4 tahap kegiatan yaitu: 1) Menyusun rencana tindakan; 2) Melaksanakan tindakan; 3) Melakukan observasi; 4) Membuat analisis dilanjutkan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006), yang menggunakan sistem spiral dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/refleksi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2006) menyebutkan bahwa "Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi". Dari bermacam-macam metode di atas teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknik observasi dan dokumentasi.

Setelah data terkumpul selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data yang terdiri atas: analisis evaluative berdasarkan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus untuk menganalisis data kualitatif; analisis data yang digunakan adalah dengan analisis prosentasi sentase untuk menganalisis data kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan 2 indikator keberhasilan, yaitu: Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan skor rata-rata kreatifitas anak setelah diterapkan permainan kartu gambar. Indikator lain yang digunakan adalah kriteria ketuntasan belajar yaitu murid dinyatakan tuntas kreatifitas anak apabila memperoleh skor minimal 65 dari skor ideal 100 dan tuntas secara klasikal apabila dicapai minimal 80% dari anak dalam kelas tersebut dinyatakan tuntas kreatifitas anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut: membuat rencana kegiatan harian (RKH), membuat skenario, menyiapkan alat peraga berupa: kartu gambar bunga matahari beragam jumlah daun dan lambang bilangan 1-10, menyiapkan papan flannel.

Ada beberapa pelaksanaan tindakan pembukaan antara lain: berdoa sebelum belajar, judul kegiatan menyanyi bersama lagu "lihat kebunku", penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran, langkah-langkah guru menyanyikan lagu secara utuh, guru meminta anak mengikuti lagu "lihat kebunku" didahului oleh guru. guru meminta anak menyanyikan baris demi baris.

Kegiatan Inti: mencocokkan jumlah daun bunga matahari dengan lambang bilangan 1-10, penataan ruangan diubah sehingga terdapat area kosong dengan karpet/tikar, pengorganisasian anak : anak-anak berdiri dilantai dengan formasi setengah lingkaran, posisi guru duduk di depan anak-anak. Langkah-langkah perbaikan: Guru menjelaskan aturan-aturan dan cara menggunakan kartu gambar, guru menyebutkan nama permainan, guru memulai

permainan kartu gambar dengan mencocokkan kata yang ada pada gambar.

Kegiatan Penutup: meniru lambaian bunga matahari tertiuip angin 10 kali, posisi kursi dan meja anak diatur seperti biasa, anak-anak berdiri di samping meja masing-masing, berdoa setelah belajar/sebelum pulang. Langkah-langkah perbaikan: guru memberi contoh daun yang melambai ditiup angin, guru meminta anak meniru daun bunga matahari yang melambai ditiup angin 10 kali.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh peneliti antara lain: Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ada hal yang masih kurang dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran kurang maksimal, diantaranya:

Kegiatan Pembuka: guru menyanyikan lagu dengan cepat sehingga anak-anak banyak yang tidak mampu mengikuti dengan baik, guru tidak menyanyikan lagu baris demi baris sehingga anak-anak kesulitan dalam menghafal lagu yang disampaikan, dalam menyanyikan lagu, guru tidak membagi kelompok bernyanyi pada anak sehingga lagu yang dinyanyikan anak tidak serempak.

Kegiatan Inti: guru tidak menyiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan jumlah anak yang ada, guru tidak memperkenalkan bentuk tanaman bunga matahari yang sebenarnya sehingga anak-anak masih bingung.

Kegiatan Penutup: guru tidak menyuruh anak untuk berdiri dalam meniru gerakan bunga matahari tertiuip angin, sehingga dalam menirukan gerakan bunga tertiuip matahari tidak sesuai dengan harapan.

Dari hasil pengamatan tentang kegiatan anak masih banyak hal yang masih harus diperbaiki, hal-hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: pada kegiatan pembukaan anak-anak masih banyak yang diam, hal ini dikarenakan guru terlalu cepat melantunkan lagu, dan anak banyak yang tidak bisa

mengikuti lagu karena guru tidak menyanyikan terlebih dahulu baris demi baris, pada kegiatan inti anak-anak berebutan dalam menggunakan alat dan media yang digunakan karena guru tidak menyiapkan alat bantu sesuai dengan jumlah anak, pada kegiatan penutup banyak anak tidak bisa melihat dan mendengar dengan baik apa yang disampaikan oleh guru karena duduk di belakang. Hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti tentang prestasi anak dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil pengamatan prestasi anak Siklus 1

NO	Nama anak	Kemampuan Mengenal Gambar				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Nurul Fatiyah Ramadhani		√			
2	Arya Tata				√	
3	Hamdan Katsir				√	
4	Ammar Wibisono			√	√	
5	Farhan			√	√	
6	Nurlisa		√	√	√	
7	Arifuddin Harun Wijaya		√		√	
8	Dika Quraisy Al Faridzi		√		√	
9	Malik			√	√	
10	Alfira Meliani Puri			√	√	
11	Muh. Darian	√			√	
12	Diva	√			√	

**Keterangan:**

- BB : belum berkembang (mengenal)  
MB : mulai berkembang (mengenal)  
BSH : berkembang sesuai harapan (mengenal)  
BSB : berkembang sangat baik (mengenal)

Dari data yang tertera pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa anak-anak yang belum berkembang terdapat 2 orang anak (7,5%), anak-anak yang sudah mulai berkembang ada 4 anak (14,5%), dan anak yang sudah berkembang atau sudah mengenal gambar ada 6 anak (78%). Dari data ini juga dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan anak dalam mengenal gambar pada siklus pertama belum mencapai kriteria keberhasilan, karena dikatakan berhasil apabila mencapai 85%, sehingga perlu dilakukan perbaikan menggunakan siklus kedua.

Tahap Refleksi: Dari kajian dan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti bahwa ada kekurangan dalam kegiatan pembelajaran sehingga perlu dilakukan perbaikan diantaranya yaitu: Guru sebaiknya menyanyikan lagu dengan santai, guru seharusnya menyanyikan lagu baris demi baris agar anak mudah dalam mengikuti dan menghafal lagu, sebaiknya guru harus membagikan kelompok anak dalam bernyanyi sehingga mudah dilakukan evaluasi dan lagu yang dinyanyikan bisa terdengar serentak.

Kegiatan inti: guru seharusnya menyiapkan alat dan bahan yang digunakan sesuai dengan jumlah anak yang ada guna menghindari anak saling berebut, guru sebaiknya mengajak anak untuk mengenal langsung bentuk tanaman bunga matahari.

Kegiatan Penutup: guru seharusnya mengorganisasikan anak yaitu anak harus disuruh berdiri agar yang berada di belakang dapat memahami dan mendengarkan dengan baik seperti halnya anak yang berada di depan, guru tidak meminta anak menceritakan kembali apa yang sudah dilaksanakan. Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan masih terdapat kekurangan dan kesalahan maka

selanjutnya digunakan perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan siklus kedua.

Pada siklus II tahap perencanaan ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut: membuat rencana kegiatan harian, membuat scenario, menyiapkan alat peraga berupa, kartu gambar bunga matahari beragam jumlah daun, menyiapkan papan flannel.

Pelaksanaan Tindakan pada kegiatan pembukaan: berdoa sebelum belajar, judul kegiatan menyanyi bersama lagu 'lihat kebunku', penataan ruang diubah sehingga terdapat area kosong untuk membentuk lingkaran. Langkah-langkah perbaikan: guru menyanyikan baris demi baris, guru meminta anak mengikuti lagu "lihat kebunku" didahului oleh guru, guru menyanyikan lagu secara utuh, guru meminta anak menyanyi secara berkelompok. Kegiatan Inti: mencocokkan jumlah daun bunga matahari dengan kata yang ada pada kartu gambar, penataan ruangan diubah sehingga terdapat area kosong dengan karpet/tikar, pengorganisasian anak : anak-anak duduk di lantai dengan formasi setengah lingkaran, posisi duduk guru lebih tinggi daripada anak-anak. Langkah-langkah perbaikan: guru menyiapkan aneka gambar bunga matahari dan kartu gambar sesuai dengan jumlah anak, guru mengenalkan pada anak bentuk asli bunga matahari, guru menjelaskan aturan-aturan dan cara menggunakan kartu gambar, guru menyebutkan nama permainan, guru memulai permainan mencocokkan gambar dengan kata yang ada pada kartu gambar.

Kegiatan Penutup: meniru lambaian bunga matahari tertiuip angin, posisi kursi dan meja anak diatur seperti biasa, anak-anak berdiri di samping meja masing-masing, berdoa setelah belajar. Langkah-langkah perbaikan: guru meminta anak berdiri, guru memberi contoh daun yang melambai ditiup anging, guru meminta anak meniru daun bunga matahari yang melambai ditiup anging,

guru meminta anak menceritakan kembali apa yang sudah dikerjakan

c) Tahap Pengamatan/Observasi

Hasil observasi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh peneliti antara lain, Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa proses pembelajaran sudah maksimal karena: Guru sudah menyanyikan lagu dengan santai sehingga anak-anak sudah banyak yang mampu mengikuti dengan baik. Guru sudah menyanyikan lagu baris demi baris sehingga anak bisa mengikuti dan menghafal. Guru sudah membentuk kelompok bernyanyi pada anak. Guru sudah menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan jumlah anak yang ada. Guru sudah memperkenalkan bentuk tanaman bunga matahari yang sebenarnya. Guru sudah menyuruh anak untuk berdiri dalam meniru gerakan bunga matahari tertiuip angin. Guru sudah meminta anak untuk menceritakan kembali apa yang sudah dilaksanakan.

Dari hasil pengamatan tentang kegiatan anak sudah terjadi peningkatan karena, Pada kegiatan pembukaan anak-anak sudah banyak yang mengikuti dan bernyanyi, Pada kegiatan inti anak-anak tidak saling berebut alat lagi karena masing-masing sudah memiliki media sendiri. Pada kegiatan penutup anak-anak sudah bisa melakukan permainan kartu gambar dan sudah mampu untuk menceritakan apa yang sudah pernah dilakukan. Hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti tentang prestasi anak dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Penilaian konsep mengenal gambar siklus 2 (Prestasi anak)

NO	Nama anak	Kemampuan Mengenal Gambar				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Nurul Fatiyah Ramadhani		√			
2	Arya Tata				√	

3	Hamdan Katsir				√	
4	Ammar Wibisono			√	√	
5	Farhan			√	√	
6	Nurlisa		√	√	√	
7	Arifuddin Harun Wijaya		√		√	
8	Dika Quraisy Al Faridzi		√		√	
9	Malik			√	√	
10	Alfira Meliani Puri			√	√	
11	Muh. Darian	√			√	
12	Divya	√			√	

**Keterangan:**

BB : belum berkembang (mengenal)

MB : mulai berkembang (mengenal)

BSH : berkembang sesuai harapan (mengenal)

BSB : berkembang sangat baik (mengenal)

Dari data yang tertera pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa setelah dilakukan perbaikan dengan siklus dua terdapat peningkatan pengetahuan mengenal gambar pada anak yaitu: anak yang sudah mengenal gambar atau sudah berkembang ada 12 anak (93%) dan 2 anak (7%) yang mulai berkembang yang pada awalnya tidak mengenal gambar, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak perlu dilakukan perbaikan lagi dengan siklus berikutnya karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu di atas 85%.

Dari kajian dan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran siklus 2, terjadi peningkatan pembelajaran pada guru umumnya dan khusus pada anak mengalami peningkatan dan memberikan hasil yang cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat dari persentase peningkatan

kemampuan anak yaitu dari 78%, meningkat menjadi 93% anak yang sudah mengenal gambar dan hanya 7% anak yang sedang berkembang (mulai mengenal).

Jadi, dapat dijelaskan bahwa menggunakan media kartu gambar dalam proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD UpinIpin dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal gambar.

Perencanaan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal gambar pada anak usia dini di PAUD UpinIpin, seperti: menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, pengelolaan dan pengorganisasian anak, mengembangkan materi media (alat peraga) pembelajaran, merencanakan skenario kegiatan, merencanakan pengelolaan kelas dan menyiapkan alat penilaian dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan tingkat kecerdasan anak.

Perencanaan yang dilakukan oleh guru dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dan tindakan kelas, sehingga pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan sistematika perencanaan. Selain itu perencanaan yang dilakukan dapat dikategorikan “baik” karena sesuai dengan teori.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal gambar pada anak usia dini di PAUD UpinIpin sangat

menunjang kegiatan pembelajaran. Pengelolaan interaksi kelas, pemberian penilaian proses dan hasil belajar anak.

Peningkatan kemampuan mengenal gambar dengan menggunakan media kartu gambar pada anak usia dini di PAUD UpinIpin setelah dilaksanakan pembelajaran yaitu dari 12 anak yang ada di PAUD UpinIpin, 10 anak sudah mengenal gambar atau 93% dan hanya 2 anak yang mulai berkembang atau mengenal gambar sebanyak 7%.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media kartu gambar yang diterapkan di PAUD UpinIpin dapat meningkatkan kemampuan mengenal gambar serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan anak. Permainan kartu gambar tahun pelajaran 2018/2019 sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu anak yang mampu mengenal gambar hanya 45,3%. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati dengan menggunakan permainan kartu gambar pada proses permainan anak diperoleh hasil yaitu siklus I mencapai 53% dan siklus II peningkatan mencapai 77%. Metode serta prilaku guru dalam menyampaikan materi merupakan kunci efektifnya proses belajar mengajar di PAUD Upinipin.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adi susilo, Taufik. 2011. *Calistung*. Jogjakarta. Hak Cipta  
Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.  
Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 29.

- Azhar Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Depdiknas. 2007. *Pengembangan Model Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan*. Jakarta: Depdiknas
- Enny Zubaidah. 2001. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pendidikan Dasar Dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryadi. 2007. *Retorika Membaca Model, Metode dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Hendry Kurniawan. 2002. *Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Imas Kurniawan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia. Maimunah Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Menteri Pendidikan Nasional. (2005).
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalim Purwanto. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Nurbiana Dhieni. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Santrok, John. W. 2007. *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati). Jakarta: Erlangga. 52
- Seefeldt, Carol. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soemiarti Padmonodewo. 2003. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soenjono Dardjowidjojo. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suharsimi Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Sukarta. 2003. *Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Senilai Melalui Penggunaan Media Bingo Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutaryono. 1999. *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Anak*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2009. *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Trianto. 2010. *Design Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Dini Kelas Awal*. Jakarta: Preindo Media Group.
- Wina Sanjaya. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Indeks, 2009), hal. 25-26.