

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS DAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN KARTU AJAIB PADA KELAS B.2 ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 3 DESA LAMPULO KECAMATAN KUTA ALAM KOTA BANDA ACEH**

**Rosmawar<sup>1</sup>**

**Abstrak**

Upaya yang dilakukan agar pembelajaran menyenangkan bagi anak usia dini Taman Kanak-Kanak, dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan kepada anak di Kelompok B.2 Taman Kanak-Kanak Negeri 3 Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh adalah melalui permainan kartu ajaib sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan menulis dan membaca anak pada bidang pengembangan kemampuan berbahasa di TK, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas 2 Siklus subyek penelitian adalah murid kelas B.2 TK Negeri 3 Banda Aceh tahun ajaran 2014-2015, semester I, sebanyak 25 orang, analisis data menggunakan teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, lembar ceklis dokumentasi dan catatan harian, melalui alat pengumpulan data ini akan melihat perkembangan anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan melihat kondisi awal, dan hasil yang dicapai pada setiap siklus, dengan membandingkan siklus I dan II melalui permainan penggunaan kartu ajaib dengan indikator yang diharapkan tercapai anak memiliki keberanian dan kerjasama dalam kelompoknya, menghubungkan gambar dengan tulisan, mengungkapkan gambar dan tulisan yang menyertai pada kelas kelompok B.2 TK Negeri 3 Banda Aceh. Maka diperoleh hasil pada siklus I mencapai 57%, atau 10 anak, meningkat pada siklus ke II menjadi 94%, atau 10 anak, demikian juga dengan keaktifan guru pada siklus I, 69% siklus ke II, meningkat menjadi 83%. Pada kedua siklus ini terjadi perubahan aktifitas yang sangat signifikan bila dibandingkan dengan pra siklus indikator yang diharapkan tercapai hanya mencapai 45% atau 10 orang anak.

**Kata Kunci:** Kemampuan Menulis dan Membaca, Kartu Ajaib

---

<sup>1</sup> Rosmawar, Guru TK Negeri 3 Desa Lampulo, Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh

## **A. Pendahuluan**

Umumnya kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak haruslah diciptakan sedemikian rupa dan merupakan situasi yang menyenangkan, asyik, mencerdaskan dan dapat dengan mudah diingat oleh anak. Dengan demikian kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif. Anak belajar dengan internal motivation, belajar karena dorongan dari dalam dirinya sendiri, setiap permasalahan yang muncul, harus segera diatasi dan diantisipasi.

Sebagai mana dinyatakan dalam Undang-Undang RI Nomor: 20 Tahun 2003, tentang Sisdiknas Pasal 28 ayat 3 “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, social emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk siap melanjutkan ke sekolah dasar.”

Melalui pendidikan TK/usia dini diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki setiap anak (intelektual, social emosi, dan fisik) memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai kebutuhan dan tingkat perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.

Dengan demikian pendidikan pada usia dini pada umumnya bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai

dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan.

Kebutuhan akan stimulasi yang ada pada anak yang meliputi berbagai permainan yang dapat merangsang gerakan-gerakan kasar dan halus, dapat berkomunikasi mandiri, berfikir dan berkreasi. Kebutuhan stimulasi bermain sejak dini sangat besar pengaruhnya kepada berbagai kecerdasan anak (multiple inteligen).

Untuk memenuhi harapan orang tua memilih jalan memberikan pelajaran membaca, menulis dan berhitung secara akademik bahkan memberikan les pada anak tidak memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan diri, orang tua dan guru bersikap memaksa untuk melakukan hal-hal yang tidak menyenangkan yang akhirnya menempatkan anak yang kondisi menderita.

## **B. Kajian Pustaka**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Hakikat Belajar dan Bermain**

Belajar bagi manusia merupakan usaha untuk menjadi yang lebih baik, memperoleh ilmu pengetahuan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan, dengan belajar sebagai syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam segala hal, baik dalam ilmu pengetahuan maupun ketrampilan atau kecakapan. Bagi anak usia dini belajar adalah suatu kegiatan dalam berbuat atau melakukan gerakan aktif dan enerjik, adanya keunikan tersendiri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, memiliki jiwa petualang, mengeksresikan perilaku secara relative spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu,

memiliki daya perhatian yang masih pendek, belajar dari pengalaman.

setelah itu mereka akan bicara dan berlarian kembali secara aktif dan enerjik, oleh sebab itu, dalam kegiatan hakekat belajar di Taman Kanak-Kanak seorang guru yang harus berkejaran dengan anak-anak yang kurang sabar yang ingin segera beralih ke bentuk kegiatan belajar lain yang disukainya.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak, (Kemdikbud, 2013 : 25), dengan demikian hakekat belajar di TK tidak sama dengan hakekat belajar bagi anak SD, duduk dibelakang meja dan sebuah buku dan pulpen, hakekat belajar bagi anak di TK, dapat berupa bermain/permainan, baik berupa perkembangan bahasa, seni, fisik motorik, kognitif, pembiasaan-pembiasaan, dan semua bidang yang ada, hal ini semua dilakukan melalui belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar.

## 2. Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran disemua jenjang pendidikan media pembelajaran sangat berperan, adapun media yang dimaksud adalah berupa alat bantu dalam pembelajaran dalam menyampaikan pesan-pesan penting dalam pembelajaran, sebagai komunikasi antara guru dan anak, melalui media pembelajaran anak dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (1993), media merupakan saluran komunikasi, media berasal dari bahasa latin

dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Maka dari pendapat diatas dapat disimpulkan, media pembelajaran sangat diperlukan dalam menyampaikan setiap terjadinya proses pembelajaran baik langsung maupun tidak, dalam situasi pembelajaran di TK komunikasi antara guru dan anak akan berlangsung secara interaktif bila guru dalam menyampaikan isi pembelajaran menggunakan media atau alat bantu pembelajaran, apalagi media tersebut dapat diciptakan dengan baik, menarik dan menyenangkan anak, sehingga memudahkan anak dan guru dalam berkomunikasi, dan pesan-pesan yang disampaikan oleh guru kepada anak melalui media menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Media sering juga diidentikan dengan berbagai jenis peralatan/sarana untuk menyajikan kegiatan pembelajaran, membuat komunikasi lebih objektif, sehingga isi pembelajaran yang disampaikan dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan dengan komponen lain dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif. Keefektifan proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara guru dan anak.

Media sangat diperlukan untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran, maka dalam penulisan ini media yang akan disampaikan dan sesuai dengan judul

penulisan dalam karya ini adalah media berupa alat peraga berupa alat peraga gambar dan tulisan/kata/kalimat diatas kertas/karton yang akan digunakan sebagai alat permainan dalam pembelajaran kemampuan berbahasa yaitu : Penggunaan Kartu Ajaib sebagai Aternatif Pembelajaran Menulis dan Membaca Permulaan di kelas B .3 Taman Kanak-Kanak Negeri 3 Kota Banda Aceh

**B. Permainan Kartu Ajaib**

Model pembelajaran menggunakan kartu ajaib ini adalah model permainan yang diterapkan oleh guru di TK, mengingat selama ini model pembelajaran yang diterapkan masih belum dapat memperlihatkan perkembangan anak yang maksimal, model pembelajaran menggunakan kartu ajaib sebagai strategi pembelajaran untuk mengenal tulisan gambar yang menyertainya ini adalah bentuk permainan yang terdapat pada buku berbahasa yaitu petunjuk kegiatan belajar mengajar Taman Kanak-Kanak, yang dikolaborasikan dengan bentuk permainan lain oleh penulis sendiri, karena penulis menganggap model

pembelajaran ini sebagai model yang paling sederhana dan langsung dapat dirasakan oleh anak manfaatnya, melalui pendekatan permainan kartu ajaib ini dapat melibatkan anak dan menerima informasi baru tentang permainan mengenal huruf/kata melalui kegiatan yang disajikan.

**C. Prosedur Penelitian**

**Deskripsi kondisi Pra Siklus**

Deskripsi awal pembelajaran atau sebelum dilakukannya tindakan kondisi anak pada pra siklus pada umumnya suasana pembelajaran masih terlihat kaku dan kurang menarik anak –anak masih merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung, model pembelajaran masih dilakukan secara klasikal, alat peraga yang dipilih sangat sederhana, secara umum kondisi awal atau pra siklus belum mencapai perkembangan yang diharapkan tercapai.

Berdasarkan dari apa yang disampaikan diatas maka pada kegiatan Pra siklus dapat dianalisa sebagai berikut sebagai mana gambaran tabel berikut :

Tabel : 1

No	Indikator Ketercapaian	Pra Siklus	
		Jumlah	(%)
1	Keberanian dan kerja sama dalam kelompok	5	35
2	Menghubungkan gambar dengan tulisan	3	25
3	Mengungkapkan gambar dan tulisan	2	20
	<b>Jumlah anak dalam capaian</b>	<b>10</b>	
	<b>Rata-rata</b>		<b>45%</b>

untuk mengetahui perkembangan anak dari penelitian ini berikut penjelasan setiap, siklus :

Siklus 1 (Pertama)

Siklus pertama dalam penelitian ini terdiri dari, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut.

**1. Perencanaan (Planing)**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar, hasil belajar dan indicator yang akan disampaikan kepada anak dengan menggunakan kartu ajaib, media/gambar.
- b. Menyusun rencana pembelajaran penggunaan kartu ajaib dalam program RKH (Rencana Kegiatan Harian).
- c. Mempersiapkan bahan atau alat yang diperlukan bagi anak untuk kegiatan pembelajaran.
- d. Mempersiapkan alat evaluasi, dokumentasi, buku catatan

## 2. Pelaksanaan (*Acting*)

- a. Membagi anak kedalam dua kelompok kecil di kelas.
- b. Menjelaskan pada anak bentuk permainan yang akan dilakukan
- c. Guru memimpin permainan
- d. Memastikan setiap anak mendapatkan giliran untuk mengikuti kegiatan permainan
- e. Memberi kesempatan pada anak untuk bercerita tentang gambar atau tulisan yang dilihatnya
- f. Setiap satu anak tampil, maka anak lain memberi tanggapan terhadap temannya.
- g. Guru memberi penguatan dan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan.
- h. Melakukan pengamatan atau observasi.

## 3. Pengamatan (*Observation*)

- a. Melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran
- b. Melihat keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- c. Melihat kemampuan dan keaktifan anak.
- d. Mencatat perkembangan yang terjadi pada anak

## 4. Refleksi (*Reflecting*)

Penelitian ini akan berhasil apabila Indikator yang diharapkan tercapai dapat mencapai tingkat persentase sebagai berikut:

- a. Keberanian dan Kerja sama dalam kelompok 91%
- b. Menghubungkan gambar dengan tulisan 85%
- c. Mengungkapkan gambar dan tulisan 85%

### Siklus 2 (Kedua)

Pada siklus kedua dari pembelajaran menggunakan media kartu ajaib, dengan tahapan yang sama seperti pada siklus pertama

## 1. Perencanaan (*Planing*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I (Pertama)

## 2. Pelaksanaan (*Acting*)

Peneliti bersama guru pendamping/teman sejawat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kartu ajaib berdasarkan rencana atau program pembelajaran dan merupakan hasil refleksi pada siklus pertama

### 3. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti dibantu oleh guru pendamping/teman sejawat melakukan pengamatan/observasi terhadap aktifitas pembelajaran penggunaan kartu ajaib yang dilakukan anak didik.

### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pada siklus kedua dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat peraga kartu ajaib untuk peningkatan kemampuan anak dalam mengenal kata, suku kata atau kalimat serta gambar yang menyertainya, serta keaktifan anak melalui proses pembelajaran khususnya pada aspek kemampuan berbahasa anak di Taman Kanak-Kanak.

## D. Hasil Penelitian

### A. Siklus I (Pertama)

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti berikut ini:

#### 1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Peneliti melakukan analisis Kurikulum Yaitu, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 Taman Kanak-Kanak untuk mengetahui kompetensi dasar, hasil belajar dan indicator yang akan disampaikan kepada anak dengan menggunakan kartu ajaib, dan media/gambar.
- b. Menyusun rencana pembelajaran penggunaan kartu ajaib dalam program RKH (Rencana Kegiatan Harian).

- c. Mempersiapkan bahan atau alat yang diperlukan bagi anak untuk kegiatan pembelajaran.

- d. Mempersiapkan alat evaluasi dan buku catatan

### 2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada siklus pertama pelaksanaan pembelajaran masih belum sesuai dengan rencana yang disusun,hal ini disebabkan oleh, anak belum terbiasa dengan kondisi belajar seperti pada permainan tersebut, belum menunjukkan keberanian untuk mengungkapkan gambar yang dilihat atau tulisan yang ada, belum memiliki kemampuan secara keseluruhan terhadap permainan yang disiapkan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka upaya yang dilakukan adalah:

- a. Guru berusaha menjelaskan pada anak bagaimana bentuk permainan, memperkenalkan gambar atau alat peraga,sehingga anak bersedia ikut serta dan menunjukkan keberanian, kemampuan dalam permainan tersebut.
- b. Guru berusaha membantu jika ada anak yang belum berani atau belum mau melakukan kegiatan, sehingga anak tidak perlu takut atau malu-malu kepada guru dan temannya karena belum bisa atau belum berani.

Pada akhir siklus pertama dari hasil obsevasi atau pengamatan yang dilakukan guru dapat disimpulkan:

- a. Anak belum memperlihatkan keberanian dan belum mau bekerja sama dalam kelompok dalam

- mengikuti permainan, hanya 65%, atau 7 anak dari jumlah anak 25 orang
- b. Menghubungkan tulisan dan gambar menunjuk tulisan pada gambar yang dilihatnya, bahkan belum memiliki keberanian untuk bercerita pada teman dan gurunya melalui penggunaan kartu ajaib. pada siklus I (Pertama) ini 60%, atau 5 orang anak dari 25 anak
- c. Kemampuan anak dalam mengungkapkan gambar dan tulisan yang menyertai, pada siklus I (Pertama) 35%, sebanyak 4 orang anak dari jumlah 25 anak

- d. Dari Indikator yang diharapkan tercapai secara keseluruhan rata-rata pada siklus I mencapai 57% atau 16 orang anak dari jumlah anak 25 orang
- 3. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)**

Dari hasil observasi keaktifan dan keberanian anak dalam mengungkapkan cerita pada gambar dan tulisan yang menyertainya, mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan kartu ajaib selama siklus pertama sampai selesai dapat dilihat gambarannya pada tabel berikut:

**Deskripsi Hasil Siklus I**

Hasil pembelajaran pada siklus I

Tabel : 2

No	Indikator Ketercapaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Keberanian dan kerja sama dalam kelompok	6 Anak	65
2	Menghubungkan gambar dengan tulisan	5 Anak	60
3	Mengungkapkan gambar dan tulisan	4 Anak	35
	<b>Jumlah Anak dalam capaian</b>	<b>16</b>	
	<b>Rata-rata</b>		<b>57%</b>

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan, terungkap pada tabel diatas, bahwa tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan tercapai oleh anak didik pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Dalam hal ini guru masih belum terbiasa dalam menciptakan iklim pembelajaran yang mengarah kepada pendekatan penggunaan alat peraga kartu ajaib sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan

pengamatan/observasi yang dilakukan oleh guru yaitu keberanian dan kerja sama anak dalam kelompok hanya mencapai 65% dari jumlah anak 25 orang atau 7 orang anak, pembelajaran masih mengarah kepada model klasikal

- b. Diantara anak yang mengikuti kegiatan permainan 25 orang anak hanya 60% atau 5 anak yang dapat menghubungkan gambar dengan tulisan, hal ini disebabkan aktivitas guru lebih dominan, atau

pembelajaran masih berpusat pada guru

- c. Hasil observasi juga menunjukkan dalam mengungkapkan gambar dan tulisan oleh anak hanya 35% atau 4 orang anak dari jumlah 25 anak, hal ini disebabkan dalam pelaksanaan pembelajaran guru kelas sekaligus sebagai peneliti tidak didampingi oleh teman sejawat, sehingga dalam aktivitas pembelajaran tidak semua anak mendapatkan perhatian dan mendapatkan giliran untuk mengungkapkan gambar dan tulisan yang menyertai.
- d. Aktiviatas guru memperoleh 69,56% dapat dikatakan cukup baik jika dilihat dari pencapaian persentase siklus I
- e. Secara keseluruhan hanya 57% indikator yang diharapkan tercapai atau 16 orang anak pada siklus I

Berdasarkan hasil refleksi maka upaya yang perlu dilakukan untuk perbaikan pembelajaran dan ditingkatkan dari siklus I antara lain :

- a. Guru berusaha untuk memilih model pembelajaran yang tepat

yaitu dari pembelajaran klasikal menjadi pembelajaran kelompok, berusaha meningkatkan penggunaan alat peraga

- b. Meningkatkan pembelajaran yang berpusat kepada anak, bukan berpusat pada guru
- c. Agar semua anak mendapatkan perhatian dan hasil observasi dapat berlangsung dengan baik diperlukan teman sejawat, sehingga semua anak dapat giliran mengikuti kegiatan dengan baik dan pengelolaan kelas serta langkah-langkah dalam pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan

**d. Deskripsi Hasil Siklus II**

Hasil pembelajaran pada siklus II

Tabel :3

No	Indikator Ketercapaian	Jumlah	Persentase (%)
1	Keberanian dan kerja sama dalam kelompok	10Anak	91
2	Menghubungkan gambar dengan tulisan	7Anak	85
3	Mengungkapkan gambar dan tulisan	6 Anak	85
	<b>Jumlah Anak dalam capaian</b>	<b>23</b>	
	<b>Rata-rata</b>		<b>94%</b>



Berdasarkan hasil observasi/pengamatan, terungkap pada tabel diatas, bahwa tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan tercapai oleh anak didik pada siklus II adalah sebagai berikut :

Dari jumlah 25 orang anak, keseluruhan secara umum yang diharapkan tercapai telah mencapai 94% dari rata-rata kelas hanya sekitar 3% dari jumlah anak yang belum mencapai dari apa yang diharapkan atau 2 orang anak dari jumlah 25 orang.

Maka dari hasil observasi/pengamatan yang diharapkan tercapai pada siklus ke II adalah sebagai berikut :

- a. Dalam hal ini guru dalam menciptakan pembelajaran yang mengarah kepada pendekatan penggunaan alat peraga kartu ajaib sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan pengamatan/observasi yang dilakukan oleh guru yaitu keberanian dan kerja sama anak dalam kelompok telah mencapai 91% dari jumlah anak 25 orang atau 10 orang anak, pembelajaran sudah mengarah kepada model pembelajaran kelompok dalam bentuk permainan
- b. Diantara anak yang mengikuti kegiatan permainan 25 orang 85% atau 7 anak sudah dapat

menghubungkan gambar dengan tulisan, hal ini disebabkan aktivitas pembelajaran dilaksanakan berpusat pada anak, sementara itu guru hanya sebagai fasilitator.

- c. Hasil observasi juga menunjukkan dalam mengungkapkan gambar dan tulisan oleh anak telah mencapai 85% atau 6 orang anak dari jumlah 25 anak, hal ini disebabkan dalam pelaksanaan pembelajaran guru kelas sekaligus sebagai peneliti telah didampingi oleh teman sejawat sekaligus sebagai observer sehingga dalam aktivitas pembelajaran setiap anak mendapatkan perhatian dan mendapatkan giliran untuk mengungkapkan gambar dan tulisan yang menyertai. Dari pembahasan siklus I dan II dan tabel diatas adanya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran permainan kartu ajaib dalam meningkatkan kemampuan mengenal tulisan dan gambar yang menyertai, peningkatan aktivitas pembelajaran terjadi pada anak dan juga guru sebagai peneliti, dengan persentase indikator yang diharapkan tercapai pada siklus I hanya 57% atau 16 orang anak, dan kegiatan pembelajaran yang

berlangsung pada siklus ke II mencapai 94% atau 23 orang anak yang telah mencapai indikator yang diharapkan dari 25 anak, ini artinya masih ada anak 2 orang anak yang belum mencapai indikator yang diharapkan atau 3% dari jumlah rata-rata yang diharapkan tercapai.

d. Jika pada siklus I aktivitas guru dengan persentase 69,56% maka pada siklus ke II terjadi peningkatan menjadi sangat baik dengan persentase sebesar 83%

Hasil Pembelajaran Pra Siklus dan Setelah Siklus

Tabel : 4

No	Indikator Ketercapaian	Kondisi Pra Siklus		Kondisi Siklus I		Kondisi Siklus II	
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
1	Keberanian dan kerja sama dalam kelompok	5	35	7	65	10	91
2	Menghubungkan gambar dengan tulisan	3	25	5	60	7	85
3	Mengungkapkan gambar dan tulisan	2	20	4	35	6	85
	<b>Jumlah Anak dalam capaian</b>	<b>10 Anak</b>		<b>16 Anak</b>		<b>23Anak</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>45%</b>		<b>57%</b>		<b>94%</b>	

#### 4. Refleksi

Aktivitas kegiatan pembelajaran melalui penggunaan permainan kartu ajaib dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis dan membaca bagi anak didik kelas B 2 di TK Negeri 3, pada siklus I dengan jumlah anak dalam capaian 16 orang anak atau persentase 57%, dapat dikatakan katagori cukup, dan aktivitas guru pada siklus I dalam penggunaan alat peraga, pengembangan indikator, dan mengorganisir kelas dapat dikatakan Cukup Baik persentase, 69,56%, pada siklus ke II aktivitas anak dalam pembelajaran semakin meningkat dengan katagori sangat baik, dalam hal keberanian dan kerjasama dalam

kelompok, menghubungkan gambar dengan tulisan, dan mengungkapkan gambar dan tulisan, dengan persentase sebesar 94%, hal ini karena anak didik telah terbiasa mengikuti permainan menggunakan kartu ajaib, dibawah bimbingan guru atau tanpa didampingi guru, dan keaktifan guru terjadi peningkatan mencapai 83%,katagori sangat baik.

#### E. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan menggunakan kartu ajaib bagi anak usia dini kelas B.2, TK Negeri 3 Kota Banda Aceh dapat meningkatkan

kemampuan anak, mengenal tulisan dan gambar yang menyertainya, mengukapkan cerita melalui gambar

2. Dari hasil pengamatan pada proses pembelajaran menunjukkan aktivitas anak lebih meningkat selama berlangsungnya pembelajaran, pada siklus I dan Siklus II, dibandingkan dengan suasana pembelajaran

sebelum dilakukan tindakan, pada siklus I adalah 57%, siklus II 94%, dan aktivitas guru juga meningkat dalam hal penggunaan alat peraga dan penerapan metode yang digunakan, dengan persentase pada siklus I 69,56% dengan katagori cukup baik, menjadi 83% pada siklus II dengan katagori sangat baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Betterworth W.S (1999), *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*, PT.Gramedia, Jakarta
- Dehane, Winkel (1996), *Metodologi Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar* Tarsito, Bandung
- Departemen Pendidikan Nasional (2003), *Standar Kompetensi TK Dan RA*, Jakarta
- Depdikbud, (2001), *Didaktik Metodik Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta
- Kusnandar, (2007), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*.PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Moeslichatoen R,Dra,M.PA, (1990), *Metode Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. PT. Rineka Cipta Jakarta.
- Muliadi Seto (1997), *Bermain Itu Penting*, Gramedia, Jakarta
- Soemiarti Patmodewo Dr. (2000), *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Rineka Cipta Jakarta,
- Sujanto Agus,(1994), *Psycologis Pendidikan*, Aksara Jakarta
- Undang-Undang Ri Nomor, 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasioanal Dan Peraturan Pelaksanaan*