

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL  
HURUF DAN ANGKA KELAS A MENGGUNAKAN  
MEDIA GAMBAR PADA KELOMPOK BERMAIN (KB)  
TUNAS BANGSA KECAMATAN SEJANGKUNG  
TAHUN AJARAN 2022-2023**

**Nurul Atika**

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas  
[atikanurul356@gmail.com](mailto:atikanurul356@gmail.com)

**Saripah**

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas  
[saripahphe1616@gmail.com](mailto:saripahphe1616@gmail.com)

**Zuri Astari**

Universitas Tanjungpura  
[zuri.astari@fkip.untan.ac.id](mailto:zuri.astari@fkip.untan.ac.id)

**ABSTRACT**

The aim of this research is to explain: 1) How to plan to improve the recognition of letters and numbers in Class A using image media in the Tunas Bangsa Play Group (KB). 2) How to implement the application of image media in improving the ability to recognize letters and numbers in Class A using image media in the Tunas Bangsa Play Group (KB). 3) How to evaluate the use of image media in improving the ability to recognize letters and numbers in Class A Using Image Media in the Tunas Bangsa Play Group (KB). This research uses a qualitative approach. The type of research carried out is phenomenological research. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The research results show that: (1) Planning to improve recognition of Class A letters and numbers using image media in the Tunas Bangsa Play Group (KB). Namely by making a RPPH (Learning Implementation Plan) which is structured and directed in accordance with the applicable curriculum. (2) Implementation of the application of image media to improve the ability to recognize letters and numbers in Class A using image media in the Tunas Bangsa Play Group (KB). Namely by using image media in the form of posters. (3) Evaluation of the use of image media in improving the ability to recognize letters and numbers in Class A Using Image Media in the Tunas Bangsa Play Group (KB). Namely by implementing an oral test. The evaluation results obtained were an increase in children's ability to recognize letters

and numbers. Because with increasing ability to recognize letters and numbers students will be able to read and write.

**Keywords:** Improvement, Ability, Recognizing Letters and Numbers

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang : 1) Bagaimana perencanaan peningkatan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. 2) Bagaimana pelaksanaan penerapan media gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. 3) Bagaimana evaluasi penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian fenomenologi. Teknik Pengumpulan data menggunakan Observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perencanaan peningkatan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. Yaitu dengan pembuatan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sudah tersusun dan terarah sesuai dengan kurikulum berlaku. (2) Pelaksanaan penerapan media gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. Yaitu dengan menggunakan media gambar berupa poster. (3) Evaluasi penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. Yaitu dengan penerapan tes lisan. Hasil evaluasi yang diperoleh adalah bertambahnya kemampuan mengenal huruf dan angka anak. Karena dengan bertambahnya kemampuan mengenal huruf dan angka siswa akan dapat membaca serta menulis.

**Kata Kunci:** Peningkatan, Kemampuan, Mengenal Huruf dan Angka

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental (Hurlock, 1980). Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif (angka) dan juga perkembangan bahasa berlangsung sangat pesat. Aspek-

aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya. Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan oleh Kelompok Bermain (KB) pada peserta didik untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf dan angka. Kemampuan mengenal huruf dan angka merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh peserta didik karena pengenalan terhadap huruf dan angka termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca dan berhitung. Keterampilan membaca dan berhitung merupakan landasan utama seseorang untuk mengenali tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan, dengan kemampuan dan keterampilan membaca seseorang mengetahui segala informasi yang ada disekitarnya dengan mudah (Seefeldt & Barbara, 2016).

Ibnu Katsir menyatakan bahwa Allah Swt berfirman untuk mendidik hamba-hamba Nya yang beriman seraya memerintahkan kepada mereka agar sebagian dari mereka bersikap baik kepada sebagian yang lain dalam majelis-majelis pertemuan. Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat seseorang yang berilmu beberapa derajat sehingga wajib bagi seorang anak belajar sejak usia dini. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Menurut Yuliani Nurani Sujiono dalam upaya pembinaan anak sejak lahir diperlukan yang namanya stimulus/stimulasi. Stimulasi dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2009).

Usia 0-6 tahun merupakan usia emas (*the golden age*) yaitu masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Bloom dalam Depdiknas menyatakan bahwa 80 % perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia dini. Usia perkembangan anak usia dini di Indonesia dalam rentang 0-6 tahun dan termasuk dalam usia anak menjadi peserta didik di Kelompok Bermain (KB) (Hasan, 2009). Pada saat anak menjadi peserta didik di Kelompok Bermain (KB), peserta didik harus sudah mengenal huruf saat keluar dari Kelompok Bermain (KB), sehingga saat memasuki sekolah dasar anak tidak mengalami kesulitan untuk menguasai keterampilan membaca dan berhitung.

Menguasai keterampilan membaca dan menghitung pada Kelompok Bermain (KB) diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf dan angka salah satunya

adalah dengan menggunakan berbagai media gambar. Media gambar adalah alat/benda berupa gambar yang digunakan sebagai alat penghubung dalam proses pembelajaran, agar pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Dalam hal ini media gambar digunakan agar anak tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi (Tehupeiory, Suwatra, & Tirtayani, 2014).

Berdasarkan pra survei dan wawancara awal di Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa, Desa Setalik, Kecamatan Sejangkung, di Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa sudah menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran mengenal huruf dan angka, tetapi masih banyak peserta didik yang belum mengenal huruf dan angka dengan baik. Peserta didik yang belum mengenal huruf dan angka dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah kurangnya latihan mengenal huruf didalam rumah, faktor kedua adalah orang tua peserta didik hanya mengharapkan belajar di sekolah / Kelompok Bermain (KB). Selanjutnya hasil pra survei dan wawancara awal kepada salah satu ibunda (guru) yang bernama Dimarsih, selain mendapatkan beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya peserta didik dalam mengenal huruf dan angka, diketahui juga bahwa jumlah semua peserta didik di kelas A dari 15 orang peserta didik, yang bisa mengenal huruf dan angka sebanyak 8 peserta didik, sedangkan sisanya sebanyak 7 peserta didik belum bisa mengenal huruf dan angka dengan baik.

Berdasarkan pemaparan beberapa permasalahan di atas guru perlu merancang pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan angka kepada anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang huruf dan angka bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan secara wajar sesuai dengan kondisi objek di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif (Arifin, 2012). Kriteria data dalam penelitian kualitatif adalah data yang pasti. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian fenomenologi yaitu jenis penelitian kualitatif yang melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman yang individual tentang fenomena-fenomena atau pengalaman-pengalaman yang ada kehidupan manusia bisa diartikan juga metode untuk mempelajari bagaimana individu berpikir secara objektif (Arikunto, 2006).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Perencanaan Peningkatan Mengetahui Huruf dan Angka Kelas A Menggunakan Media Gambar Pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa.**

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, proyektor. Sedangkan menurut Sadiman media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja. Berbeda dengan yang diungkapkan Soelarko bahwa media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya terhadap lingkungan (Soelarko, 2014).

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di lingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf (Seefeldt & Barbara, 2016).

Seperti yang dikemukakan oleh Yuswanti ada beberapa jenis media gambar yang biasa digunakan dalam pembelajaran, yaitu (Yuswanti, 2013):

### 1. Papan Tulis

Papan tulis merupakan media pembelajaran yang sudah lama dipergunakan dalam dunia pendidikan dan sangat populer. Sehingga sampai kini papan tulis masih dipergunakan sebagai media pembelajaran utama dari mulai tingkat TK hingga Perguruan Tinggi. Selain harganya murah papan tulis pun sangat mudah digunakan.

### 2. Papan *Flannel*

Papan *flannel* adalah sejenis papan yang permukaannya dilapisi dengan kain *flannel* atau bisa juga dengan karpet agar biaya lebih murah dan daya perekatnya lebih kuat. Kegunaannya ialah untuk menempelkan program yang berupa rangkaian gambar-gambar yang dapat dilekatkan pada sebidang papan, gambar skema kartu kata, dan semacamnya, ketika menceritakan sebuah peristiwa. Agar dapat melekat pada papan *flannel*, maka barang yang akan ditempelkan tersebut bagian belakangnya harus ilapisi kartu pasir atau barang yang permukaannya kasar.

### 3. *Wall Chart*

Media ini berupa gambar, denah, bagan, atau skema yang biasanya digantungkan pada dinding kelas. Apabila diperlukan, media ini dapat digantungkan di papan tulis. Salah satunya bentuk *wall chart* adalah cerita gambar. Kegunaan media ini untuk melatih penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat. Penggunaan media cerita gambar ini sangat tergantung pada kreativitas guru. Tanpa kreativitas guru, media ini hanya berfungsi sebagai hiasan dinding belaka. Guru yang kreatif, dapat memanfaatkan media tersebut untuk melatih berbagai keterampilan dengan berbagai variasi.

### 4. *Flash Card*

Media ini berupa kartu-kartu berukuran 15 x 20 cm sebanyak 30 sampai 40 buah. Bahan yang terbaik untuk membuat kartu-kartu tersebut adalah kertas manila. Setiap kartu isi dengan gambar-gambar yang berbentuk *stick figure*, yakni gambar yang berisi garis-garis sederhana tetapi sudah menggambarkan pesan yang jelas. Gambar-gambar tersebut tidak boleh disertai dengan tulisan apapun. Media ini sangat cocok untuk melatih keterampilan berbicara secara spontan dengan menggunakan pola kalimat-kalimat tertentu. Metode pembelajaran yang paling sesuai dengan menggunakan media ini adalah metode latihan siap atau latihan praktik (*dril and practice method*).

### 5. Bumbung Substitusi

Media ini berupa tabung atau bambu panjang yang pada bagian luarnya dilapisi atau dilengkapi dengan kertas manila. Kertas manila tersebut dilingkupkan sedemikian rupa sehingga

memungkinkan kertas tersebut berputar-putar. Jumlah kertas pelingkup tersebut sebanyak tiga atau empat buah sesuai dengan jumlah gatra kalimat yang akan disubstitusi. Setiap kertas pelingkup ditulis kata-kata yang dapat mengisi gatra yang sama, Berderet dari atas ke bawah. Cara Menggunakan media ini adalah dengan memutar-mutar kertas pelingkup tersebut.

#### 6. Kartu Gambar

Media ini terbuat dari kartu-kartu kecil berukuran 6 x 9 cm, setiap kertas berisikan gambar yang diperoleh dengan jalan menempelkan guntingan gambar dari majalah atau dari tempat lain. Sifat gambar tematis, boleh memonis dan boleh pula sematis. Akan tetapi yang paling baik adalah gambar sematis. Kartu-kartu tersebut tidak boleh bertuliskan apapun. Jumlah kartu kurang lebih 50 buah.

#### 7. Reading Box

Media ini melatih kemampuan membaca. Peralatannya terdiri dari sebuah kotak yang berisi seperangkat teks atau bacaan yang lengkap dengan daftar pertanyaan kuncinya sekaligus. Teks tersebut tarap kesukarannya berbeda-beda. Materi bacaannya pun bervariasi atau beragam. Setiap jenjang bacaannya menggunakan kertas yang warnanya berbeda biasanya jenjang yang paling rendah memakai kertas berwarna hijau muda, jenjang berikutnya, biru muda dan merah muda. Penggunaan media ini bertolak dari prinsip membaca progresif.

#### 8. Peta

Peta adalah suatu bentuk permukaan bumi yang diperkecil dan dituangkan kedalam gambar simbolik yang dilukiskan dalam media datar.

#### 9. Poster

Poster adalah pemberitahuan suatu ide, gagasan atau hal penting kepada orang banyak. Poster biasanya dipasang ditempat umum yang mudah dibaca, poster juga mengandalkan gambar dan kalimat untuk menarik perhatian. Poster dapat berfungsi untuk menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan, mencari dukungan sesuatu hal serta sebagai metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terletak pada poster serta memungkinkan untuk dilihat sesering mungkin.

### **B. Pelaksanaan Penerapan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka Kelas A Menggunakan Media Gambar Pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa**

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan

adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak (Seefeldt & Barbara, 2016).

Menurut Imam Syafi'i proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses recoding, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses decoding, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan knowledge of the world dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan (Suyadi, 2010).

Menurut Glenn Doman dalam Maimunah Hasan bahwa anak balita perlu diajari membaca karena (Hasan, 2009):

1. Anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak,
2. Anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa,
3. Semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat,
4. Anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa,
5. Anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Menurut Hasan pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan (Hasan, 2009).

### **C. Evaluasi Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka Kelas A Menggunakan Media Gambar Pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa**

Tes lisan adalah suatu bentuk tes yang menuntut respon dari peserta didik dalam bentuk mengemukakan ide-ide dan pendapat-pendapat secara lisan. Menurut Ngalim Purwanto peserta didik



akan mengucapkan jawaban dengan kata-kata sendiri sesuai dengan pertanyaan ataupun perintah yang diberikan (Purwanto, 2010).

Secara umum tes lisan memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan tes lisan adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui langsung kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat.
2. Tidak perlu menyusun soal secara terurai, tetapi cukup mencatat pokok-pokok persoalannya saja.
3. Kemungkinan peserta didik menerka-nerka dan berspekulasi dapat dihindari.
4. Dapat digunakan untuk menilai kepribadian dan kemampuan penguasaan pengetahuan peserta didik, karena dilakukan secara face to face.
5. Tepat untuk mengukur kecakapan tertentu, seperti kemampuan membaca, menghafal oleh peserta didik.
6. Pendidik dapat mengetahui secara langsung hasil tes seketika.

Adapun kelemahan tes lisan adalah sebagai berikut:

1. Jika hubungan antar pengetes dan yang dites kurang baik, dapat mengganggu objektivitas hasil tes.
2. Keadaan emosional peserta didik sangat dipengaruhi oleh kehadiran pribadi pendidik yang di hadapnya.
3. Sifat penggugup pada yang dites dapat mengganggu kelancaran jawaban yang diberikan.
4. Membutuhkan waktu yang lama untuk melaksanakannya sehingga tidak ekonomis.
5. Kebebasan peserta didik dalam menjawab pertanyaan menjadi berkurang.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, sebaiknya seorang pendidik akan melakukan tes lisan, perlu dipersiapkan:

1. Pertanyaan banyak dan klasifikasikan menurut urutan pokok bahasan, tingkat kesukaran soal.
2. Setiap peserta didik diberi waktu yang sama, jumlah soal sama, tingkat kesukaran sama.
3. Menyiapkan lembar penilaian yang mencakup aspek yang ditanyakan dan tingkat kesukaran soal.
4. Menggunakan norma atau standar penilaian yang memperhitungkan faktor tebakan yang bersifat spekulatif.

Bentuk tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk essay dan dalam bentuk tes lisan. Alasan penggunaan tes essay adalah responden memiliki kebebasan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Sedangkan dalam tes bentuk lisan responden memiliki kebebasan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai dengan kemampuan responden. Penskoran

dilakukan dengan standar mutlak (*criterion-referenced*) dengan langkah:

1. Membaca setiap jawaban yang diberikan responden.
2. Membandingkan jawaban setiap responden tersebut dengan kunci jawaban yang disediakan.
3. Memberikan skor sesuai dengan kebenaran yang dicapai oleh setiap responden.

Pada penskoran dengan metode ini, jawaban siswa dibandingkan dengan jawaban lengkap yang dikehendaki oleh peneliti. Adapun besarnya skor yang diberikan adalah 4 dan skor 0 untuk yang tidak memberikan jawaban sama sekali (Arikunto & Jabar, Evaluasi Program Pendidikan, 2004).

Menurut Sudino menentukan skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut (Sudino, 1987):

1. Jawaban SS (sangat sesuai) diberi skor 4
  2. Jawaban S (sesuai) diberi skor 3
  3. Jawaban TS (tidak sesuai) diberi skor 2
  4. Jawaban STS (sangat tidak sesuai) diberi skor 1
  5. Tidak menjawab sama sekali diberi skor 0
- Kaidah-kaidah penulisan soal-soal untuk tes lisan sama saja dengan kaidah-kaidah penulisan butir-butir soal tes essay karena antara tes lisan dengan tes tertulis itu bedanya hanya terletak pada pelaksanaannya.

## **KESIMPULAN**

Data diatas adalah hasil dari penelitian yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya. Maka dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain. Yang diantaranya sebagai berikut:

1. Perencanaan peningkatan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. Yaitu dengan pembuatan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sudah tersusun dan terarah sesuai dengan kurikulum berlaku.
2. Pelaksanaan penerapan media gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa. Yaitu dengan menggunakan media gambar berupa poster.
3. Evaluasi penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka Kelas A Menggunakan Media Gambar pada Kelompok Bermain (KB)

Tunas Bangsa. Yaitu dengan penerapan tes lisan. Hasil evaluasi yang diperoleh adalah bertambahnya kemampuan mengenal huruf dan angka anak. Karena dengan bertambahnya kemampuan mengenal huruf dan angka siswa akan dapat membaca serta menulis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, & Jabar, Cipi Safruddin. (2004). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, Maimunah. (2009). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5 ed.). Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, Ngalm. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Seefeldt, Carol., & Barbara, A. Wasik (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Soelarko, R.M. (2014). *Penuntun Fotografi* (5 ed.). Bandung: PT. Karya Nusantara Chiawono.
- Sudino. (1987). *Konstruksi dan Analisis Tes Suatu Pengantar Kepada Teori Tes dan Pengukuran*. Jakarta: P2LPTK.
- Sujiono, Yulian Nuraini. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Tehupeiory, Marlen, Suwatra, Ign I Wayan, & Tirtayani, Luh Ayu. (2014). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 Di TK Keamala Bhayangkari 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Yuswanti. (2013). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(4), 185-199.