

Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus *Snack* Pada Anak Kelompok Bermain Pelita Hati

Elvyana La'alil Mahzuna¹, Ridwan² & Rosa Imani Khan³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

E-mail: elvyanaalilmahzuna@gmail.com¹, ridwan@unpkediri.ac.id², rossa-rose@unpkediri.ac.id³

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2023-01-23

Revised : 2023-01-23

Accepted : 2023-01-30

KEYWORD

Ability to recognize letters of the alphabet

Snack wrap media

KB Pelita Hati

KATA KUNCI

Kemampuan mengenal huruf abjad

Media Bungkus snack

KB Pelita Hati

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations and experiences of researchers, that the ability to recognize the letters of the alphabet of students is still very low. The activeness of children in the process of learning to recognize the letters of the alphabet is also lacking. Lack of children's activity in the learning process is very influential on the development and learning outcomes of students. The learning strategies that have been used by teachers so far have not attracted children's interest, so that in the learning process children feel bored. The purpose of carrying out this research was to develop the ability to recognize letters of the alphabet using snack packs for students in group B KB Pelita Hati, Sidem Village, Gondang District, Tulungagung Regency, for the 2022/2023 academic year. This study used a Classroom Action Research (PTK) approach with 12 students in group B KB Pelita Hati, Sidem Village, Gondang District, Tulungagung Regency, for the 2022/2023 academic year, consisting of 5 boys and 7 girls. This research was conducted in two cycles, using instruments in the form of children's performance assessment sheets & teacher observation sheets in learning activities. Each cycle is carried out in 1 meeting, covering the stages of planning, implementing, observing and reflecting. The conclusion of the results of this study is that learning using snack pack media is proven to be able to develop the ability to recognize letters of the alphabet in group B students of Pelita Hati KB Sidem Village, Gondang District, Tulungagung Regency for the 2022/2023 Academic Year. The percentage of learning completeness in Cycle I was 58.3% then rose to 75% in Cycle II.

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini dihasilkan dari pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan mengenal huruf abjad anak didik masih sangat rendah. Keaktifan anak pada proses pembelajaran mengenal huruf abjad juga masih kurang. Kurangnya keaktifan anak dalam proses pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan hasil belajar anak didik. Strategi pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad menggunakan media bungkus *snack* pada anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023. Pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian 12 anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa lembar penilaian unjuk kerja anak & lembar observasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 1 pertemuan, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ikhtisar dari hasil penelitian ini adalah proses pembelajaran menggunakan media bungkus *snack* terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023. Persentase ketuntasan belajar pada Siklus I sebesar 58,3% kemudian naik menjadi 75% pada Siklus II.

1. Pendahuluan

Pada proses tumbuh kembang anak usia dini merupakan masa yang penting bagi anak. Pada saat usia tersebut seluruh aspek perkembangan anak mulai berkembang, seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pengajaran yang tertuju kepada anak sejak lahir atau 0 tahun sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dari pemberian rangsangan pendidikan atau stimulus untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam menemnuh pendidikan lebih lanjut (*Pendidikan Nasional, M, 2010*)

Tujuan dari program kegiatan belajar anak adalah untuk menunjang peletakkan dasar menuju perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang dibutuhkan anak didik dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya dan untuk tumbuh kembang selanjutnya (Muhsinin, 2015)

Inti program kegiatan di PAUD diantaranya: perkembangan moral, nilai-nilai agama (pembiasaan), sosial emosional serta kemandirian, pengembangan kemampuan berbahasa, dan perkembangan kemampuan kognitif (daya pikir). Kecerdasan serta kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan adalah hal yang sangat esensial bagi kemajuan anak.

Pengaruh yang menentukan kemajuan anak-anak dalam belajar adalah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi sumber belajar, pendidik dan peserta didik (UU Sisdiknas, 2003 Pasal 1). Pembelajaran yang tepat di PAUD adalah pembelajaran yang dapat menumbuhkan anak didik menjadi aktif, kreatif, efektif dan efisien serta menyenangkan atau pembelajaran yang bertumpu pada prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan dalam (Fahmi, 2013).

Kemampuan mengenal huruf merupakan langkah perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang afinitas bentuk dan bunyi huruf, maka dari itu anak bisa tahu bentuk huruf dan melukiskannya (Dardjowidjojo, 2003). Mengetahui huruf adalah hal vital bagi anak usia dini yang terdengar dari sekitarnya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang diketahui anak menciptakan kemampuan untuk memilih dan memilah bermacam jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang (Rasyid, 2009). Dengan beberapa pendapat para

ahli dapat dikatakan kemampuan mengenal huruf merupakan langkah perkembangan dimana anak mampu dan mengetahui simbol-simbol dari sebuah huruf.

Jenjang keberhasilan dari kemampuan mengenal huruf dapat dilihat saat anak bisa memaknai huruf akibatnya anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata. Selain itu anak yang bisa mengetahui huruf dengan baik, juga mengarah untuk memiliki kemampuan membaca dengan lebih mantap (Suyanto, 2005). Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat dikatakan bahwa benefit yang didapat anak apabila belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat mempersiapkan kemampuan anak dalam belajar membaca dan menulis.

Berdasarkan pengamatan di KB Pelita Hati terhadap kegiatan pengembangan di kelas ditemukan adanya masalah kurangnya kemampuan dan pemahaman anak tentang mengenal huruf abjad. Hal ini dapat diketahui dari kondisi sebagai berikut, Pertama, kurangnya keaktifan anak dalam proses pembelajaran tersebut. Kurangnya keaktifan anak dalam proses kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh dengan perkembangan dan hasil belajar anak didik. Kedua, dalam proses pembelajaran, suasana kelas tampak ramai. Anak-anak sibuk dengan mainannya sendiri, anak berbicara dengan temannya. Proses pembelajaran seperti ini berlangsung sangat lama, sehingga proses kurang efektif dan efisien. Anak juga bosan berada di dalam kelas. Ketiga cara mengajar guru kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa jenuh. Guru dalam pembelajarannya hanya menggunakan media tulisan di papan tulis. Metode yang diterapkan adalah pemberian tugas secara langsung tanpa menjelaskan tujuan yang jelas tentang aktivitas yang akan dilakukan sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf sangat minim. Keempat, minimnya guru dalam memberikan stimulasi-stimulasi dengan media pembelajaran yang nyata tentang mengenal huruf dalam pengembangan kemampuan bahasa.

Pemanfaatan barang bekas dan alat-alat yang simpel menjadi sebuah media bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan, pemanfaatan barang bekas bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran dimana cara menemukannya mudah dan tidak butuh upah yang banyak sehingga proses pembelajaran berjalan lancar tanpa membebani berbagai pihak. Bungkus *snack* yang disukai anak-anak adalah kemasan makanan ringan dengan berbagai bentuk yang berwarna-warni dan memiliki gambar dan

tulisan yang menarik, penggunaan gambar dan tulisan dalam kemasan sangat berpengaruh maka dari itu kemasan makanan ringan bisa sebagai stimulus, pengaruh penggunaan tulisan dan gambar pada bungkus *snack* terhadap anak sangat besar. Tulisan pada bungkus *snack* tersebut bisa sebagai media belajar membaca pada anak sehingga penggunaan media bungkus *snack* sebagai stimulus pengembangan potensi membaca pada anak usia dini sangatlah tepat, persepsi anak terhadap bungkus *snack* ialah selain pembungkus makanan ringan juga sebagai media pengenalan makanan.

Kognitif atau daya pikir adalah kekayaan mental yang ada pada setiap diri untuk menangkap, mengolah, menyimpan, dan mengungkapkan ulang pengetahuan yang ada. Pemberian stimulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat diperlukan sejak usia dini. Pemberian stimulasi dapat berupa alat permainan dan permainan itu sendiri. Mayke (dalam Parwati, 2013) menjelaskan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terduga.

Sebelumnya di KB Pelita Hati menggunakan media kartu huruf untuk mengembangkan membaca permulaan tapi anak-anak sudah terlihat kurang antusias untuk belajar karena bosan dengan media yang itu-itu saja maka dari itu peneliti tertarik untuk menggunakan media baru yang lebih menarik dan warna-warni yaitu media bungkus *snack* dengan berbagai macam ukuran warna yang berbeda. Dari berbagai masalah yang sudah teridentifikasi, maka masalah yang akan dipecahkan adalah kurangnya kemampuan mengenal huruf dalam pengembangan kemampuan pembelajaran bahasa. Diharapkan dengan perbaikan permasalahan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media bungkus *snack* kelompok B di KB Pelita Hati Desa Sidem. Dari berbagai masalah yang sudah teridentifikasi, maka masalah yang akan dipecahkan adalah kurangnya kemampuan mengenal huruf abjad dalam pengembangan kemampuan pembelajaran bahasa. Diharapkan dengan perbaikan permasalahan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad menggunakan media bungkus *snack* pada anak-anak kelompok B di KB Pelita Hati Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Tinjauan Literatur

Kemampuan mengungkap bahasa meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebut kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. Kemampuan keaksaraan anak meliputi mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, dan meniru huruf (R. , & H. S. F. Pangastuti, 2017). Perkembangan bahasa dapat distimulus oleh orang disekitar anak, seperti orang tua, guru, pengasuh, saudara dan sebagainya. Berkenaan anak mempelajari bahasa melalui meniru/*modeling*, harusnya orang disekitar perlu mengajak bicara atau komunikasi, dengan bahasa yang baik dan benar. Metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan antara lain bercerita, sosiodrama, permainan membaca dan lain-lain (R. Pangastuti et al., 2017)

Mulai usia 3 tahun, bahasa anak sudah mulai berkembang menuju kemampuan berbahasa orang dewasa. Mereka sudah bisa membedakan masa lalu dan masa yang akan datang dalam berbahasa (Hildayani, 2006) Burnett (dalam Rasyid, 2009) menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal sangat penting bagi anak usia dini dari lingkungan yang ia dengar baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Menurut Glenn Doman (dalam Hasan, 2009), anak kecil perlu diajari membaca karena: a) anak kecil mudah menyerap informasi dalam jumlah yang tidak sedikit, b) anak kecil dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak kecil mempunyai energi yang luar biasa, e) anak kecil dapat mempelajari bahasa secara penuh dan belajar hampir setara dengan yang diajarkan. Pengenalan huruf sejak usia kelompok bermain yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa menjadikan beban dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Veryawan, 2020).

Media pembelajaran adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar demi di raihnya tujuan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pada khususnya. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan, dari pendidik kepada anak didikannya, untuk menciptakan umpan balik positif. Hamalik dalam (Zaidy, 2014) menjelaskan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Ditematkannya dasar-dasar yang nyata untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme atau banyak menghafal
- b. Menambah perhatian anak
- c. Ditematkannya dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, serta membuat pelajaran lebih bermakna
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menciptakan kegiatan berusaha kepada anak
- e. Menciptakan pikiran yang terarah dan berkelanjutan
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang bisa membuat perkembangan kemampuan berbahasa
- g. Memberikan pengalaman yang belum tentu diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keberagaman yang lebih banyak dalam belajar.

Model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, diterapkan dan dievaluasi secara sistematis dalam rangka untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajarannya yang efektif Sulhan (dalam Guci, 2018) Kelompok Bermain merupakan salah satu pendidikan prasekolah yang mempunyai program-program untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu hal yang paling mendasar dalam rangka untuk menumbuhkan kualitas pendidikan adalah kemampuan para pendidik untuk menciptakan suatu model pembelajaran yang dapat membuat ketertarikan belajar, minat dan pemahaman anak terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, apabila model pembelajaran yang diterapkan di kelas mampu menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran yang berorientasi pada prinsip PAKEM adalah model pembelajaran yang bertumpu pada empat prinsip yaitu, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Snack adalah makanan ringan yang dikonsumsi diantara waktu makan utama. *Snack* disukai oleh anak-anak dan orang dewasa, yang umumnya dikonsumsi kurang lebih 2-3 jam diantara waktu makan utama, yaitu pada pukul 10 pagi dan pukul 4 sore. Makanan yang dianggap makanan ringan merupakan makanan untuk menghilangkan rasa lapar seseorang untuk sementara waktu, memberi sedikit pasokan tenaga ke tubuh, atau sesuatu yang dimakan untuk dinikmati rasanya.

Bungkus *snack* sering ditemukan di sekitar kita. Sering kali ketika membeli sesuatu, atau membeli *snack* anak menjadi tertarik dengan warna, tulisan, dan antusias terhadap bentuk

kemasan dari suatu *snack*. Ketertarikan tersebut sering ditemui saat anak membeli *snack* dan sebagainya. Sehingga karena hal tersebut dirasa perlu menggunakan bungkus tersebut untuk mengenalkan anak didik pada huruf melalui media tersebut.

Kelebihan media bungkus *snack* ini mudah didapatkan harganya yang murah meriah dan dapat di temukan di sekitar kita dan media ini sangat dekat dengan anak sementara kekurangan media tersebut adalah media tidak bertahan lama dan cepat rusak.

Media adalah segala bentuk dan segala bahan yang digunakan untuk kemudahan dalam menyampaikan maksud atau informasi yang akan diberikan. Maka dari itu, media yang menyenangkan akan membuat ketertarikan hati pada anak untuk bermain lebih semangat dapat berupa media mengingat prinsip pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui bermain. Pelaksanaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangan anak terutama anak yang mengalami kesulitan belajar.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad adalah media bungkus *snack*. Media bungkus *snack* membantu anak untuk menghilangkan rasa bosan dan monoton karena media bungkus *snack* yang bermacam macam dan berwarna warna sehingga membuat ketertarikan belajar. Di samping itu, anak juga akan mudah dalam mengenal huruf. Dimana, dengan media bungkus *snack* anak dapat memegang langsung media yang digunakan dan menyebutkan huruf yang tersedia. perlakuan tersebut akan memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada anak untuk lebih mengingat huruf, menyebutkan, dan menirukan huruf secara menyenangkan. Jadi diharapkan melalui pemanfaatan media bungkus *snack* dalam pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak

3. Metode

Sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas karena mengilustrasikan bagaimana suatu pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik sekaligus peneliti mendapatkan hasil yang ingin di raih, serta bagaimana usaha untuk mendapatkan penerapan pengenalan huruf anak didik yang lebih baik dari sebelumnya (Sa'dun, 2009). Sedangkan model rancangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Taggart (Sa'dun, 2009) dengan 2 siklus pelaksanaan. Masing-masing

siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu persiapan tindakan, perencanaan, pengamatan dan refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B Tahun Ajaran 2022-2023 yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Urutan analisis data dalam penelitian ini adalah menghitung distribusi frekuensi nilai Bintang dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Hasil presentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

n = Jumlah keseluruhan anak

Kemudian melakukan perbandingan ketuntasan belajar (jumlah persentase anak yang mendapatkan minimal Bintang 3) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I sampai siklus II. Standar minimal keberhasilan kemampuan mengenal huruf anak adalah bilamana anak sudah mampu mencapai minimal Bintang 3. Standar nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini memakai minimal 75%, artinya kriteria keberhasilan tindakan tercapai apabila persentase ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75%.

Keterangan rubrik penilaian perkembangan kemampuan mengenal huruf abjad anak didik:

Nilai **Bintang 1** :Anak belum dapat membedakan macam-macam huruf dan selalu membutuhkan bantuan.

Nilai **Bintang 2** :Anak mulai dapat menyebutkan dan membedakan macam-macam huruf namun masih membutuhkan bantuan

Nilai **Bintang 3** :Anak mampu menyebutkan dan membedakan macam-macam huruf tanpa bantuan guru

Nilai **Bintang 4** : Anak mampu menyebutkan dan membedakan macam-macam huruf dengan mudah, lancar dan melebihi harapan guru

4. Hasil

Pada pelaksanaan Siklus I, 12 anak didik kelompok B KB Pelita Hati tercatat semua dapat hadir. Kegiatan siklus I berjalan sesuai rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya yaitu :

Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack*. Selain menyiapkan rencana kegiatan, peneliti juga menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada siklus I seperti papan pintar, *double tip* untuk merekatkan bungkus *snack*, serta media kegiatan pembelajaran lain yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal (30 menit)

- Upacara bendera
- Berdoa, mengucapkan salam, dan presensi
- Berbagi dan bertanya tentang alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti papan pintar dan bungkus *snack* bertuliskan gogorio
- Guru mengajak anak didik mengamati warna, dan abjad yang tertera pada bungkus *snack* yang guru tunjukkan.

2) Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru mengajak anak didik menyebutkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus *snack*
- Guru meminta anak didik membedakan warna bungkus *snack*, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus *snack*
- Guru meminta anak didik membuat bentuk bungkus *snack* dari 2 kepingan geometri
- Guru meminta anak didik membiasakan menyelesaikan tugas sampai selesai.

3) Istirahat (15 menit)

Makan, minum, berdoa sebelum dan sesudah makan, cuci tangan

4) Kegiatan Akhir (15 menit)

- Guru menceritakan kembali tentang materi yang disampaikan saat pembelajaran

- Diskusi kegiatan sehari dan esok hari
- Berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pengamatan pada Siklus I dilakukan untuk mengetahui perkembangan kegiatan pada Siklus I dapat mempengaruhi perubahan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adapun data hasil pengamatan pada Siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Item Observasi	Ya	Tidak
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2.	Guru menjelaskan macam-macam huruf yang ada di bungkus <i>snack</i>		√
3.	Guru aktif dalam kegiatan pembelajaran	√	
4.	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak	√	
5.	Guru bertanya kembali macam-macam huruf yang ada di bungkus <i>snack</i>		√

Pada penelitian yang dilakukan pada Siklus I guru menyampaikan tujuan penelitian yaitu mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack* yang diharapkan bisa membuat pemahaman anak didik terhadap huruf abjad. Namun pada penelitian Siklus I guru kurang aktif dalam pembelajaran, kurang aktif melakukan tanya jawab, kurang aktif dalam upaya penggalian informasi, serta kurang aktif memberikan motivasi sehingga usaha mengembangkan kemampuan anak kurang maksimal.

Tabel 2. Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus *Snack* pada Siklus I

No	Nama Anak	Nilai Perkembangan Anak Didik				Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
		Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Aira		√				√
2.	Dayaha	√					√
3.	Danis		√				√
4.	Nilzan	√					√
5.	Alfa	√					√
6.	keisha			√	√		
7.	allesya		√				√
8.	aishwa			√	√		
9.	Hanif		√				√
10.	Malik		√				√
11.	Alma		√				√
12.	Nasha		√				√
Jumlah		3	7	2	0	2	10
Prosentase		25%	58,3%	16,7%	0%	16,7%	83,3%

Dari tabel di atas terlihat bahwa ada 3 anak atau 25% mendapatkan nilai Bintang 1, ada 7 anak atau 58,3% yang mendapatkan Bintang 2, dan 2 anak atau 16,7% mendapat Bintang 3. Prosentase anak yang tuntas 16,7% dan yang belum tuntas 83,3% artinya tingkat ketuntasan masih rendah dan perlu dilanjutkan ke Siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Siklus I memperlihatkan bahwa guru yang dalam hal ini sebagai peneliti sudah menginformasikan tujuan pembelajaran, namun kurang aktif dalam pemberian contoh serta memberikan stimulus. Pada siklus I anak didik belum menunjukkan kemampuan untuk mengenal abjad. Anak didik kurang berkonsentrasi ke guru. Anak didik lebih senang memperhatikan bungkus saja dan tidak memperhatikan abjad yang diinformasikan guru. Hal tersebut berakibat anak belum bisa memberi jawaban pertanyaan yang diinformasikan guru, kurang berminat menunjukkan kemampuan mengenal huruf abjad sehingga kemampuan anak belum berkembang.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada langkah perencanaan ini peneliti merancang rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang mengandung kegiatan pembelajaran yang menitik beratkan pada upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack*. Selain merancang rencana kegiatan, peneliti juga merancang alat-alat yang dipakai untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada Siklus II seperti papan pintar, *double tip* untuk merekatkan bungkus *snack*, serta media kegiatan pembelajaran lain yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal (30 menit)

- Upacara bendera
- Berdoa, mengucapkan salam, dan presensi
- Berbagi dan bertanya tentang alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti papan pintar dan bungkus *snack* bertuliskan yupi
- Guru mengajak anak didik mengamati warna, dan abjad yang

tertera pada bungkus *snack* yang guru tunjukkan.

- 2) Kegiatan Inti (60 menit)
 - Guru mengajak anak didik menyebutkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus *snack*
 - Guru meminta anak didik membedakan warna bungkus *snack*, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus *snack*
 - Guru meminta anak didik membuat bentuk bungkus *snack* dari 2 kepingan geometri
 - Guru meminta anak didik pembiasakan penyelesaian tugas sampai selesai.
- 3) Istirahat (15 menit)
Makan, minum, berdoa sebelum dan sesudah makan, cuci tangan
- 4) Kegiatan Akhir (15 menit)
 - Guru menceritakan kembali tentang materi yang disampaikan saat pembelajaran
 - Diskusi kegiatan sehari dan esok hari
 - Berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Observasi pada Siklus II dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pada Siklus II dapat mempengaruhi perubahan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adapun data hasil pengamatan pada Siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No.	Item Observasi	Ya	Tidak
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2.	Guru menjelaskan macam-macam huruf yang ada di bungkus <i>snack</i>	√	
3.	Guru aktif dalam kegiatan pembelajaran	√	
4.	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak	√	
5.	Guru menanyakan kembali macam-macam huruf yang ada di bungkus <i>snack</i>	√	

Pada Siklus II ini, guru menginformasikan tujuan penelitian yaitu mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack* yang diharapkan dapat mengembangkan pemahaman anak didik terhadap abjad. Pada penelitian Siklus II guru lebih aktif dalam pembelajaran, melakukan tanya jawab,

melakukan upaya penggalian informasi, serta kurang memberikan motivasi agar supaya pengembangan kemampuan anak lebih maksimal.

Tabel 4. Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus *Snack* pada Siklus II

No	Nama Anak	Nilai Perkembangan Anak Didik					
		Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
						Tuntas	Belum Tuntas
1.	Aira			√		√	
2.	Daysha			√		√	
3.	Danis			√		√	
4.	Nilzam			√		√	
5.	Alfa			√		√	
6.	Keisha			√		√	
7.	Allesya			√		√	
8.	Aishwa		√				√
9.	Hanif		√				√
10.	Malik			√		√	
11.	Alma		√				√
12.	Nasha			√		√	
Jumlah		0	3	9	0	9	3
Prosentase		0%	25%	75%	0%	75 %	25 %

Berdasarkan data menunjukkan ada 3 anak atau 25% mendapatkan Bintang 2, 9 anak atau 75% mendapat Bintang 3 dan 9 anak yang tuntas belajar sebesar 75 % dan 3 anak yang belum tuntas sebesar 25%, artinya ketuntasan belajar anak mengalami peningkatan yang signifikan yakni dari siklus I sebesar 16,7 % menjadi 75% pada Siklus II ini. Sehingga dikarenakan presentasinya sudah mencapai 75% maka pembelajaran ini dapat dikatakan tuntas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Siklus II menunjukkan bahwa guru dalam hal ini sebagai peneliti telah menginformasikan tujuan pembelajaran, aktif memberikan contoh serta memberikan stimulus. Pada Siklus II ini anak didik menunjukkan kemampuan untuk mengenal abjad. Anak didik lebih memperhatikan guru. Dan memperhatikan abjad yang disampaikan guru. Anak lebih antusias belajar daripada Siklus I.

5. Diskusi

Berdasarkan reaksi pelaksanaan tindakan yang dilakukan, kemampuan mengenal huruf abjad

melalui media bungkus snack pada anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung mengalami peningkatan ke lebih baik dari sebelumnya, tetapi terdapat beberapa halangan dalam pelaksanaan penelitiannya.

Bungkus *snack* terbukti dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak didik. Peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack* dapat dilihat dari tabel perbandingan tabel hasil ketuntasan belajar anak didik sebagai berikut :

Tabel 5. Perbandingan Ketuntasan Belajar Anak Didik antara Siklus I dan Siklus II

Jumlah Anak Didik	Prosentase Kemampuan Mengenal Huruf Abjad	
	Siklus I	Siklus II
12 anak	58,3%	75%

Sebelum peneliti melakukan penelitian sudah ada beberapa penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf”, dengan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa Kober Darussalam kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, yang awalnya berada pada persentase sebesar 45,44% menjadi 86,26%. Dengan demikian penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Elmayanti Allobua (2022) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Kelas 1 SD Negeri Tondon Kecamatan Tondon Kabupaten Toraja ” Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca pemula dengan media kartu kata dalam peningkatan kemampuan membaca pada kelas 1 SD Negeri 1 Tondon kecamatan Tondon Kabupaten Toraja Utara.

Penelitian-penelitian tersebut mendekati sama dengan penelitian ini yaitu nyaris meneliti tentang pengembangan kemampuan membaca permulaan atau mengenal huruf, hanya saja berbeda dalam penggunaan media. Penelitian di atas menggunakan

media kartu huruf dan kartu angka sedangkan penelitian ini menggunakan media bungkus *snack*.

6. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media bungkus snack terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B KB Pelita Hati Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2022/2023.

7. Persembahan

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

- Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Ka.Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Kepala KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung

8. Referensi

- Dardjowidjojo, S. (2003). *Pengantar pemahaman bahasa manusia*. Yayasan Obor Indonesia.
- Fahmi, Z. (2013). Indikator pembelajaran aktif dalam konteks pengimplementasian pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). *Al-Ta Lim Journal*, 20(1), 278–284.
- Guci, F. H. (2018). Implementasi pendekatan kontekstual pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Al-Azhar 12 Rawamangun [Master’s thesis, UIN Syarif Hidayatullah].
- Hildayani. (2006). *Perbedaan dalam berbahasa*.
- Muhsinin, M. (2015). Pengaruh pendidikan keagamaan orangtua terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1), 95–105.
- Pangastuti, R., & H. S. F. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66.
- Pangastuti, R., Siti, D., Hanum, F., Sunan, U., & Surabaya, A. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf (Vol. 1, Issue 1).
- Parwati, N. N., P. D. P., & J. I. N. (2013). Penerapan pembelajaran picture and picture berbantuan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif.

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).
- Pendidikan Nasional, M. (2010). *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rasyid, H., & dkk. (2009). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Multi Pressindo.
- Sa'dun, A. (2009). *Penelitian tindakan kelas: Filosofi, metodologi & implementasi*. Cipta Media Aksara.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*.
- Veryawan, V. (2020). Media kartu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. *Lentera: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 2(2), 151–164.
- Zaidy, M. (2014). Pengaruh minat penggunaan media komputer terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat peserta didik di kelas IV MI Al Falah Sembayat. Universitas Muhammadiyah Gresik.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).