

Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini Melalui Bermain Kantong Ajaib

Mila Yulia¹, Joni², Moh Fauziddin³

¹PG-PAUD, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai: milayulia@gmail.com

²PG-PAUD, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

³PG-PAUD, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kabupaten Kampar. Untuk itu diperlukan suatu penerapan yang konkret untuk dapat menemukan cara tepat berkenaan dengan kemampuan pengenalan huruf anak, yaitu bermain kantong ajaib. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui bermain kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kabupaten Kampar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama dengan Jumlah anak sebanyak 16 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik persentase. Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu dengan bermain kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kabupaten Kampar. Kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus, anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang ada 9 anak yaitu sebesar 56%, kriteria Mulai Berkembang ada 5 anak yaitu sebesar 31% dan anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak yaitu sebesar 13% dan tidak terdapat satupun anak berkriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus I anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang terdapat 3 anak yaitu sebesar 19%, kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak yaitu sebesar 56% dan terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus II anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak yaitu sebesar 13%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak yaitu sebesar 19% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak yaitu sebesar 69%.

Kata Kunci : *Bermain Kantong Ajaib, Kemampuan Pengenalan Huruf*

Abstract

This research was motivated by the low cognitive abilities of children aged 5-6 years at Bhakti Pertiwi Kindergarten, Kampar Regency. For this reason, a concrete application is needed to find the right way to relate to children's cognitive abilities, namely the number bottle cap game. This research aims to find out whether the application of the number bottle cap game can improve cognitive abilities in children aged 5-6 years at TK Bhakti Pertiwi Kampar Regency. This type of research is classroom action research which is an examination of learning activities in the form of actions, which are deliberately created and occur in a class together with a total of 17 children. Data collection techniques for data collection in this research are observation and documentation. The data analysis technique used in this research is the percentage technique. From the results of classroom action research and discussions as described, a conclusion was drawn regarding the results of this research, namely that the implementation of the number bottle cap game activity can improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years at TK Bhakti Pertiwi Kampar Regency. The cognition of children aged 5-6 at TK Bhakti Pertiwi Kampar Regency, through the implementation of the number bottle cap game activity, has increased every cycle. In the pre-cycle,

an average score of 43.38% was obtained with the BB (Not Yet Developed) criteria. After improvements were made in cycle I, a score of 54.23% was obtained with MB (Starting to Develop) and in cycle II a score of 78.68% was obtained with BSB (Very Well Developing) criteria.

Keywords: Number Bottle Cap, Game, Cognitive Child

PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan kemampuan anak dalam pendidikan selalu dilakukan baik secara formal maupun informal. Meningkatkan kemampuan dan kecerdasan anak di taman kanak-kanak tidak cukup berdasarkan pengalaman saja, melainkan akan dibutuhkan suatu pemikiran yang luas dan mendalam. Dilihat dari perkembangan Taman Kanak-Kanak, adalah tempat yang nyaman untuk bermain atau suatu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau bermain sambil belajar sesuai dengan perkembangan anak yang bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan yang diperlukan oleh anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak sangat penting untuk anak usia 4 tahun sampai 6 tahun, bahkan dapat dikatakan bahwa pendidikan dapat menentukan bagi tingkat kecerdasan anak selanjutnya. Salah satu yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan anak di Taman Kanak-Kanak adalah pengembangan kemampuan dasar yang disiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, meliputi aspek perkembangan bahasa yang sederhana secara tepat, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif untuk membangkitkan minat agar dapat berbahasa Indonesia, yang dilaksanakan dengan menggunakan bermain kantong ajaib untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui pengenalan huruf.

Bahasa dapat diartikan sebagai sebuah sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada seseorang agar terciptanya interaksi antara satu orang dengan lainnya. Kemampuan berbahasa pada seseorang dimulai sejak usia dini, dan perkembangan bahasa terjadi mulai dari lingkungan tempat tinggalnya. Perkembangan bahasa pada anak berkembang dengan cukup baik dalam hal mengutarakan apa yang sedang mereka rasakan. Aspek perkembangan pada anak tidak berkembang begitu saja, perkembangan pada anak saling terhubung antara satu dengan lainnya. Dengan pengertian lain bahwa bahasa ialah alat komunikasi yang bertujuan untuk saling berinteraksi dengan sesama. Aspek bahasa pada anak perlu dipersiapkan sedini mungkin agar anak mampu untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya, hal tersebut dapat dilakukan terlebih dahulu dengan cara mengenal huruf.

Anak usia dini memiliki tingkat pencapaian perkembangan bahasa diantaranya: menerima bahasa, mengutarakan bahasa, dan keaksaraan. Pada tingkat perkembangan keaksaraan, anak mampu mengenal simbol, anak mampu mengenali berbagai macam benda yang ada disekitarnya dan anak juga mampu mengenali berbagai macam suara hewan. Kemampuan berbahasa pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan cara mengajarkan anak untuk mampu mengenal nama dirinya sendiri ataupun nama-nama benda yang ada dilingkungannya, dengan begitu akan sangat membantu anak lebih cepat mengenal huruf.

Pengamatan langsung peneliti pada bulan April 2023, pada proses pembelajaran di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya terhadap pengenalan huruf anak masih kurang. Hal ini ditemukan gejala antara lain: a) sebagian besar anak belum bisa membedakan huruf vokal dan konsonan, b) kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan dan menunjukkan tulisan sederhana dengan simbol dan lambangnya, c) masih banyak anak yang belum mampu membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata yang sama dan mengelompokkan kata-kata yang sejenis. Oleh karena itu, pengenalan huruf pada anak perlu ditingkatkan sehingga diperlukan solusi yang dapat membantu mengatasi masalah yang ditemukan cara mengatasinya dengan metode pembelajaran yaitu bermain kantong ajaib yang diharapkan metode ini anak dapat meningkatkan pengenalan hurufnya. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini;

Tabel 1 Data Hasil Kemampuan Pengenalan Bahasa Anak Usia Dini

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	10	5	1	0
	Persentase	62.50%	31.25%	6.25%	0.00%
2	Anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	6	8	2	0
	Persentase	37.50%	50.00%	12.50%	0.00%
3	Anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib	9	5	2	0
	Persentase	56.25%	31.25%	12.50%	0.00%
Rata-rata skor		8	6	2	0
Rata-rata (%)		52.08%	37.50%	10.42%	0.00%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata anak yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)" lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang berkriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" dan "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Dari 16 orang anak terdapat anak yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)" terdapat 8 orang anak atau dengan persentase 52.08%. Pada anak yang berkriteria "Mulai Berkembang (MB) terdapat 6 orang anak atau dengan persentase 37.50%. Pada anak yang berkriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" terdapat 2 orang anak atau dengan persentase 10.42%, dan tidak terdapat anak yang berkriteria "Berkembang Sangat Baik (BSB). Rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar seperti yang terlihat di atas, diduga disebabkan karena kurangnya penerapan metode belajar yang menarik bagi anak, sehingga pembelajaran cenderung membosankan.

Melihat permasalahan di atas maka peneliti mengambil solusi terhadap rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak dapat meningkat yaitu dengan mengembangkan media dengan bermain kantong ajaib. Alasan peneliti memilih bermain kantong ajaib karena aman untuk anak, mudah membuat dan mengaplikasikannya, sederhana serta menghemat biaya. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, mengasah imajinasi anak, mengembangkan daya pikir anak, melatih konsentrasi dan mengembangkan kreativitas pada anak, serta menambah pengalaman baru baik peneliti, guru maupun anak didik.

METODE

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru /peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu obyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas atau disebut PTK adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Afandi, 2011)

Kemmis (1983) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai suatu bentuk penelaah melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termaksud pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktik-praktik sosial kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka mengenai praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktik-praktik itu dilaksanakan. (Farhana, 2009)

Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data atau informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian.

Adapun alasannya kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan berbahasa anak masih sangat kurang, hal ini sangat sesuai dengan apa yang telah diuraikan para ahli bahwa tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan praktik pendidikan ke arah yang lebih baik.

Menurut Kunandar (2016), Tujuan PTK antara lain sebagai berikut:

1. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi didalam kelas yang dialami langsung antara guru dan anak didik.
2. Meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus menerus mengingat masyarakat berkembang secara cepat
3. Peningkatan relevansi pendidikan dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Menumbuhkan semangat inovasi terhadap sistem pembelajaran secara berkelanjutan
5. Meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas dan meningkatkan motivasi belajar anak didik.

Dari tujuan PTK di atas semakin memantapkan peneliti untuk menggunakan metode penelitian ini, serta diharapkan dapat memberikan perbaikan dan meningkatkan proses belajar mengajar didalam kelas, Ada berbagai macam desain model PTK yaitu: Model Kurt Lewin, Kemmis dan McTaggart, dan Elliot. Pada penelitian ini peneliti menerapkan desain model PTK dari Kamis dan McTaggart, karena desain TPK model ini dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya yang terdiri dari 4 komponen antara lain : Perencanaan, Tindakan (, Observasi dan Refleksi.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan salah satu cara untuk langsung terhadap obyek penelitian dalam rangka memperoleh data sebagai berikut:

1. Pengamatan (observasi), sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dalam rangka penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan. Menurut Sudjana (2009) observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan dari observasi adalah untuk memperoleh berbagai data dan informasi guna menjawab sejumlah permasalahan dalam penelitian. Dalam hal ini observer yang membantu adalah teman sejawat, yang memberi penilaian dan pengamatan terhadap indikator pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kabupaten Kampar sebagai objek penelitian, dengan menggunakan bermain kantong ajaib. Waktu pelaksanaan observasi yaitu ketika penelitian sedang berlangsung.
2. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip, dokumen perangkat berupa daftar nilai, daftar hadir anak dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas berupa foto dan video. Dokumentasi ini bertujuan sebagai bukti telah dilakukannya penelitian di lapangan.

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata data secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain Sumarni (2012). Data yang dikumpulkan akan diolah dengan cara memberi makna pada data tersebut dan dipergunakan persentase.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses

terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai sesuatu yang saling menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejar yang membangun wawasan umum yang disebut “analisis” (Silalahi U, 2009).

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Sehingga penelitian ini menggunakan statistik inferensi. Yang mana statistik inferensi adalah bagian statistik yang mempelajari penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari data yang tersedia. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Misbahuddin dan Hasan I, 2013).

Teknik analisis data ini diperoleh dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dikelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Analisis Data Hasil Observasi Guru dan Anak

Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Tabel 2 Penilaian Aktivitas Guru

Penilaian	Kategori
1	K (Kurang)
2	C (Cukup)
3	B (Baik)
4	(BS) Baik Sekali

b. Pengenalan Huruf Anak

Untuk menentukan keberhasilan kemampuan anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
 P = Angka persentase
 100% = Bilangan Tetap

Tabel 3 Penilaian Kemampuan Pengenalan huruf anak

Penilaian	Kategori
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi aktivitas guru, anak, dan perkembangan pengenalan huruf anak, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik (Suharsimi, 1998).

3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: perkembangan pengenalan huruf anak berdasarkan indikator penelitian akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 75% dari total siswa dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zein (2010) yang mengatakan bahwa apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi dan penelitian pada siklus I dan dapat kita ketahui adanya peningkatan kemampuan Pengenalan huruf anak melalui bermain kantong ajaib antara Prasiklus, siklus I, dan siklus II. Sebagian besar anak sudah mampu mencapai empat aspek yang diamati.

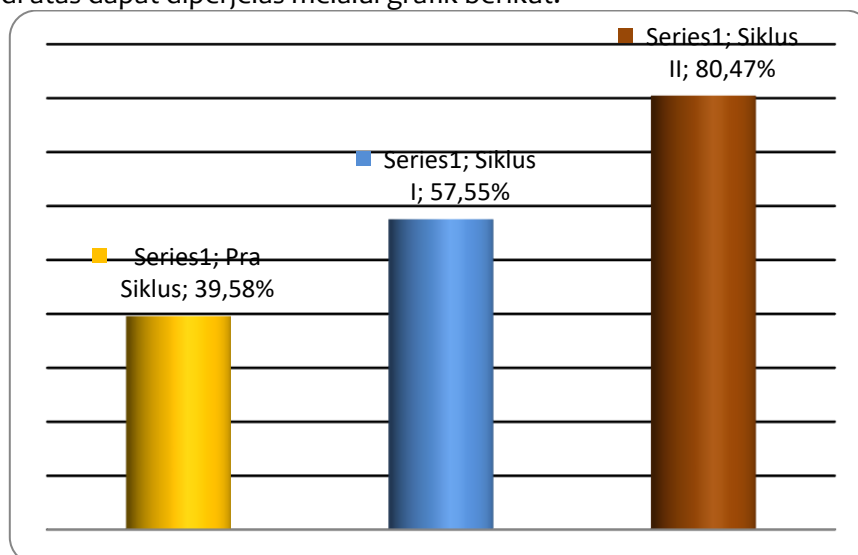
**Tabel 4 Rekapitulasi Data Pengenalan Huruf Anak
Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

No	Kriteria	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	BB (Belum Berkembang)	9	56%	3	19%	0	0%
2	MB (Mulai Berkembang)	5	31%	2	13%	2	13%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	13%	9	56%	3	19%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%	2	13%	11	69%
Jumlah		16	100%	16	100%	16	100%

Dari data di atas diketahui bahwa kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus, anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang ada 9 anak yaitu sebesar 56%, kriteria Mulai Berkembang ada 5 anak yaitu sebesar 31% dan anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak yaitu sebesar 13% dan tidak terdapat satupun anak ber kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus I anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang terdapat 3 anak yaitu sebesar 19%, kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak yaitu sebesar 56% dan terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus II anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada

2 anak yaitu sebesar 13%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak yaitu sebesar 19% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak yaitu sebesar 69%.

Data pada tabel 4.12 persentase kemampuan Pengenalan huruf anak pada Prasiklus, siklus I dan siklus II di atas dapat diperjelas melalui grafik berikut.



Gambar 1 Grafik Persentase Kemampuan Pengenalan huruf Anak pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada Prasiklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Anak yang telah mencapai perkembangan pengenalan huruf pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 39,58%, namun pada siklus I kemampuan pengenalan huruf anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,55% dan pada siklus II kemampuan pengenalan huruf anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,47%. Setelah melihat hasil data kemampuan pengenalan huruf anak di atas, dapat diketahui bahwa melalui proses kegiatan pembelajaran bermain kantong ajaib lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

Kemudian kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, dibahas sebagaimana tujuan penelitian, maka dapat disampaikan sebagaimana berikut:

1. Perencanaan Bermain kantong ajaib Dalam Meningkatkan Kemampuan Pengenalan huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita.

Perencanaan bermain kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar Berdasarkan paparan data di atas temuan penelitiannya adalah perencanaan dalam proses pembelajaran sangat penting agar tujuan yang telah dibuat sesuai dengan perencanaan. Perencanaan penggunaan bermain kantong ajaib dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 dapat dilakukan melalui tahapan yaitu:

- a. Mempersiapkan rencana kegiatan harian (RKH) Guru mempersiapkan perencanaan dengan lebih dahulu membuat rencana kegiatan harian (RKH) jauh-jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu pada waktu liburan sekolah guru mempersiapkannya dengan semaksimal mungkin.
- b. Rencana kegiatan semester, Guru juga selain mempersiapkan RKH juga mempersiapkan rencana kegiatan semester yang mana disitu ada perencanaan dalam mengajar selama 1 semester sesuai dengan perkembangan kemampuan anak baik perkembangan kognitif, bahasa, berhitung, social emosional dan sebagainya.
- c. Mempelajari buku petunjuk penggunaan media. Guru juga mempunyai buku pedoman dalam setiap penggunaan media pembelajaran, disitu ada cara-cara menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- d. Menyiapkan peralatan media yang akan digunakan. Guru sebelum menggunakan media

dalam proses belajar mengajar, sebelumnya sudah menyiapkan peralatan media yang akan dipakai sehingga tidak ada istilah terburu-buru, semuanya dipersiapkan jauh-jauh sebelum media diterapkan.

Berdasarkan temuan di atas hasil penelitian ini sesuai menurut Djamarah (2006) pemilihan media pengajaran dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: 1) Tujuan pemilihan Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, atautkah untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih spesifik lagi apakah untuk pengajaran kelompok atau pengajaran individual, tuna rungu dan sebagainya. 2) Karakteristik media memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Di samping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. 3) Alternatif pilihan Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila tersebut beberapa media yang dapat diperbandingkan.

2. Pelaksanaan Bermain kantong ajaib Dalam Meningkatkan Kemampuan Pengenalan huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari tahap perencanaan. Skenario tindakan yang telah dirancang kemudian diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Meskipun tindakan dilakukan berdasarkan rancangan, namun perlu diperhatikan bahwa pembelajaran harus tetap berjalan secara alami dan wajar, sehingga tidak terkesan dibuat-buat.

Pelaksanaan proses belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, dilakukan oleh guru dengan menggunakan lembar observasi. Dalam melaksanakan pembelajaran guru dibantu oleh rekan sejawat yang bertindak sebagai observer untuk membantu jalannya proses penelitian.

Pelaksanaan tindakan terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan II. Dalam setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan. Sebelum memasuki siklus I, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan atau pra siklus untuk mengetahui bagaimana kondisi di lapangan. Pra siklus atau pra tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum penelitian memasuki tahapan siklus I dan II. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi awal yang ada di lapangan yaitu hasil belajar peserta didik tanpa pemberian perlakuan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Hasil dari pra siklus nantinya akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk menyusun rancangan dan strategi tindakan di lapangan.

Pelaksanaan siklus I dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Siklus I Pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 November 2023 dan Kamis tanggal 16 November 2023. Siklus II Pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 20 November 2023 dan Kamis tanggal 23 November 2023 dengan Tema “Binatang” dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Hasil penelitian dalam siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan lembar *checklist*.

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu mempersiapkan bahan dan menjelaskan permainan kantong ajaib. selanjutnya membagi anak didik menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama, memerintahkan salah satu anak bertugas untuk mengambil barang dari kantong. Kemudian memerintahkan anak lainnya bertugas untuk mencari huruf yang merangkai nama benda tersebut, dan terakhir memberikan penilaian pada setiap kelompok pasangan terhadap kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan huruf dengan nama benda yang diambil.

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati

anak yang sedang melakukan bermain kantong ajaib. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain kantong ajaib. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

3. Hasil Bermain kantong ajaib Dalam Meningkatkan Kemampuan Pengenalan huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus. Setiap Siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya akan digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak.

kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus, anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang ada 9 anak yaitu sebesar 56%, kriteria Mulai Berkembang ada 5 anak yaitu sebesar 31% dan anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak yaitu sebesar 13% dan tidak terdapat satupun anak ber kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus I anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang terdapat 3 anak yaitu sebesar 19%, kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak yaitu sebesar 56% dan terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus II anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak yaitu sebesar 13%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak yaitu sebesar 19% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak yaitu sebesar 69%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. pengenalan huruf anak meningkat.

Peningkatan kemampuan anak dari siklus I menunjukkan bahwa bermain kantong ajaib yang dibawakan telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Anak berhasil dalam belajar karena keberhasilan guru dalam menggunakan metode dan memotivasi anak dalam melakukan tindakan kelas, adapun hasil dari pengamatan tersebut guru mampu dan berhasil melakukan tindakan kelas ini dengan baik sehingga pembelajaran dapat tercapai.

Kegiatan permainan kantong ajaib ini adalah suatu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan mengenal huruf anak. Dalam bermain anak merasakan kesenangan, kenikmatan dan kebebasan tersendiri salah satunya dengan permainan kantong ajaib. Bermain sangat disukai anak dan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain dapat digunakan anak untuk menjelajah dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreatifitas anak.

Bermain juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. (Putri, 2019) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak pada kegiatan permainan kantong ajaib.

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan pada perkembangan indikator pertama yaitu anak dapat menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib pada setiap pertemuan yang dilakukan oleh anak terjadi peningkatan. Pentingnya kemampuan mengenal huruf ini sebagai dasar awal anak menguasai kemampuan membaca maka kemampuan mengenal huruf seharusnya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak. (Rahmadani, 2019).

Pada indikator kedua anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib juga terjadi peningkatan pada setiap aspek pertemuan yang dilakukan. Kemampuan membaca anak usia Taman Kanak-kanak adalah kemampuan anak dalam mengubah simbol huruf ke dalam pengucapan atau lisan, kemampuan mengaitkan apa yang telah diucapkan anak dengan simbolnya dalam bentuk huruf. Anak secara mampu melakukan kombinasi

bunyi, cara menuliskan atau merangkai hurufhuruf tersebut dan mampu membacanya. Anak mampu menguasai sintaksis (aturan kata/ kalimat) dan menguasai sematik (makna dari kata atau kata perkata yang dibacanya). Anak dikatakan mampu membaca sebuah kata atau kalimat singkat apabila anak tersebut mengerti dan mampu menyampaikan makna dari kata tersebut secara lisan. (Rakimahwati, 2018).

Pada indikator ketiga anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib juga terjadi peningkatan pada setiap aspek pertemuan yang dilakukan. Perkembangan bahasa pada anak haruslah distimulasi sejak sedini mungkin, karena pengenalan huruf merupakan awal dari tahap membaca anak. Untuk mengembangkan bahasa anak dapat diawali dengan pengenalan bunyi bahasa, mulai dari bunyi bahasa yang mudah diucapkan dilanjutkan ke bunyi bahasa yang sulit. Pengenalan huruf dapat dilakukan secara bertahap dari peniruan bunyi vokal, dilanjutkan dengan peniruan bunyi konsonan. (Muflikha, 2013). Pada aspek

Pada indikator keempat anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib juga terjadi peningkatan pada setiap aspek pertemuan yang dilakukan. Permainan kantong ajaib ini merupakan salah satu dari sekian banyak cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan upaya agar anak dapat menyebutkan huruf dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib, anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui melalui permainan kantong ajaib dan anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib. Penelitian ini telah berhasil dilakukan dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak

Kegiatan bermain kantong ajaib mampu memberikan pengaruh bagi perkembangan pengenalan huruf. Bermain kantong ajaib modifikasi ini memiliki beberapa manfaat antara lain yaitu: memberikan kesenangan pada anak, dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak dengan sesama temannya, dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak khususnya kemampuan pengenalan huruf anak sebagai bekal untuk pendidikan di tingkat selanjutnya, menambah pengetahuan dan wawasan tentang kosa kata atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh anak, anak yang sebelumnya belum bisa membaca akan mampu membaca sesuai dengan aspek perkembangannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa bermain kantong ajaib ini dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

4. Temuan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dalam meningkatkan keterampilan pengenalan huruf melalui kegiatan bermain kantong ajaib pada anak kelompok B dapat meningkat dengan baik. Akan tetapi dalam pelaksanaan penelitian masih terdapat keterbatasan yaitu pelaksanaan kegiatan bermain kantong ajaib masih kekurangan waktu, hal ini dikarenakan anak-anak diminta untuk menyelesaikan kegiatan bermain kantong ajaib dan dua kegiatan inti yang lain hanya 60 menit.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain kantong ajaib dapat meningkatkan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Hal ini dapat dilihat dari terjadinya peningkatan setiap tahap pelaksanaan dilakukan perbaikan-perbaikan, sehingga anak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran dengan bermain kantong ajaib. Kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus, anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang ada 9 anak yaitu sebesar 56%, kriteria Mulai Berkembang ada 5 anak yaitu sebesar 31% dan anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak yaitu sebesar 13% dan tidak terdapat satupun anak berkriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus I anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang terdapat 3 anak yaitu sebesar 19%, kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak yaitu sebesar 56% dan terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus II anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada

2 anak yaitu sebesar 13%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak yaitu sebesar 19% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak yaitu sebesar 69%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. (2011). *Cara Efektif Menulis Karya ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum*. Bandung : CV Al Fabet.
- Arikunto. dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Azizah. (2022). *Pengaruh Media Pintu Berkantong Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Tk “Nitasari” Gubeng Surabaya*. Jurnal PAUD Teratai. 11(1), 85-92.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2009). *Kurikulum Permen 58*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Dasar.
- Djamarah dan Aswan Zain (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Farhana, dkk. (2029). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas
- Fidayani. (2018) *Penggunaan media kantong ajaib untuk meningkatkan Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di paud nur mishqi Kabupaten aceh besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini. 3 (1):1-12.
- Handayani. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau*. JRTI.Jurnal Riset Tindakan Indonesia. 4(1), 44-50.
- Kunandar (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai. Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Kurnia (2009). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Pangastuti. dkk (2017). *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini melalui Media Kartu Huruf”*. Al-Hikmah: Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education. 11(1), 80-93.
- Putri, Sri Nanda Amelia, Izzati dan Indra Yeni. (2019). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di TK Islam Khairaummah*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD. 6(1), 65-73.
- Rahmadani, Fita, Dadan Suryana dan Sri Hartati. (2019). *Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 6(1), 65-78.
- Rakimahwati, Rivda Yetti dan Syahrul Ismet. (2018). *Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung*
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yeni. (2020). *Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak- Kanak Alwidjar Padang*. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Volume 4 Nomor 1 Tahun
- Yulia. (2019). *Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach Di Paud Permata Bunda*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 2621-8321.
- Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.