

**IMPLEMENTASI MEDIA *MAGIC BOX* DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA  
KERET SIDOARJO**

**SKRIPSI**

**oleh :**

**Faiqotul Khuluk**

**NIM. D98216033**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Faiqotul Khuluk

NIM : D98216033

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 04 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Faiqotul Khuluk

NIM. D98216033

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi yang ditulis oleh

Nama : Faiqotul Khuluk

NIM : D98216033

Judul : Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Surabaya, 04 Januari 2023

Pembimbing I



Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I  
NIP. 197011202000031002

Pembimbing II



Dr. Al-Qudus Nofiandra Eko Sucipto Dwijo, Lc, M.HI  
NIP. 197311162007101001

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi yang ditulis oleh Faiqotul Khuluk NIM. D98216033 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 18 Januari 2023

Mengesahkan,

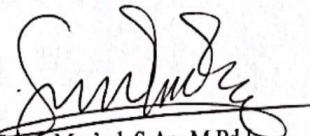
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya




Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197407251998031001

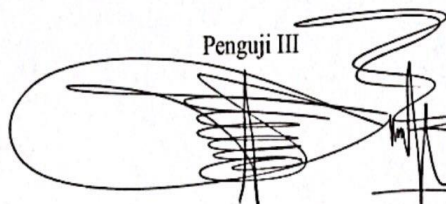
Penguji I

  
Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 197309102007011017

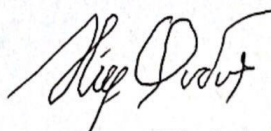
Penguji II

  
Ratna Pangastuti, M.Pd.I  
NIP. 198111032015032003

Penguji III

  
Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I  
NIP. 197011202000031002

Penguji IV

  
Dr. Al-Qudus Nofiandri Eko Sucipto  
Dwijjo, Lc, M.HI  
NIP. 197311162007101001



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Faiqotul Khuluk  
NIM : D98216033  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Keguruan / PIAUD  
E-mail address : fay.qotul@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

Implementasi Media *Magic Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak

Kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Januari 2023

Penulis

( Faiqotul Khuluk )



**Faiqotul Khuluk.** (2023). *Implementasi Media Magic Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pembimbing : Dr.Imam Syafi'i, S.Ag.,M.Pd.,M.Pd.I, dan Dr.Al-Qudus Nofiandri  
Eko Sucipto Dwijo, Lc, M.HI

**Kata Kunci :** *Media Magic Box*, Kemampuan Mengenal Huruf

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran anak dalam mengenal huruf yang masih rendah serta dalam proses pembelajaran tersebut masih menggunakan cara konvensional dan kurangnya media yang dapat menarik perhatian anak. Maka dari itu, peneliti menggunakan media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Dengan adanya media yang menarik dan inovatif, agar bisa menjadi penghubung supaya anak dapat mengingat apa yang telah dipelajarinya dan pembelajarannya menjadi lebih bermakna.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin, yang dimana model ini terdiri dari empat tahapan yang harus dilakukan, prosesnya diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengambilan data dapat dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan media *magic box* pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo mengalami peningkatan dan berkembang sangat baik, hal ini ditandai dengan anak bisa menunjuk dan menyebutkan huruf abjad dengan benar. Proses pembelajaran juga dilakukan dengan cara yang menyenangkan serta disesuaikan dengan kemampuan anak.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Lingkup Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
<b>A. Perkembangan Bahasa Anak .....</b>	<b>10</b>
1. Pengertian Bahasa .....	10
2. Perkembangan Bahasa .....	11
<b>B. Kemampuan Mengenal Huruf .....</b>	<b>13</b>
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf .....	13
2. Pembagian Huruf .....	15
3. Tahap-Tahap Belajar Mengenal Huruf .....	16
4. Pentingnya Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	17
5. Model Pembelajaran Mengenal Huruf.....	18

<b>C. Media Pembelajaran</b> .....	<b>18</b>
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	18
2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	21
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	23
4. Tujuan Media Pembelajaran .....	26
5. Ciri-ciri Khusus Media Pembelajaran.....	27
<b>D. Media Magic Box</b> .....	<b>28</b>
1. Pengertian Media Magic Box .....	28
2. Langkah Pembuatan Media Magic Box.....	29
3. Cara Menggunakan Media Magic Box.....	30
4. Fungsi Media Magic Box .....	31
5. Kelebihan Media Magic Box.....	32
<b>E. Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>32</b>
<b>F. Kerangka Berpikir</b> .....	<b>35</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>37</b>
A. Metode Penelitian.....	37
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.....	40
C. Variabel Yang Diselidiki .....	41
D. Rencana Tindakan.....	41
E. Data dan Cara Pengumpulannya .....	46
F. Teknik Analisis Data.....	55
G. Indikator Kinerja .....	58
H. Tim Peneliti dan Tugasnya.....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian .....	60
B. Pembahasan.....	91
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>99</b>
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Mapping Penelitian Terdahulu.....	34
Tabel 3.1 Instrumen Lembar Observasi Guru.....	48
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Siswa .....	49
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Kepala Sekolah .....	51
Tabel 3.4 Instrumen Wawancara Untuk Guru Sebelum Penelitian .....	52
Tabel 3.5 Instrumen Wawancara Untuk Guru Setelah Penelitian.....	53
Tabel 3.6 Skala Nilai Rata-rata Kelas .....	56
Tabel 3.7 Prosentase Ketuntasan Belajar .....	57
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa .....	57
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Mengenal Huruf.....	58
Tabel 4.1 Data Siswa TK Dharma Wanita Keret.....	64
Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana .....	64
Tabel 4.3 Hasil Observasi Penilaian Prasiklus.....	67
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	74
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	76
Tabel 4.6 Hasil Observasi Penilaian Siklus I.....	78
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	85
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	87
Tabel 4.9 Hasil Observasi Penilaian Siklus II.....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Siklus PTK dengan Model Kurt Lewin.....	39
Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Keret .....	63



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....94



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Usia dini merupakan usia yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, para ahli menyebutnya sebagai masa *golden age*.<sup>2</sup> Masa emas atau *golden age* adalah masa yang penting dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggali segala potensi kecerdasan yang dimiliki anak sejak usia dini.<sup>3</sup> Pada usia tersebut anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat yang akan membentuk karakter dan kepribadian pada diri anak, hal ini dapat dikembangkan melalui stimulasi kegiatan yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling dasar karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan melalui berbagai macam stimulasi yang diberikan sejak anak usia dini.

---

<sup>1</sup>Menteri Kebudayaan dan Kebudayaan Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Menteri Kebudayaan dan Kebudayaan Indonesia, 2014), 2.

<sup>2</sup> Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 19.

<sup>3</sup>Anik Lestaningrum, *Perencanaan Pembelajaran AUD*, (Nganjuk : CV.Adjie Media Nusantara, 2017), 1.

Pendidikan bagi anak usia dini juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak yang meliputi dalam beberapa aspek-aspek perkembangan. Aspek perkembangan anak terdiri dari 6 aspek, yakni aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni.<sup>4</sup> Aspek perkembangan memiliki tugas dan fungsi masing-masing dalam kehidupan anak.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak adalah aspek perkembangan bahasa. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.<sup>5</sup>

Menurut Ehri dan Cormick menyatakan bahwa belajar mengenal huruf pada anak merupakan suatu komponen dasar yang penting dalam mengetahui dan memahami berbagai huruf abjad untuk akhirnya bisa menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Selain itu, Anak yang mampu membedakan serta menyebutkan berbagai pada daftar huruf

---

<sup>4</sup> Menteri Kebudayaan dan Kebudayaan Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Menteri Kebudayaan dan Kebudayaan Indonesia, 2014), 2.

<sup>5</sup> Ratna Pangastuti, Siti Farida Hanum, "Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf", *Al Hikmah Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1, 2017, 54.

abjad akan mengalami lebih sedikit kesulitan belajar membaca daripada anak-anak yang tidak dapat mengenal huruf.<sup>6</sup>

Pengenalan huruf merupakan tahapan awal dari perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu dalam mengenal keterkaitan antara bunyi dan bentuk huruf, sehingga anak mampu mengetahui serta memaknainya. Meskipun kemampuan mengenal huruf tampak mudah, namun kemampuan ini harus mampu dikuasai oleh anak sejak dini sebagai modal awal dalam mempersiapkan kemampuan anak dalam belajar membaca dan menulis.

Untuk menguasai kemampuan ini, hal itu diperlukan berbagai cara dalam proses kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengenalan huruf, khususnya melalui pemanfaatan berbagai media agar anak tertarik untuk mempelajari berbagai hal baru serta dengan mudah menerima informasi mengenai pengenalan huruf.

Peran media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada anak. Dengan adanya media yang menarik dan inovatif, mampu menjadi penghubung supaya anak dapat mengingat apa yang telah dipelajarinya dan membuat pembelajarannya menjadi lebih bermakna dan menyenangkan untuk anak usia dini.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup>Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik., *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT.Indeks, 2008),330-331.

<sup>7</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2000), 9.



Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo menunjukkan bahwa guru masih menggunakan cara-cara lama yang kurang efektif dalam mengenalkan huruf pada anak, yaitu langsung memakai papan tulis dengan cara menuliskan berbagai huruf kemudian menyebutkan bunyi huruf tersebut sambil menunjuk hurufnya. Selanjutnya, guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan kembali bunyi berbagai huruf, lalu diikuti anak-anak dengan menuliskannya di buku tulis.<sup>8</sup>

Selain itu, kemampuan anak dalam mengenal huruf juga masih rendah, baik dari cara pengucapan yang kurang jelas maupun anak kurang bisa membedakan bentuk huruf. Setiap pertemuan pembelajaran anak diberikan kegiatan yang selalu sama, kegiatan tersebut cenderung membosankan sehingga anak-anak tidak memperhatikan gurunya yang sedang mengajar karena anak-anak tidak memiliki ketertarikan dengan materi yang diberikan.

Namun pada usia ini anak-anak kelompok A diharapkan bisa mengenali dan memahami huruf abjad dengan baik sebagai persiapan anak dalam melanjutkan ke jenjang kelompok B. Akibatnya mayoritas anak kelompok A belum memahami tentang huruf-huruf abjad, maka untuk itu diperlukan media yang menarik untuk membantu anak-anak dalam mengenal huruf abjad.

---

<sup>8</sup> Hasil Observasi di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo, Pada Tanggal 11 Januari 2022.

Kegiatan pembelajaran mengenal huruf yang terlalu monoton dan biasa-biasa saja membuat anak menjadi bosan sehingga anak kehilangan minat untuk belajar. Maka dari itu, guru perlu mempertimbangkan media pembelajaran apa yang dapat menarik perhatian dan minat anak dalam belajar, yang medianya bersifat sederhana terutama tidak mengeluarkan banyak biaya dan mudah ditemukan.

Peneliti menggunakan media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. Media *magic box* ini adalah kegiatan belajar menggunakan media berupa *box* yang terbuat dari kardus yang mana dalam isi *box* terdapat kartu huruf abjad yang bergambar dan sisi sebaliknya ada tulisan lambang huruf. Bentuk kartu yang warna-warni yang mencolok akan merangsang minat anak dan memudahkan untuk belajar mengenal huruf abjad.

Melalui media *magic box* ini diharapkan anak akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan konsentrasi anak semakin bertambah. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan digunakan juga harus menyesuaikan materi yang akan disampaikan dan dibuat dengan semenarik mungkin, apabila anak-anak tertarik mengikuti pembelajaran hasilnya akan mendapatkan respon yang baik antara guru dan siswanya, hal itu yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media *Magic Box* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, berikut ini rumusan masalah :

1. Bagaimana implementasi media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo dengan menggunakan media *magic box* ?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media *magic box* pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini :

1. Untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan implementasi media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo dengan menggunakan media *magic box*.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari pelaksanaan implementasi media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

#### **D. Lingkup Penelitian**

Agar hasil penelitian ini lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka penelitian membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Subyek penelitian hanya anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo dengan jumlah 17 anak.
2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media *magic box*.
3. Penelitian ini mengungkap tentang kemampuan mengenal huruf.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak khususnya dunia pendidikan baik secara teoritis maupun praktis.

1. Segi Teoritis
  - a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Taman Kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

- b. Memberikan kontribusi informasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini melalui media *magic box* di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.
- c. Memberikan wawasan dan pengetahuan, serta sebagai pijakan dan referensi bagi perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan khususnya didalam dunia pendidikan.

## 2. Segi Praktis

- a. Bagi Guru : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam menggunakan variasi kegiatan belajar mengajar, sehingga potensi-potensi yang dimiliki oleh setiap anak dapat berkembang secara optimal.
- b. Bagi Siswa : Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami dan menerima informasi yang telah diberikan oleh guru melalui pembelajaran yang menyenangkan, lebih aktif dan kreatif, serta Menambah partisipasi siswa pada tahap pelaksanaan belajar.
- c. Bagi Sekolah : Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan suatu pertimbangan untuk meningkatkan kinerja pendidik dalam kegiatan belajar mengajar supaya lebih efisien dan efektif, serta bertambahnya pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan media yang efektif dan menarik minat siswa.

- d. Bagi Orangtua : Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media belajar oleh orangtua dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan mudah, cepat, dan tanggap yang dapat dilaksanakan oleh orang tua di rumah sebagai bentuk kerjasama antara orang tua, guru, dan pihak sekolah.
- e. Bagi Peneliti : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang akan diterapkan sehingga lebih efektif, efisien, dan inovatif, serta Memperluas wawasan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan pengalaman kemampuan dalam mengenal huruf pada anak dan dijadikan sebuah refleksi bagi seorang peneliti sebagai bekal calon pendidik nanti.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Perkembangan Bahasa Anak

#### 1. Pengertian Bahasa

Bahasa dalam bahasa Inggris disebut “*language*”. Bahasa adalah sistem bunyi yang digunakan sekelompok masyarakat untuk mengungkapkan tujuannya.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Bedudu dalam Safitri menyatakan bahwa bahasa adalah alat yang digunakan sebagai penghubung antara manusia dengan manusia lainnya untuk mengutarakan pendapat, perasaan, dan keinginan.

Menurut Hurlock, Bahasa sebagai sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.<sup>10</sup> Dalam arti lain Bahasa diartikan sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan pesan dan informasi kepada yang lain.

Bahasa bagi anak sangatlah penting, karena melalui bahasa anak dapat mengemukakan keinginannya sehingga orang tua mengerti apa yang diinginkan oleh anaknya. Bahasa digunakan oleh berbagai kalangan, bahkan bayi pun bisa berbahasa walaupun bahasa yang digunakan berbeda dengan orang dewasa. Bayi yang baru lahir sampai usia satu tahun biasanya belum mampu berbicara, akan tetapi bayi dapat berbahasa

---

<sup>9</sup>Mamluatul Hasanah, *Proses Manusia Berbahasa* (Malang: UIN--Maliki Press, 2010), 3.

<sup>10</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), Alih Bahasa Med. Meitasari dan Msluchah Zakarsih, 176.

melalui bahasa isyarat yang ditunjukkan melalui ekspresi wajah seperti tertawa dan menangis, yang terpenting maksud dan keinginannya bayi bisa tersampaikan walaupun tanpa berbicara.

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain, baik itu diutarakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, gerak tubuh ataupun ekspresi wajah.

## 2. Perkembangan Bahasa

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa lepas dari bahasa, dengan menggunakan bahasa manusia dapat berkomunikasi dan bergaul dengan manusia lainnya, melalui interaksi tersebut kita dapat memperoleh bahasa atau menambah kosakata baru. Hal ini menunjukkan bahwa begitu pentingnya peranan bahasa bagi manusia mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek pengembangan anak usia dini, aspek ini berperan penting dalam perkembangan anak serta mempengaruhi masa tumbuh kembang anak di masa selanjutnya. Aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui STPPA yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA pada aspek perkembangan bahasa pada usia 4-5 tahun dalam pengenalan keaksaraan meliputi : mengenal simbol-simbol huruf, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang

bermakna, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z.<sup>11</sup> Dalam perkembangan bahasa anak dibutuhkan peran orang tua dan lingkungan disekitarnya.

Perkembangan kemampuan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor biologis, faktor kognitif, dan faktor lingkungan. Faktor biologis (bawaan), menurut teori chomsky mengenai LAD menyebutkan bahwa dalam diri anak terdapat suatu pembawaan untuk membuat sistematik sendiri mengenai bahasa, yang akan merangkum dan menyusun bahasa itu dalam dirinya, sehingga anak dapat mengeluarkan bahasa yang khas.<sup>12</sup>

Faktor selanjutnya adalah faktor kognitif, faktor ini berkaitan erat dengan perkembangan bahasa anak. Faktor ketiga, faktor lingkungan bahwa kemampuan berbahasa seseorang diperoleh melalui imitasi dari lingkungan melalui model *learning (modelling)* anak dapat belajar bahasa dari model-model yang ada didekatnya dan model yang paling mudah ditiru adalah orang-orang terdekat anak, seperti orang tua, saudara, pengasuh dan guru.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Menteri Kebudayaan dan Kebudayaan Indonesia, 2014), 27.

<sup>12</sup> Ahmad, Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), Edisi Pertama, 38.

<sup>13</sup> Ibid., 39.

## **B. Kemampuan Mengenal Huruf**

### **1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf**

Menurut Soenjono Darjowidjojo, menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahapan awal perkembangan siswa dari belum tahu menjadi tahu dalam mengenal keterkaitan adanya bentuk dan bunyi huruf, sehingga siswa mampu mengetahui dan memahaminya.<sup>14</sup>

Pengetahuan siswa sejak mereka baru lahir hingga sampai memasuki masa pra-sekolah dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitar mereka dan pada saat itu juga siswa mendapat banyak ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, Perkembangan yang telah dialami siswa pada saat memasuki masa pra-sekolah juga bisa dikategorikan sebagai perkembangan kognitif siswa. Yang dimana dalam siswa berpikir serta memahami bagaimana cara belajar membaca serta menulis juga melalui tahap proses belajar mengenal huruf.

Sementara itu, Menurut Ehri dan Mc. Cormick mengartikan bahwa pada dasarnya dalam belajar mengenal huruf merupakan bagian dari sebuah perkembangan baca tulis seorang siswa. Siswa juga perlu mendapatkan ilmu pengetahuan terkait mengenal macam-macam huruf abjad yang bertujuan supaya siswa mampu melafalkan serta mampu menguasai banyak kata atau berupa kalimat yang telah dibaca. Sehingga siswa mampu membaca dan bisa memahami dari makna apa yang sudah mereka baca.

---

<sup>14</sup>Soenjono Darjowidjojo, *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 300.

Menurut Slamet Suyanto juga berpendapat bahwa kemampuan anak mengenal huruf bukanlah hal mudah. Hal itu disebabkan karena ada beberapa huruf yang bentuknya hampir sama tetapi cara membacanya yang berbeda, seperti huruf p dan q, m dan w, u dengan v.<sup>15</sup>

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota huruf abjad yang melambangkan bunyi bahasa.<sup>16</sup>

Kemampuan mengenal huruf abjad adalah kemampuan untuk mengetahui dan memahami tentang ciri-ciri huruf abjad seperti bentuk, bunyi dan cara pelafalan huruf abjad. Anak dikatakan mampu apabila anak sudah mengenal dan memahami huruf abjad, sehingga anak dapat menyebutkan dan menuliskan simbol huruf abjad dari A-Z dengan baik dan benar. Mengenal huruf abjad merupakan tahapan awal anak sebelum belajar membaca dan berkomunikasi dengan orang lain.

Pengenalan huruf abjad sangat penting bagi setiap individu karena dapat mempengaruhi kualitas dari bacaan seseorang. Seringkali orang menyepelekan huruf abjad yang dipikir terlalu mudah dan dianggap tidak penting dengan meremehkannya.

---

<sup>15</sup>Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm 165.

<sup>16</sup>Tri Lestari Waraningsih, *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman”*, (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

Akan tetapi pada kenyataannya, pembelajaran dalam mengenalkan huruf abjad sangat penting dan berguna bagi kelancaran seseorang dalam membaca bahkan berkomunikasi. Tidak heran saat ini banyak orang tua dan guru berbondong-bondong untuk mengajari anak-anaknya dalam mengenalkan huruf abjad sejak usia dini supaya anak-anak mereka memiliki kemampuan mengenal huruf abjad dengan baik dan benar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang ada diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahapan pertama perkembangan bahasa yaitu perkembangan anak dalam mengetahui dan memahami tanda aksara tata tulis yaitu huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa memiliki keterkaitan antara bentuk dan bunyi huruf.

Selain itu, kemampuan anak dalam mengenal huruf juga dapat diartikan sebagai proses membaca pemula. Perkembangan anak dalam mengenal huruf abjad dapat dilihat ketika anak sudah mampu menyebutkan simbol-simbol huruf dan anak sudah dapat menyebutkan huruf depan dari sebuah benda atau sebaliknya.

## 2. Pembagian huruf

Huruf adalah suatu unsur yang melambangkan bunyi bahasa, dalam ejaan bahasa indonesia huruf abjad berjumlah 26 huruf. sedangkan tata bahasa indonesia, huruf dikenalkan pada anak dibagi menjadi dua macam yaitu :



a. Huruf Vokal

Huruf vokal biasa disebut sebagai huruf hidup atau bunyi. Adapun huruf vokal yang dikategorikan dalam bahasa Indonesia terdiri atas huruf *a, e, i, o, dan u*.<sup>17</sup>

b. Huruf Konsonan

Huruf konsonan disebut dengan huruf mati, adapun yang termasuk huruf konsonan adalah *b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z*.<sup>18</sup>

3. Tahap-Tahap dalam Belajar Mengenal Huruf

Dalam suatu upaya yang dilakukan dalam mengenalkan huruf abjad pada anak sejak dini ada beberapa macam-macam bentuk huruf yang harus mulai dikenalkan pada anak. Berikut ini langkah-langkah yang tepat untuk mengajarkan anak dalam mengenal huruf diantaranya:<sup>19</sup>

- a. Mulai memperkenalkan berbagai bentuk macam-macam garis, yaitu : garis datar, garis tegak, garis miring, dan garis lengkung.
- b. Menunjukkan berbagai macam dalam bentuk geometri, yakni : bentuk segiempat, bentuk persegi panjang, bentuk lingkaran, bentuk segitiga, dan setengah lingkaran.
- c. Menghubungkan beberapa bentuk garis menjadi sebuah bentuk huruf, seperti : garis lengkung /c/ dan garis tegak /i/ menjadi bentuk huruf “a, b, d, p, q”.

---

<sup>17</sup>TimCitra Media, *EYD (Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan) Terbaru*, (Yogyakarta: Citra Media, 2011), hlm. 6.

<sup>18</sup>Ibid.,

<sup>19</sup>Team Dafa Publishing, *Mengajari Bayi Membaca*, (Yogyakarta : Dafa Publishing, 2010), 39.

- d. Menyebutkan bunyi dari setiap bentuk huruf dengan menggunakan nada yang berbeda dan menarik, contohnya huruf /s/ bunyinya seperti ular yang mendesis ‘sssss’.
- e. Kemudian Menyebutkan nama dari setiap bentuk huruf abjad.
- f. Menunjukkan nama-nama dari bentuk huruf abjad.
- g. Mengurutkan huruf-huruf abjad dimulai dari arah kiri ke sebelah kanan
- h. Dengan Mengenalkan konsep pembagian huruf, terlebih dahulu huruf vokal (a, i, u, e, o) setelah itu baru mengenalkan huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z) dengan cara yang menarik perhatian anak.

#### 4. Pentingnya Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Mengenalkan huruf pada anak sangatlah penting, karena dengan mengenalkan huruf pada anak sangat diperlukan ketika akan berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Menurut Harun Rasyid, ia mengatakan bahwa pemberian stimulus pada anak diberikan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini yaitu dengan cara bertahap, misalnya mulai mengenalkan nama dirinya sendiri atau nama-nama orang dan benda yang ada disekitarnya, sebab hal tersebut akan membantu anak untuk lebih cepat dalam mengenal huruf-huruf, kata-kata, maupun suara.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup>Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 129.

Pengenalan anak dengan huruf merupakan salah satu indikator pembelajaran yang diterapkan di tingkat pencapaian dalam aspek perkembangan bahasa yaitu konsep mengenal simbol-simbol huruf. Standar tingkat pencapaian anak usia dini khususnya di jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) juga dipaparkan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 mengenai konsep mengenal simbol-simbol huruf. Standar tersebut menyatakan bahwa anak Taman Kanak-kanak (TK) atau usia sekitar 4-5 tahun adalah anak dapat menyebutkan huruf abjad.<sup>21</sup>

#### 5. Model Pembelajaran Mengenal Huruf

Model yang akan diterapkan dengan menggunakan metode fonetik, yang meliputi beberapa permainan dan kegiatan belajar. Metode fonetik dilakukan dengan langkah-langkah memperlihatkan sebuah huruf "s" seperti sapi, sate, sungai, sapu, dan yang lainnya. Selain itu, ada juga kegiatan pembelajaran mengenal huruf yang lain seperti guru memperlihatkan huruf "m" kemudian huruf tersebut dihubungkan dengan kata mama, mata, makan, dan lain-lain.<sup>22</sup>

### C. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang mempunyai arti perantara atau pengantar

---

<sup>21</sup>Permendikbud No. 137 Tahun 2014.

<sup>22</sup>Sunartyo, Nano, *Membentuk Kecerdasan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Think, 2006), 48.

atau sesuatu yang terletak ditengah antara dua pihak suatu alat.<sup>23</sup> Sehingga media secara bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media adalah suatu alat bantu yang berguna sebagai perantara dalam mengirimkan sebuah informasi kepada yang menerima pesan dalam menyampaikan informasi secara tepat supaya dapat diterima dan dipahami dengan baik. Dalam dunia pendidikan, yang menjadi penerima informasi adalah peserta didik dan penyampai pesan adalah gurunya yang melakukan interaksi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik untuk dapat mencapai suatu materi yang dijadikan sebagai tujuan dari pembelajaran tersebut. Konsep pembelajaran ini tidak bisa lepas dari proses belajar mengajar. Menurut Rusman, dalam sebuah penelitian yang ia lakukan mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu bentuk adanya interaksi yang dilakukan oleh guru sebagai seorang pendidik dan siswa sebagai peserta didik, baik

---

<sup>23</sup>Anitah, Sri, *Media Pembelajaran* (Surakarta : Yuma Pustaka, 2010), 4.

dilaksanakan secara (langsung) yaitu bertatap muka maupun melalui berbagai media pembelajaran lainnya (tidak langsung) seperti *online*.<sup>24</sup>

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>25</sup> Menurut Omar Hamalik mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan berinteraksi antara guru dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Sementara itu, Menurut Suprpto dkk berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu secara efektif agar dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>26</sup>

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi atau materi dengan tujuan supaya merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media ini diharapkan lebih mudah untuk mengetahui dan

---

<sup>24</sup>Fajriah, Ifta Nurul, "Peningkatan Pemahaman Materi Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Media *Mock-Up Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V-B SD Bahrul Ulum Surabaya*". (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020), 43.

<sup>25</sup>Arif S Sudiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 7.

<sup>26</sup>Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.

memahami materi pembelajaran dengan menciptakan suasana yang aktif, inovatif dan menarik perhatian siswa untuk menumbuhkan semangat belajar yang terjadi selama proses belajar mengajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## 2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan suatu sarana untuk membantu meningkatkan proses belajar mengajar. Karena media itu sangat beraneka ragam, maka setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga dalam pemilihannya harus cermat dan tepat supaya dapat digunakan dengan baik juga maksimal. Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa hal kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media. Sehingga dalam pemilihan media harus disesuaikan kebutuhan dengan memperhatikan isi dari tujuan pembelajaran, supaya siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Berikut ini ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang perlu diketahui antara lain :

- a. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran ini merupakan komponen utama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Dalam menetapkan media harus jelas, spesifik dan benar tergambar dalam bentuk perilaku, sehingga proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan.



- b. Aspek materi pembelajaran menjadi sebuah pertimbangan yang sangat penting dalam pemilihan media. Dikarenakan sesuai atau tidaknya antara materi dengan media pembelajaran yang digunakan hal itu akan berdampak pada hasil belajar anak. Guru juga harus memilih media yang paling efektif agar dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru harus memilih media yang sesuai dengan kemampuan juga kondisi yang ada pada guru dan anak. Hal itu menjadi bahan pertimbangan dan perhatian dalam memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.
- d. Ketersediaan media yang bisa digunakan adalah hal yang perlu menjadi sebuah pertimbangan bagi seorang pendidik. Suatu media dapat dikatakan tepat ketika media yang digunakan itu mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru karena tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar sehingga harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi pada masing-masing tiap sekolah. Guru juga harus kreatif dalam menyediakan media pembelajaran contohnya dengan membuat media pembelajaran sendiri dengan sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

e. Biaya yang dikeluarkan dalam memanfaatkan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin akan lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih tetapi hasil yang dicapai tidak sebanding dengan biaya yang telah dikeluarkan.<sup>27</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi bahan pembelajaran, tingkat kemampuan dan situasi pembelajaran harus menjadi perhatian serta pertimbangan pendidik dalam memilih dan menggunakan media pada proses kegiatan belajar mengajar yang ada dikelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran akan sangat bergantung pada keefektifan dalam proses belajar mengajar serta penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Berikut ini manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain :

- a. Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat memahami dan menguasai materi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>27</sup>Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 15.

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, karena tidak hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata yang disampaikan oleh guru, akan tetapi menggunakan media yang menarik perhatian siswa agar tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajarnya pada tiap jam pembelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan proses kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi siswa juga memiliki aktifitas lain seperti melakukan pengamatan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.<sup>28</sup>

Menurut Kemp dan Dayton, diantara manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, agar siswa terdorong dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga hasil belajar yang didapat siswa meningkat.
- b. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, sehingga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar agar tercapainya antara sebuah materi dengan kebutuhan serta minat belajar dalam diri siswa.
- c. Kegiatan Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena media tersebut menimbulkan hubungan timbal balik didalam kelas, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

---

<sup>28</sup>Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

- d. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja yang berarti media itu bersifat fleksibel, sehingga tidak membatasi antara tempat dan waktu untuk melakukan pembelajaran.
- c. Kualitas belajar siswa akan meningkat karena pengalaman yang didapat siswa melalui belajar mengenai suatu konsep yang sudah diajarkan dan bisa dikembangkan lagi oleh siswa.
- d. Jumlah waktu belajar dapat dikurangi karena media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mempersingkat waktu dalam menyampaikan materi.
- e. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan melalui media yang ditampilkan

Sementara itu Menurut Daryanto, Manfaat media pembelajaran yaitu:<sup>29</sup>

- a. Memperjelas pesan yang disampaikan dalam penggunaan kata-kata yang tertulis maupun melalui lisan.
- b. Mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu, tenaga, juga daya indera dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Memberikan gairah dalam semangat untuk belajar, yaitu adanya interaksi secara langsung antara anak dengan sumber belajar.
- d. Media pembelajaran tersebut dapat membuat anak belajar supaya mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya baik berupa visual, auditori, maupun kinestetiknya.

---

<sup>29</sup>Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 27.

Dari beberapa pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya media mempunyai manfaat yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media antara lain media pembelajaran yang ditampilkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, media tersebut dapat menarik perhatian siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sehingga tidak membatasi antara tempat dan waktu untuk dilakukannya proses belajar mengajar, serta menimbulkan adanya persamaan persepsi dalam belajar pada masing-masing anak.

#### 4. Tujuan Media Pembelajaran

Media sebagai suatu sarana yang dapat menyampaikan informasi memang sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tujuan digunakannya media yaitu ununtuk membantu siswa agar lebih cepat mengetahui, memahami, supaya lebih terampil dalam mempelajari suatu materi.<sup>30</sup> Selain itu tujuan media pembelajaran untuk dapat menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, efisien, efektif seerta menarik perhatian siswa agar tidak merasa bosan. Dengan adanya media ini tujuan dari proses kegiatan belajar mengajar dapat terwujud dengan mudah.

---

<sup>30</sup>Fadillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 207.

## 5. Ciri-Ciri Khusus Media Pembelajaran

Demikian yang telah dijelaskan mengenai media merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam meningkatkan dan merangsang proses dari pembelajaran siswa supaya lebih optimal dalam mencapai kegiatan pembelajaran.

Dalam memberikan sebuah media pembelajaran yang sesuai bagi anak, kita harus tahu bagaimana cara mengetahui ciri-ciri media pembelajaran yang tepat digunakan sesuai tingkat tahap perkembangannya. Berikut ini ciri-ciri dari media pembelajaran bagi anak usia dini yaitu :<sup>31</sup>

- a. Media yang digunakan mengandung unsur pendidikan, maksudnya adalah media pembelajaran yang disampaikan mempunyai unsur pengetahuan bagi anak usia dini yang mengandung enam aspek perkembangan anak diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan seni.
- b. Alat permainan yang digunakan tidak berbahaya untuk anak, misalnya tidak menggunakan bahan-bahan yang tajam, serta media tersebut tidak memiliki sudut yang dapat mencelakai anak.
- c. Alat permainan atau media yang beraneka ragam, agar membuat anak bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainan yang menjadi sumber belajar anak.

---

<sup>31</sup>Kurnia Dewi, *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, UIN Raden Fatah Palembang , 2017, 13.

- d. Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak usia 5 tahun. Jadi media yang digunakan tidak terlalu mudah sehingga anak termotivasi untuk menggunakannya, akan tetapi juga tidak terlalu sulit sehingga anak masih mampu atau tidak merasa putus asa dalam menggunakan media pembelajaran.
- e. Menggunakan alat permainan yang sederhana dan juga ada disekitar anak, Media pembelajaran yang digunakan tidak selalu harus mahal akan tetapi media bisa dibuat sendiri oleh guru untuk menghemat biaya karena ada banyak sekali media yang ada dilingkungan sekitar yang mampu dimodifikasi oleh guru menjadi yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.

#### **D. Media Magic Box**

##### **1. Pengertian Media Magic Box**

*Magic box* berasal dari dua suku kata, yakni kata *magic* dan kata *box*. Arti kata *magic* adalah ajaib, sedangkan kata *box* berarti sebuah bentuk kotak yang digunakan sebagai wadah untuk menyimpan sesuatu atau meletakkan sebuah barang yang berada didalamnya yakni kartu huruf bergambar. *Magic box* ini adalah aktivitas belajar menggunakan media kotak yang mana didalamnya berisi kartu huruf abjad yang berbeda-beda serta gambar yang ada pada kartu sangat berhubungan dengan lingkungan sekitar jadi siswa dapat mengenal huruf sekaligus memahami benda ataupun yang lainnya di lingkungan sekitar sesuai huruf, kartu ini berbahan dari kardus serta kertas yang



menempel memiliki macam-macam warna seperti merah, hijau, kuning, dan biru. Peneliti menggunakan media *magic box* ini karena mediana mudah dibuat dan ramah lingkungan serta penggunaannya pun mudah dilakukan.

Media *magic box* ini adalah media yang bisa melatih pola pikir anak untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada didalam gambar yang terdapat dalam *magic box* ini yaitu dengan menebak kartu huruf apa yang didapatkan kemudian dihubungkan dengan papan huruf yang tersedia. Media ini termasuk sesuai dalam kriteria pemilihan media pembelajaran karena media *magic box* mempunyai keunggulan yaitu praktis dan luwes sehingga media sangat efisien untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 2. Langkah Pembuatan Media *Magic Box*

### 1. Alat dan Bahan yang diperlukan

Alat yang dibutuhkan : Gunting, *cutter*, spidol, *double tip* atau selotip, penggaris. Bahan yang diperlukan : Lembaran kardus yang dibuat berbentuk persegi panjang, kertas origami, kertas kado dan kertas bergambar yang dapat menarik perhatian siswa, lem kertas (*stick glue*) dan lem kayu.

### 2. Cara membuat Media *Magic Box*

Adapun cara membuat media *magic box* ini yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak yaitu sebagai berikut :

Siapkan lembaran kardus yang berbentuk persegi panjang, ukurlah dengan penggaris menjadi sebuah bentuk persegi dengan spidol, potonglah menggunakan cutter yang tersedia, setelah itu bentuk menjadi kerangka sebuah kotak dan rekatkan menggunakan selotip agar tegak dan kuat, ukur sesuai ukuran balok yang sudah ada, kemudian potonglah kertas kado dengan ukuran yang tadi sudah dibentuk, tempelkanlah kertas kado dengan motif bergambar pada kerangka tersebut agar menarik siswa, tempelkan kertas kado menggunakan lem kayu pada kardus, siapkan kertas gambar macam-macam dalam mengenalkan huruf abjad yang sudah di print dan tempelkan pada kertas manila dan kertas origami, potong juga kertas Hvs membentuk persegi, tempelkan juga pada kertas yang sudah ada gambarnya pada kertas manila yang sudah dipotong membentuk persegi, buatlah sebuah lubang disisi tengah atas kardus, *box* sudah siap diisi dengan materi pembelajaran yaitu materi mengenal huruf abjad.

### 3. Cara Menggunakan Media *Magic Box*

Berikut langkah-langkah menggunakan media *magic box* yaitu :

- a. Pertama, Guru mengenalkan huruf-huruf abjad yang ada pada media *magic box* yang berupa kartu huruf bergambar, selanjutnya guru menjelaskan persamaan dan perbedaan yang ada di masing-masing huruf.

- b. Guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain menggunakan media *magic box*, contohnya yang diberikan guru mengambil kartu bergambar yang ada didalam *box*, kemudian menyebutkan kartu huruf apa yang didapatkan setelah itu menunjuk huruf yang tersedia di papan.
- c. Guru memanggil siswa bergantian secara acak untuk maju kedepan mengambil kartu huruf yang ada dalam *box* tersebut
- d. Guru menyuruh siswa untuk mengucapkan huruf dan gambar seperti nama buah, hewan ataupun benda yang huruf awalnya sama dengan huruf yang ada disisi kartu masing-masing
- e. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menunjuk huruf apa yang didapatkan yang sesuai kartu huruf yang ia ambil.
- f. Guru mendampingi dan memotivasi siswa apabila ada yang mengalami kesulitan dalam membaca huruf yang ada dalam kartu.

#### 4. Fungsi Media *Magic Box*

Media *magic box* ini berfungsi untuk mengenalkan huruf abjad pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Dengan menggunakan media *magic box* ini guru dapat membuat siswa tertarik untuk menebak isi apa saja yang ada didalam media *magic box* ini., melalui Media *magic box* ini guru dapat membantu siswa dalam mengenalkan huruf abjad dengan lebih cepat dan mudah. Selain itu, jika kegiatan pembelajaran bisa dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan akan membuat suasana menjadi

lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dalam menerima suatu pembelajaran.

#### 5. Kelebihan Media *Magic Box*

- a. Menarik minat siswa untuk belajar mengenal huruf
- b. Dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan baik dari segi bahasa maupun kognitif, Menambah variasi pembelajaran
- c. Media magic box ini mudah dibuat sendiri oleh guru, dan ramah lingkungan
- d. Bahan yang digunakan mudah didapat
- e. Dengan adanya media ini, diharapkan menambah pengalaman dan pengetahuan baru bagi siswa.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ini peneliti akan mencantumkan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian, dengan tujuan untuk menjaga keaslian penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini :

1. Puspa Angraini Wahyuningtyas. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan Flanel pada Anak Usia Dini di TPA Beringharjo Yogyakarta. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh penelitian tersebut adalah media papan flanel, yang membuktikan bahwa melalui media tersebut dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan menyebutkan huruf

dengan kata-kata serta mengurutkan huruf vokal dan konsonan.<sup>32</sup> Kesamaan penelitian ini adalah sama-sama mengangkat permasalahan mengenai meningkatkan kemampuan mengenal huruf, adapun letak perbedaannya yakni pada penelitian ini menggunakan media papan flanel sedangkan peneliti menggunakan media *magic box*.

2. Ima Rahmawati. Efektivitas Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Peserta Didik Kelompok B TK Urwatil Wutsqo Desa Ngroto Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam menggunakan media plastisin peserta didik menjadi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran serta terdapat peningkatan yang signifikan dalam mengenal huruf pada anak peserta didik kelompok B TK Urwatil Wutsqo Desa Ngroto Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengangkat permasalahan mengenai meningkatkan kemampuan mengenal huruf, adapun letak perbedaannya yakni pada penelitian ini menggunakan media plastisin sedangkan peneliti menggunakan media *magic box*.<sup>33</sup>

3. Sri Sundari. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Bernyanyi pada Anak Kelompok A di TK Kuncup Mekar

---

<sup>32</sup> Puspa Anggraini Wahyunintyas Skripsi: “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini di TPA Beringharjo Yogyakarta” (Yogyakarta: UNY, 2015).

<sup>33</sup> Ima Rahmawati, Skripsi: “Efektivitas Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Peserta Didik Kelompok B TK Urwatil Wutsqo Desa Ngroto Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara” (Jepara: UNISNU Jepara, 2021).

Surabaya. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bernyanyi yang dilaksanakan di TK Kuncup Mekar Surabaya, penelitian ini cukup menarik perhatian siswa sehingga banyak perubahan dari siswa untuk mempelajari metode ini dan pemahaman siswa dalam belajar mengenal huruf menjadi meningkat. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengangkat permasalahan mengenai meningkatkan kemampuan mengenal huruf, adapun letak perbedaannya yakni pada penelitian ini menggunakan metode bernyanyi sedangkan peneliti menggunakan media *magic box*.<sup>34</sup>

**Tabel 2.1 Mapping Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil
1	Puspa Angraini Wahyuningtyas	Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media papan flanel pada anak usia dini di TPA Beringharjo Yogyakarta	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan flanel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini
2	Ima	Efektivitas media	Penelitian	Hasilnya

<sup>34</sup> Sri Sundari, Skripsi: “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Bernyanyi pada Anak Kelompok A di TK Kuncup Mekar Surabaya*” (Surabaya: UNESA, 2014).

	Rahmawati	plastisin dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad peserta didik kelompok B TK Urwatil Wutsqo Desa Ngroto Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara	kuantitatif	menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf
3	Sri Sundari	Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bernyanyi pada anak kelompok A di TK Kuncup Mekar Surabaya	Penelitian tindakan kelas	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui metode bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf

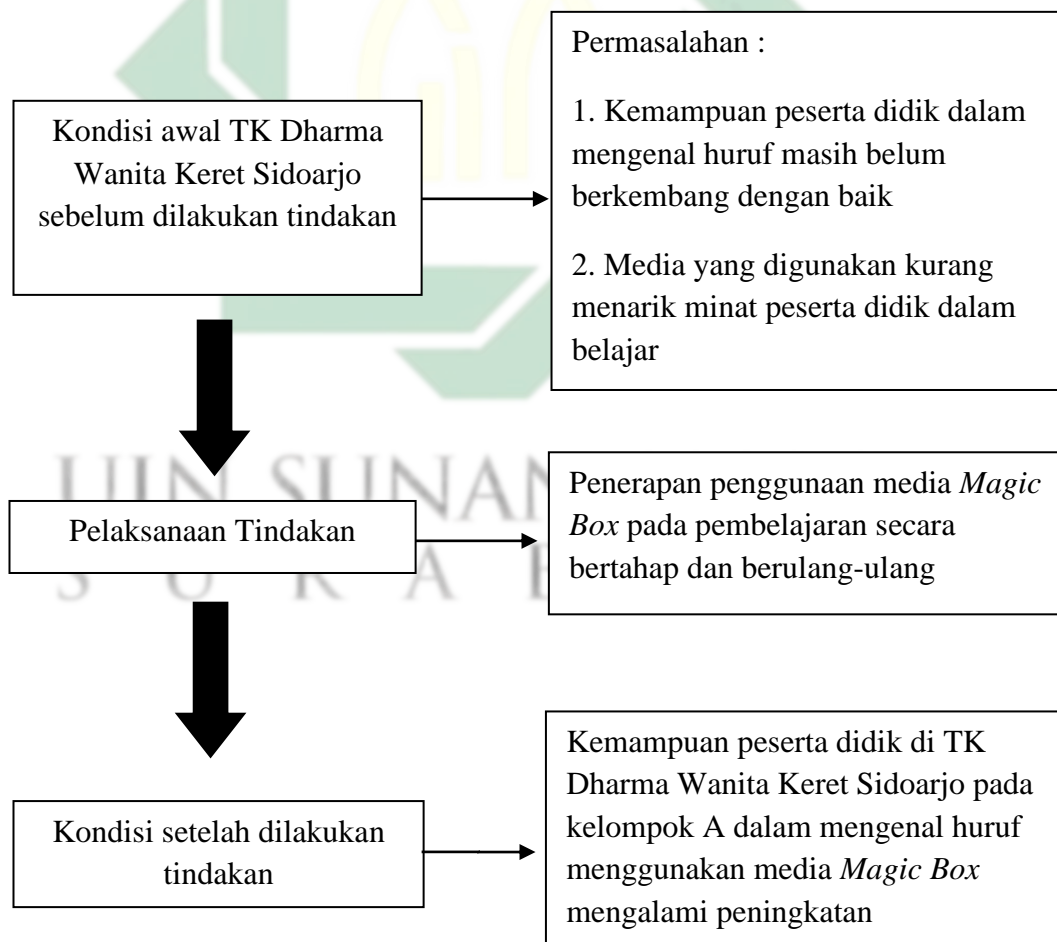
#### F. Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran kemampuan mengenal huruf di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo pada anak kelompok A masih belum berkembang dengan baik, hal itu karena guru menggunakan cara - cara lama yaitu hanya mengenalkan huruf abjad melalui media papan tulis sehingga siswa kurang



tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan tidak memperhatikan gurunya. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul tentang implementasi media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Pembelajaran dalam mengenalkan huruf dilakukan dengan menggunakan media *Magic Box*. Dengan menggunakan media *Magic Box*, siswa akan merasa tertarik untuk belajar dan mudah dalam mengenal huruf. Berdasarkan pada pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan kerangka berfikir sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam bahasa Inggris istilah Penelitian tindakan kelas disebut dengan *classroom action research*, yang artinya penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas untuk mengetahui sebab akibat dari tindakan yang telah diterapkan terhadap suatu subyek penelitian yang ada di kelas tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.<sup>35</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan atau tindakan kelas (*action research*), penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik sendiri yang beda dengan penelitian lainnya, diantaranya: permasalahan yang diangkat merupakan permasalahan yang sedang dihadapi oleh pendidik serta adanya pertimbangan tertentu dalam memperbaiki kegiatan belajar mengajar yang ada di suatu kelas dengan mencoba melakukan hal-hal baru. Proses pembelajaran tersebut dilaksanakan secara bertahap yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik di kelas. Ciri yang menonjol dari

---

<sup>35</sup>Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 93.

sebuah penelitian *action* adalah adanya suatu tindakan yang dilaksanakan dalam mengatasi permasalahan yang ada.<sup>36</sup>

Tindakan yang dipakai oleh peneliti, yaitu berupa pelaksanaan suatu kegiatan bermain huruf dengan menggunakan media *magic box* yang merupakan suatu inovasi yang akan diterapkan pada kemampuan mengenal huruf. Media ini digunakan untuk anak usia 4 sampai 5 tahun kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo, kegiatan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad. Penggunaan media *magic box* ini bagi anak usia dini bertujuan untuk memberikan pengalaman dan dapat menjadikan acuan untuk metode pembelajaran lainnya.

Dalam hal ini, peneliti melaksanakan pengamatan dan penelitian pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas secara langsung. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk pola kolaboratif, penelitian ini adalah salah satu bentuk penelitian yang dilakukan dengan bekerja sama antara peneliti dan guru, yang dimana guru bertugas sebagai seorang yang mengendalikan proses kegiatan belajar mengajar dan peneliti bertugas sebagai pengamat kegiatan yang dilakukan pembelajaran secara langsung.

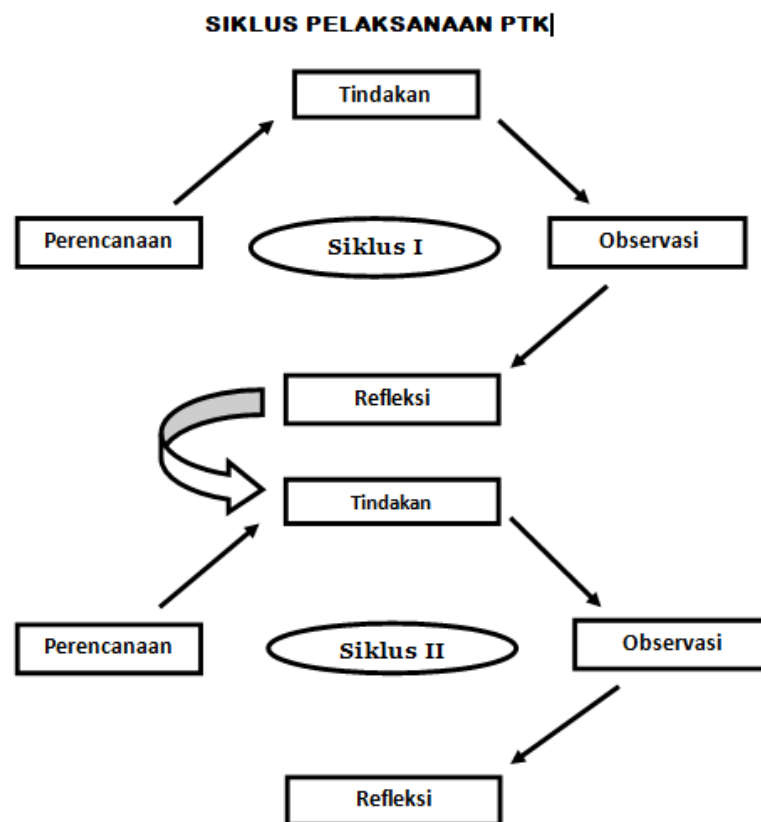
Metode yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan Model Kurt Lewin, Model Kurt Lewin ini adalah sebuah model yang dijadikan sebagai acuan pokok (dasar) sampai saat ini masih berkembang, dari beberapa model *action research*, terutama *classroom action research*.

---

<sup>36</sup>Sa'dun, Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 26.

Model ini memiliki empat tahapan yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).<sup>37</sup>

Berikut ini hubungan tahapan diatas akan digambarkan dalam bentuk dibawah ini :



**Gambar 3.1 Siklus PTK dengan Model Kurt Lewin**

Permasalahan yang diangkat peneliti yakni terkait dengan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, yang termasuk kedalam aspek perkembangan bahasa yang mempunyai peran yang penting terkait dengan perkembangan anak usia dini. Media yang digunakan dalam

<sup>37</sup> Hamzah B. Uno Al., *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 87.

menyampaikan materi pembelajaran adalah media *magic box*. *Magic box* dirancang dengan menggunakan sebuah *box* yang didalamnya berisi kartu-kartu huruf yang digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak-anak, sehingga dengan media tersebut anak merasa seperti bermain.

Secara keseluruhan ada empat tahapan dalam penelitian tersebut, yang terbentuk menjadi sebuah siklus tahapan yang telah tergambarkan diatas. Dalam mengatasi suatu permasalahan, memerlukan lebih dari satu siklus dalam memperbaikinya. Siklus-siklus tersebut saling berkaitan dan berkelanjutan. Siklus kedua dilakukan apabila pada siklus pertama masih ada hal-hal yang kurang berhasil.

## **B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian**

### **1. Setting Penelitian**

Setting dalam penelitian ini mencakup lokasi penelitian, waktu penelitian.

#### **a. Lokasi Penelitian**

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Keret yang terletak Jl. Raya Keret RT. 08 RW. 02 Desa Keret, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo. Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak dan kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah ini yang kurang maksimal dan inovatif.

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester genap tahun ajaran 2021/2022.

#### 2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo yang terdiri dari 17 siswa.

#### C. Variabel Yang Diselidiki

Variabel yang diamati dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu :

1. Variabel *Input* : Siswa kelompok A TK Dharma Wanita Keret.
2. Variabel *Proses* : Pembelajaran menggunakan media *magic box*.
3. Variabel *Output* : Meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

#### D. Rencana Tindakan

Dalam penelitian ini, model penelitian tindakan kelas yang dipilih yaitu model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahap. Tahapan tersebut terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan yang terakhir melakukan refleksi. Apabila dalam penggunaan media *magic box* pada siklus I masih belum mencapai indikator yang ditentukan, maka bisa dilakukan perbaikan pada siklus II supaya bisa mampu mencapai target dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan diharapkan. Namun, jika pada siklus II belum juga memenuhi kriteria yang diinginkan, maka bisa dilakukan kembali pada siklus selanjutnya hingga target yang diinginkan dapat tercapai dengan indikator yang telah ditentukan dan juga diharapkan.

## 1. Kegiatan Sebelum atau Pra Penelitian

- a. Mengkonfirmasi dan meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan kegiatan penelitian di Lembaga yang dikelola.
- b. Mengkonfirmasi dan meminta izin wali kelas kelompok A untuk penelitian tindakan kelas di dalam kelas yang diajar.
- c. Melakukan wawancara dengan pendidik.

## 2. Siklus I

- a. Perencanaan (*Planning*)

Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Mempersiapkan alat serta sumber kegiatan pada proses belajar mengajar yaitu media *magic box*.
- 3) Mempersiapkan lembar kerja siswa
- 4) Mempersiapkan instrumen penilaian
- 5) Menyusun instrumen observasi untuk pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

- b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *magic box*. Pelaksanaan kegiatan ini meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian meliputi :

- 1) Guru menanyakan kabar pada siswa



- 2) Guru melaksanakan kegiatan apersepsi tentang keterkaitan materi sebelumnya dan materi selanjutnya atau dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa.
- 3) Guru menjelaskan tentang materi yang nantinya akan dipelajari
- 4) Sebelumnya Guru memperkenalkan pada siswa tentang media yang akan dipakai selama kegiatan pembelajaran yaitu media *magic box* serta mendemonstrasikan cara menggunakannya.
- 5) Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan RPPH yang telah dibuatnya
- 6) Guru melaksanakan tanya jawab tentang huruf kepada siswa dalam permainan menggunakan media *magic box* sebagai bentuk penilaian untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf abjad.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini peneliti mengamati segala aktivitas siswa ketika proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *magic box*

Pengamatan yang dilakukan pada tahap ini, peneliti mengamati langsung terkait semua kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti :

- 1) Melakukan pengamatan secara langsung aktivitas pendidik dengan menerapkan media *magic box*
- 2) Mengamati tindakan para siswa ketika mengikuti proses belajar mengenal huruf dengan memakai media *magic box*

3) Mengamati serta mencatat respon, antusias siswa selama belajar mengenal huruf dengan media *magic box*.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Dalam tahapan ini peneliti dan pendidik melakukan evaluasi terhadap semua kegiatan pembelajaran siswa yang telah dilaksanakan dengan berdasarkan hasil dari pengamatan. Selanjutnya hasil pengamatan yang sudah didapat, kemudian dilakukan analisis dengan tujuan untuk mengetahui sampai mana tingkat keberhasilan serta mencari tahu kendala atau hambatan apa saja yang terjadi ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar mengenal huruf melalui media *magic box*. Jika hasil perolehan yang didapatkan pada siklus ke I ternyata masih belum juga memenuhi standar kriteria yang diinginkan, maka peneliti harus memperbaiki kendala tersebut pada siklus selanjutnya.

### 3. Siklus II

Penelitian pada siklus II dilakukan sebagai bentuk perbaikan dari siklus I, maka dalam menyusun rencana pada siklus II ini harus diperhatikan supaya memperoleh hasil yang maksimal. Siklus II mempunyai tahapan yang sama halnya dengan siklus I yaitu meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning*)

1) Menganalisis permasalahan siklus I serta mencari sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut

- 2) Membuat RPPH berdasarkan hasil refleksi juga penetapan alternatif dalam memecahkan *problem* pada siklus I
- 3) Mempersiapkan alat beserta media pembelajaran
- 4) Membuat instrumen penelitian untuk mengetahui tingkat pemahaman kemampuan siswa dalam mengenal huruf.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan pada siklus II ini sama halnya dengan siklus I. Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan belajar mengenal huruf melalui media *magic box* mengacu berdasarkan RPPH. Jumlah pelaksanaan tindakan berlangsung selama 2x pertemuan. Perbedaan yang terjadi pada kegiatan pelaksanaan pada siklus I dan siklus II yang terletak pada kegiatan inti serta berlangsungnya saat proses permainan itu terjadi. Kegiatan inti yang dilaksanakan pada siklus kedua ada juga alternatif lain saat bermain melalui media *magic box*, didalam *box* tersebut terdapat kartu huruf yang ada gambarnya serta huruf juga menggunakan kata yang nantinya bisa dibaca. Peneliti tetap melaksanakan penilaian pada semua siswa untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada akhir siklus.

c. Pengamatan (*Observing*)

Tahap pengamatan ini dilakukan oleh peneliti yang sama dengan siklus I yang bertujuan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang dilakukan pada tahap ini akan dievaluasi kemudian dibandingkan untuk

mengetahui peningkatan yang diperoleh pada siklus I. Proses pengamatan aktivitas siswa pada siklus II saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi pada siklus ke II sama halnya dengan siklus I. Pada siklus II ini disertai dengan menganalisis data yang diperoleh pada saat pembelajaran. Jika refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai RPPH yang dibuat, lembar observasi baik, serta ketuntasan belajar siswa sesuai target yang telah ditentukan peneliti, maka siklus berhenti sampai siklus II.

**E. Data dan Cara Pengumpulannya**

**1. Sumber Data**

Penelitian ini memperoleh data dan informasi dari berbagai sumber antara lain :

a. Pendidik

Untuk mengetahui suatu tingkat dari keberhasilan penggunaan media *magic box* serta kemampuan mengenal huruf ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Peserta didik

Untuk mendapatkan data mengenai kemampuan mengenal huruf dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### c. Data Kualitatif

Data berupa informasi yang berbentuk kalimat yang menjelaskan berbagai macam aktivitas ketika pembelajaran berlangsung. Data tersebut meliputi :

- 1) Penyampaian Materi pada saat PTK
- 2) Penggunaan Media yang dipakai dalam PTK
- 3) Kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik pada saat belajar mengajar.

### d. Data Kuantitatif

Data pengolahan informasi yang berbentuk angka. Data kuantitatif tersebut meliputi :

- 1) Jumlah data siswa pada kelompok A
- 2) Data prosentase hasil ketuntasan belajar siswa
- 3) Data penilaian data aktivitas guru dan siswa.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu metode yang dilakukan peneliti dalam merekam informasi maupun data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti ada tiga: teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### a. Observasi

Observasi adalah sebuah pengamatan yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan data terhadap subyek penelitian yang akan diamati dengan fokus masalah-masalah yang terjadi selama proses kegiatan

pembelajaran berlangsung. Maka dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dengan cara mengamati dan mencatat pada lembar observasi yang telah dibuat. Dengan melakukan observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pelaksanaan menerapkan media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

**Tabel 3.1 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Mempersiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran				
2	Mempersiapkan program pembelajaran tentang kegiatan dalam mengenal huruf				
3	Menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai tema yakni mengenal huruf melalui media <i>magic box</i>				
4	Melakukan tanya jawab seputar materi yang dibahas hari ini (menegal huruf melalui media <i>magic box</i> )				
5	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS				
6	Mendemonstrasikan cara menggunakan media <i>magic box</i> pada siswa				
7	Membimbing atau membantu siswa yang masih kesulitan dalam				

	menggunakan media <i>magic box</i> dengan baik				
8	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan dalam mengenal huruf				
9	Mengadakan pengawasan pada saat siswa melakukan kegiatan bermain <i>magic box</i> dan mengerjakan LKS				
10	Guru melakukan <i>recalling</i> mengenai kegiatan mengenal huruf				
11	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang dilakukan hari ini				

**Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Siap mengikuti pembelajaran				
2	Semangat mengikuti pembelajaran melalui media <i>magic box</i>				
3	Mengikuti pembelajaran mengenal huruf dengan baik				
4	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (mengetahui huruf melalui media <i>magic box</i> )				
5	Mendengarkan guru ketika pembelajaran mengenal huruf melalui media <i>magic box</i>				
6	Mendengarkan guru ketika				



	menjelaskan LKS				
7	Menggunakan media <i>magic box</i> dengan baik				
8	Mengerjakan tugas dari guru dengan baik				
9	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik				
10	Mereview bersama dengan guru tentang pembelajaran hari ini				
11	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini				

#### b. Wawancara

Wawancara adalah metode mengumpulkan data pada sumber data melalui informasi lisan dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber.<sup>38</sup> Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dimana peneliti harus mempersiapkan instrumen pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti secara garis besarnya saja.

Selain itu, pelaksanaan wawancara dilakukan selesai pulang sekolah karena yang diwawancarai yaitu guru kelas. Beberapa pertanyaan wawancara disusun dengan sebaik mungkin yang bertujuan agar tetap fokus dan tidak menyimpang. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas A yakni Ibu St. Nur Izzati Khusnul L.

<sup>38</sup> Kisyani, Laksmono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 52.

**Tabel 3.3 Wawancara dengan Kepala Sekolah  
Instrumen Wawancara Kepala Sekolah**

Nama :

Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ini didirikan ?	
2	Berapa jumlah kelas di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ?	
3	Berapa jumlah keseluruhan siswa dan jumlah masing-masing siswa kelompok A dan B ?	
4	Berapa jumlah guru yang mengajar di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ?	
5	Model pembelajaran seperti apa yang digunakan di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ? Apakah sudah menggunakan model sentra ?	
6	Kurikulum apa yang digunakan di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ?	

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**Tabel 3.4 Sebelum Melakukan Penelitian  
Instrumen Wawancara Guru Kelas**

Nama :

Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo ?	
2	Berapa nilai ketuntasan belajar anak yang diterapkan oleh pihak sekolah untuk semua aspek perkembangan ?	
3	Bagaimana cara pembelajaran pengenalan huruf pada kelompok A ?	
4	Apakah ada media khusus yang digunakan dalam mengenalkan huruf abjad untuk anak-anak ?	
4	Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad ?	
6	Apakah ada kendala dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf abjad di kelompok A ?	
7	Pernahkah ibu menggunakan media magic box dalam mengenalkan huruf kepada anak?	

**Tabel 3.5 Wawancara setelah penelitian  
Instrumen Wawancara Guru Kelas**

Nama :

Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana menurut pendapat ibu tentang pengaplikasian media <i>magic box</i> dalam mengenalkan huruf kepada anak?	
2	Menurut ibu apa keuntungan dari pengaplikasian media <i>magic box</i> dalam mengenalkan huruf pada anak?	
3	Adakah kesulitan yang didapat pada saat mengajar dengan menerapkan media <i>magic box</i> dalam mengenalkan huruf kepada anak?	
4	Adakah faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan media <i>magic box</i> ?	
5	Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan media <i>magic box</i> ?	
6	Bagaimana kesan ibu terhadap penggunaan media <i>magic box</i> pada pembelajaran kali ini?	

c. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa adalah salah satu bentuk pengumpulan melalui kegiatan yang dilakukan siswa secara individu untuk melihat tingkat keberhasilan siswa tersebut sudah memahami perbedaan bentuk huruf pada pembelajaran mengenal huruf melalui media *magic box*. Lembar

kerja siswa tersebut berupa lembar yang berisi kegiatan menebali, menulis kembali huruf, dan memasang huruf juga mewarnai huruf.

#### d. Penilaian Unjuk Kerja

Unjuk kerja (*performance*) adalah proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan secara sistematis untuk mengetahui kemampuan siswa selama pembelajaran berlangsung.<sup>39</sup> Instrumen yang digunakan adalah lembaran penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk penilaian non tes yaitu berupa performansi yang dihasilkan siswa selama pembelajaran.

#### e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik mengumpulkan data tentang peristiwa sebagai bukti yang telah didokumentasikan atau alat untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan sebagainya. Dokumen tersebut digunakan sebagai data pendukung maupun pelengkap untuk memperjelas bahwa benar ada sebuah upaya penelitian yang telah dilaksanakan.<sup>40</sup>

Dalam hal ini peneliti berusaha mengumpulkan data atau dokumen pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian yang meliputi : dokumen profil sekolah, visi dan misi sekolah, struktur organisasi sekolah, data jumlah pendidik dan siswa, serta foto data kegiatan implementasi media

---

<sup>39</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), Edisi Pertama, 2004.

<sup>40</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 121.

dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelompok A dan hal-hal lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian menggunakan metode PTK ini terdapat dua jenis data yakni melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari informasi dalam bentuk kalimat yang menggambarkan suasana pembelajaran, data ini berupa lembar observasi aktivitas pendidik dan aktivitas siswa, dan dokumentasi.

Sedangkan Data kuantitatif bisa diperoleh dari hasil belajar siswa melalui lembar kerja siswa maupun *performance* siswa yang dijelaskan secara deskriptif. Nilai hasil belajar siswa yang sudah terkumpul nanti dihitung untuk dilihat perolehan skornya.

Cara yang dipakai dalam mengolah sebuah data dari hasil adanya penelitian disebut analisis data. Analisis sebuah data digunakan dalam rangka untuk mengetahui hasil proses penelitian yang telah dilaksanakan.

Analisis data dalam penelitian ini dapat dihitung menggunakan :

##### 1. Penilaian Rata-rata

Penilaian instrumen unjuk kerja dipergunakan dalam menghitung kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad. Untuk mencari nilai rata-rata dari hasil penilaian siswa dengan menggunakan rumus mean berikut ini :

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

$M$  = Nilai rata-rata (mean)

$\sum x$  = Jumlah nilai seluruh siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

Selanjutnya, skor yang didapat dari penilaian rata-rata tersebut dikategorikan menjadi bentuk skala berikut ini :<sup>41</sup>

**Tabel 3.6 Skala Nilai Rata-rata kelas**

Penilaian	Kriteria
76-100	BSB = Berkembang dengan Sangat Baik
51-75	BSH = Berkembang Sesuai dengan Harapan
26-50	MB = Mulai adanya Berkembang
0-25	BB = Belum Berkembang

## 2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Untuk mengetahui nilai ketuntasan belajar siswa selama kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam melaksanakan penelitian ini terjadi apabila ketika prosentase memenuhi 75% siswa juga mengalami adanya peningkatan mengenal huruf, maka pembelajaran tersebut dianggap berhasil. Dan untuk mengukur adanya nilai ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Setelah itu untuk mengetahui prosentase yang telah didapat, maka dikelompokkan menjadi beberapa kriteria. Kriteria tersebut meliputi :<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 24.



**Tabel 3.7 Prosentase Ketuntasan Belajar**

<b>Tingkat Keberhasilan</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
76-100%	BSB	Berkembang dengan Sangat Baik
51-75%	BSH	Berkembang dengan Sesuai Harapan
26-50%	MB	Mulai Berkembang
0-25%	BB	Belum adanya Berkembang

### 3. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Untuk mendapatkan data hasil dari aktivitas pendidik dan peserta didik dibuat dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan. Tujuan dibuatnya instrumen lembar observasi agar mengetahui tingkat perkembangan nilai kemampuan aktivitas guru dan siswa. Penilaian akhir kegiatan guru dan siswa tersebut dengan memakai rumus ini :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya skor hasil perolehan yang didapatkan dari rumus tersebut dikategorikan sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Kriteria penilaian observasi aktivitas guru dan siswa**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
0-25	Kurang

<sup>42</sup> Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), 103.

## G. Indikator Kinerja

Suatu tolak ukur yang digunakan dalam menentukan tingkat suatu keberhasilan sebuah penelitian untuk memperbaiki dan meningkatkan pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Oleh karena itu, penelitian indikator kerja harus bersifat realistik yaitu benar adanya serta dapat diukur.<sup>43</sup> Indikator kinerja dipakai sebagai ukuran dalam penelitian ini antara lain :

1. Nilai rata-rata siswa telah menunjukkan 75%, maka pembelajaran tersebut dikatakan berhasil.
2. Prosentase ketuntasan belajar siswa telah mencapai 75% , maka siswa dikatakan dapat berkembang sesuai harapan dan media yang digunakan dapat dikatakan berhasil.
3. Penilaian pengamatan aktivitas guru dan siswa dengan menunjukkan angka 75%, maka guru dan siswa dapat dikatakan berkriteria baik serta media yang digunakan dapat dinyatakan berhasil.

**Tabel 3.9 Kriteria penilaian mengenal huruf melalui media *magic box***

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Menunjuk huruf	Berkembang sangat baik	4	Jika Anak mampu menunjuk huruf dengan benar tanpa bantuan orang lain
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika Anak mampu menunjuk huruf dengan pasti, tanpa ragu-ragu
		Mulai berkembang	2	Jika Anak menunjuk huruf dengan ragu-

<sup>43</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

				ragu
		Belum berkembang	1	Jika Anak salah dalam menunjuk huruf
2	Menyebutkan huruf	Berkembang sangat baik	4	Jika Anak mampu menyebutkan huruf dengan benar tanpa bantuan orang lain
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika Anak mampu menyebutkan huruf dengan pasti, tanpa ragu-ragu
		Mulai berkembang	2	Jika Anak menyebutkan huruf dengan ragu-ragu
		Belum berkembang	1	Jika Anak salah dalam menyebutkan huruf

## H. Tim Peneliti dan Tugasnya

### 1. Identitas Guru

Nama : St. Nur Izzati Khusnul L.

Jabatan : Guru Kelompok A

Tugas : Bertanggung jawab dalam mengamati pelaksanaan selama proses kegiatan belajar mengajar.

### 2. Identitas Peneliti

Nama : Faiqotul Khuluk

Status : Sebagai Mahasiswi Prodi PIAUD

Tugas : Membuat instrumen penelitian dan lembar observasi, membantu melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengumpulkan data, serta menyusun laporan penelitian.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : TK DWP Keret
2. Alamat Sekolah : Keret
3. Kecamatan : Krembung
4. Kabupaten : Sidoarjo
5. Provinsi : Jawa Timur
6. Kode Pos : 61275
7. Klasifikasi Akreditasi : Terakreditasi B
8. NSS : 002050205008
9. NPSN : 20563166
10. Tahun Pendirian : 1976
11. Status Tanah : Milik Desa
12. Luas Tanah : 412 Meter
13. No. Telepon Kepala TK : 08563066530

##### 2. Letak Geografis

TK Dharma Wanita Persatuan Keret ini terletak di Jalan Raya Keret RT 08 RW 02 Desa Keret Kecamatan Krembung Kabupaten Sidoarjo. TK Dharma Wanita Persatuan Keret ini tempatnya begitu strategis mudah dicari, karena dekat dengan jalan raya, dan TK Dharma Wanita Persatuan Keret tersebut berada 1 kompleks dengan Balai Desa

Keret, dan juga Masjid Al-Hidayah Keret. TK Dharma Wanita Persatuan Keret ini mempunyai 2 ruang kelas pembelajaran, 1 ruang kantor, 1 ruang aula, dan 2 kamar mandi. TK Dharma Wanita Persatuan Keret memiliki halaman yang cukup luas, dan di bagian timur ada tempat bermain anak. Hal ini merupakan salah satu kelebihan dari sekolah kami, dengan sarana dan prasarana yang telah memenuhi standar, membuat sekolah kami menjadi aman dan nyaman bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain, baik di dalam maupun di luar kelas.

### **3. Visi, Misi, dan Tujuan TK Dharma Wanita Persatuan Keret**

#### **a. Visi**

“Terwujudnya anak-anak yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, dan mandiri”.

#### **b. Misi**

1. Melaksanakan pembelajaran yang memuat nilai agama dan berkarakter.
2. Melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan daya kreatifitas anak.
3. Memfasilitasi kegiatan bermain yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan minat dan potensi anak.
4. Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan berakhlak mulia secara mandiri.
5. Mendukung pembelajaran kearah kemandirian anak melalui pembentukan karakter.

6. Membangun Kerjasama dengan orang tua, masyarakat dan lingkup terkait untuk keselarasan Pendidikan di sekolah dan dirumah serta masyarakat.
7. Menyiapkan lingkungan belajar yang mendukung tumbuh kembang anak.

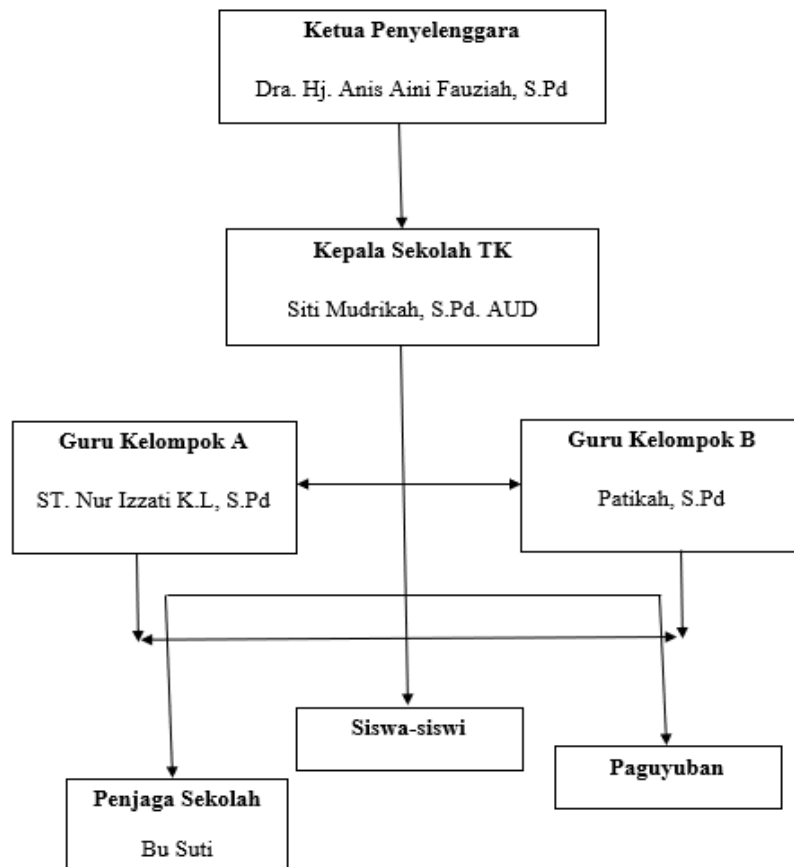
**c. Tujuan**

1. Memiliki rasa keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT / Tuhan Yang Maha Esa.
2. Terbiasa hidup rukun,damai,harmonis dan toleransi
3. Terciptanya lingkungan sekolah yang aman, nyaman, rapi dan bersih.
4. Memiliki kreatifitas yang tinggi melalui pengembangan bakat dan minat peserta didik
5. Memiliki sikap kedisiplinan yang tinggi.
6. Memiliki wawasan yang luas melalui pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni sehingga siap memasuki pendidikan lebih lanjut.
7. Terjalannya kerja sama dengan orang tua, masyarakat dan lingkungan sekitar untuk kepentingan anak.

#### 4. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi

TK Dharma Wanita Persatuan Keret



Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Keret

#### 5. Keadaan Siswa

Jumlah siswa di TK Dharma Wanita Persatuan Keret pada tahun ajaran 2021/2022 adalah sebanyak 48 siswa, dengan rincian terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B, setiap kelompok memiliki 1 kelas. Siswa kelompok A berjumlah 21 anak, sedangkan siswa kelompok B berjumlah 27 anak. Seluruh siswa di TK Dharma Wanita Persatuan Keret berjumlah 48 anak.

**Tabel 4.1 Data Siswa TK Dharma Wanita Keret**

<b>Kelompok</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
A	7	10	17
B	12	10	22
<b>Jumlah</b>	19	20	39

## **6. Sarana dan Prasarana**

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di TK Dharma Wanita Keret Krembung Sidoarjo, disekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang meliputi sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita Keret**

<b>No</b>	<b>Sarana</b>	<b>Prasarana</b>	<b>Kondisi</b>
1	Timbangan	Ruang Kepala Sekolah	Baik
2	Kotak P3K	Ruang Kelas	Baik
3	Rak Sepatu	Ruang Guru	Baik
4	Loker Tas	Ruang UKS	Baik
5	Papan Tulis	Ruang Aula	Baik
6	Meja, Kursi, dan Lemari	Kamar Mandi	Baik
7	Ayunan		Baik
8	Perosotan		Baik
9	Jungkat-jungkit		Baik
10	Putaran		Baik
11	Balok		Baik



## **1. Pra Siklus**

### **a. Pelaksanaan Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media**

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah peneliti melakukan kegiatan observasi terlebih dahulu. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk melihat kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad yang ada di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Kondisi awal tersebut nantinya yang menjadi sebuah perbandingan antara nilai pra siklus dan nilai setelah dilakukan penelitian.

Pada saat kegiatan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 Januari 2022. Proses belajar mengajar sudah baik tetapi kurang memanfaatkan media dalam suatu pembelajarannya. Alasan guru saat peneliti melakukan wawancara adalah banyaknya jumlah anak dan kurangnya guru didalam satu kelas. Jadi, guru menyampaikan materi yang diajarkan hanya dengan menuliskan atau menggambarakan suatu benda di papan tulis dan melakukan tanya jawab langsung dengan anak.

Begitu juga dalam pembelajaran mengenal huruf, guru tidak menyuruh anak untuk memberanikan diri maju ke depan papan tulis supaya tau lambang huruf yang benar, hanya saja diberikan tugas melalui buku tulis untuk menuliskan hurufnya. Setelah itu dilanjut dengan mengerjakan lembar kerja siswa yang sudah ada di sekolah. Sehingga banyak siswa yang kurang antusias terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu St. Nur Izzati K.L, terkait tentang kemampuan mengenal huruf siswa pada kelompok A, beliau mengatakan bahwa masih terdapat hambatan dalam kemampuan mengenal huruf abjad, seperti penggunaan metode dan media yang kurang bervariasi.

Di samping itu, masih banyak ditemukan anak yang bergurau sendiri dan terkadang bosan jika setiap hari diberikan lembar kerja siswa sebagai latihan pengayaan. Oleh karena itu, peneliti dan guru berkolaborasi untuk merumuskan penyebab tersebut. Diharapkan dengan adanya permainan mengenal huruf melalui media *magic box* ini akan membantu para siswa untuk lebih bersemangat lagi dalam belajar serta mengembangkan daya imajinasi siswa supaya lebih berkembang.

#### **b. Hasil penelitian pra siklus**

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas pada tahap siklus satu, maka perlu dilakukan kegiatan pra siklus dengan melakukan pengamatan yakni observasi. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf siswa, peneliti mencari data dengan cara siswa mengerjakan soal latihan pengayaan mengenal huruf-huruf abjad yang ada pada buku lembar kerja siswa.

Adapun hasil kemampuan siswa dalam mengenal huruf dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.3 Hasil Observasi Penilaian Pra Siklus Mengenal Huruf**

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah Nilai	Ket
		Menunjuk Huruf	Menyebutkan Huruf		
1	F	2	1	37,5	MB
2	B	2	2	50	MB
3	A	2	2	50	MB
4	D	1	2	37,5	MB
5	A	2	1	37,5	MB
6	A	1	2	37,5	MB
7	A	2	3	62,5	BSH
8	D	3	3	75	BSH
9	E	2	2	50	MB
10	F	2	1	37,5	MB
11	G	3	3	75	BSH
12	K	2	3	62,5	BSH
13	Z	3	3	75	BSH
14	A	1	1	25	BB
15	T	2	2	50	MB
16	S	2	2	50	MB
17	A	1	2	37,5	MB
Jumlah Nilai				850	
Nilai Rata-rata				50	
Ketuntasan Belajar				17,64%	
Jumlah siswa yang tuntas				3 siswa	

Dari tabel data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil nilai pra siklus siswa yang tuntas ada 3 siswa dan yang belum tuntas 14

siswa, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal huruf yaitu kurang baik <75. Prosentase ketuntasan nilai dalam mengenal huruf yaitu 17,64% dan nilai rata-rata 50. Berikut ini keterangan perhitungan :

a. Nilai Rata-rata

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{850}{17} \\ &= 50 \end{aligned}$$

b. Prosentase Ketuntasan Belajar

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{17} \times 100\% \\ &= 17,64\% \end{aligned}$$

## 2. Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan dalam siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu dilaksanakan pada hari Selasa 18 Januari 2022 dan Rabu 19 Januari 2022 dengan menggunakan tema binatang dengan sub tema binatang darat setiap pertemuan anak belajar mengenal huruf melalui media *magic box*. Berikut ini rincian kegiatan pada siklus I :

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini peneliti dan guru kelas berkoordinasi untuk melaksanakan tindakan kelas pada siklus ini. Selain itu pada tahap ini peneliti dan guru bekerja sama membuat RPPH, menyiapkan media *magic box*, dan menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan siswa.

Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. Perencanaan yang telah dibuat selanjutnya akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Ketentuan peneliti dalam membuat media *magic box* supaya siswa dapat mengenal huruf adalah sebagai berikut :

- a) *Magic box* sangat aman untuk siswa
- b) Menarik siswa untuk aktif dan antusias dalam kegiatan
- c) *Magic box* ini dapat mengenalkan berbagai macam huruf dapat juga digunakan sebagai alat bermain untuk mengenal warna, dan lain-lain.

### **b. Pelaksanaan**

Kegiatan pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 2x pertemuan, menggunakan tema binatang dan sub tema binatang darat. Siklus I ini dilaksanakan pada tanggal Selasa 18 Januari 2022 dan Rabu 19 Januari 2022 pada pukul 07.00-09.30 WIB. Berikut ini rangkaian kegiatan pelaksanaan pada siklus I.

### 1) Siklus I Pertemuan I

Tindakan siklus 1 pertemuan ke-1 dilakukan pada hari selasa tanggal 18 januari 2022 dari pukul 07.00-09.30. Kegiatan belajar mengajar pada hari ini menggunakan tema binatang dan sub tema binatang darat. Kegiatan diberikan kepada siswa sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Dalam Proses tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan I difokuskan pada pembelajaran menyebutkan huruf abjad. Pada tahap ini menyebutkan bertujuan supaya anak mampu mengenal, membedakan dan memahami pengucapan huruf yang benar dalam mengenal huruf abjad. Terkait dengan tujuan tersebut, pada pembelajaran siklus I pertemuan I lebih difokuskan untuk menyebutkan huruf abjad dengan menggunakan media *magic box* dengan tema dan judul yang sudah ditentukan guru. Proses pembelajaran itu dapat diketahui berikut ini.

Pada kegiatan pembukaan penerapan SOP dilakukan, guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar pada siswa. Dengan diawali berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, membaca doa sehari-hari, mengucapkan ikrar pancasila, setelah itu guru mengabsen kehadiran siswa pada hari ini dan guru menghimbau apabila namanya dipanggil maka siswa harus mengangkat tangan.

Sebelum melaksanakan kegiatan inti, guru memberikan *ice breaking* supaya siswa bersemangat dan tidak mudah bosan dalam belajar. Kemudian guru mengajak siswa bernyanyi yang disesuaikan

pada tema hari ini tentang binatang yaitu menyanyikan lagu “potong bebek angsa”. Setelah bernyanyi dan bergerak, kemudian guru melakukan apresepsi materi pembelajaran hari ini, guru menanyakan kepada siswa “siapa tahu ini huruf apa?” (sambil menunjuka kartu huruf a), salah satu siswa menjawab “huruf a, dan ada lagi yang menjawab”. Lalu guru menanyakan “hewan apa yang berawalan huruf a, b, c?”, kemudian anak-anak menjawab “ayam, anjing, angsa, buaya, bebek, dan cicak”.

Selanjutnya, guru menyampaikan kepada para siswa bahwa pembelajaran hari ini kita belajar tentang mengenal macam-macam binatang darat. Guru bertanya kepada siswa “siapa yang dirumah pelihara ayam?” ada salah satu siswa menjawab “saya buu”. Setelah itu guru meminta siswa maju kedepan satu per satu untuk menunjuk dan menyebutkan huruf yang diperintahkan guru, Misalnya tunjuk huruf b, tunjuk g, dan seterusnya secara acak. Dan masih banyak dari siswa yang belum mengenal huruf.

Kemudian guru mengenalkan dan menjelaskan media *magic box* kepada siswa tentang bagaimana cara menggunakannya, sehingga siswa bisa mengenal huruf melalui media tersebut. Setelah itu guru mempratekkan cara mengambil kartu huruf yang ada di dalam *box* dan anak-anak menebak kartu huruf beserta gambar apa yang diambilnya, selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyebutkan kartu huruf yang didapatkannya dan tugas tersebut dilakukan secara

bergantian, Disamping itu terlihat siswa bersemangat dan gembira untuk mencoba bermain media *magic box*.

Dikegiatan akhir, guru memberikan evaluasi bimbingan kepada siswa pada pembelajaran yang dilakukan hari ini dengan memberi pertanyaan “apa saja yang sudah kita lakukan hari ini?” salah satu siswa menjawab “bermain *magic box*” ada lagi yang menjawab “huruf-huruf” setelah itu guru menambahi “pertama tadi mengenal binatang apa ya?” siswa menjawab “ayam, angsa, cicak”. Setelah itu para siswa berdoa untuk persiapan pulang, dan mengucapkan salam.

## 2) Siklus I Pertemuan II

Tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu 19 januari 2022. dari pukul 07.00-09.30 WIB. Kegiatan pendahulu hari ini sama seperti kegiatan kemarin yaitu berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, mengucapkan ikrar pancasila, mengabsensi siswa dan juga bernyanyi. Kemudian kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti adalah mengenal macam-macam huruf abjad melalui media *magic box*.

Sebelum memasuki kegiatan inti, guru melakukan *ice breaking* terlebih dahulu supaya siswa tidak merasa mengantuk sehingga siswa bersemangat untuk belajar. Kegiatan bernyanyi mengenal macam-macam huruf abjad kedalam bahasa inggris kemudian menyebutkan huruf-huruf sesuai kartu huruf pada pembelajaran yang dilakukan kemarin, sehingga siswa sangat antusias dalam belajar. Siswa dapat



menyebutkan macam-macam huruf abjad sesuai yang ada di gambar kartu huruf, ada beberapa siswa yang menjawab dengan benar dan ada juga yang belum bisa menjawab dengan tepat.

Pada penelitian tindakan siklus I pertemuan II aspek yang diobservasi adalah menunjuk huruf yang sesuai. Guru juga kembali menjelaskan bagaimana cara menggunakan media *magic box* dengan melakukan tanya jawab dan meminta para siswa maju satu persatu mengambil kartu huruf secara bergiliran.

Setelah itu, guru memberikan lks kepada para siswa yang telah dibuat peneliti. Kemudian guru memberi penjelasan dan menunjukkan bagaimana cara mengerjakan lks yang baik dan benar kepada siswa. Tugas siswa menebali dan menulis kembali huruf “a” yang ada di lks sesuai yang sudah diberi contoh oleh guru dan peneliti.

### **c. Observasi**

Observasi ini dilaksanakan selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, kegiatan guru dan siswa selama observasi diamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

Berikut ini adalah hasil observasi pada siklus I :

#### 1) Hasil observasi aktivitas guru

Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas guru ketika proses pembelajaran mengenal huruf menggunakan media *magic box*.

Berikut ini tabel hasil observasi aktivitas guru :

**Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Mempersiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran				√
2	Mempersiapkan program pembelajaran tentang kegiatan dalam mengenal huruf			√	
3	Menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai tema yakni mengenal huruf melalui media <i>magic box</i>			√	
4	Melakukan tanya jawab seputar materi yang dibahas hari ini (mengetahui huruf melalui media <i>magic box</i> )		√		
5	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS		√		
6	Mendemonstrasikan cara menggunakan media <i>magic box</i> pada siswa		√		
7	Membimbing atau membantu siswa yang masih kesulitan dalam menggunakan media <i>magic box</i> dengan baik		√		
8	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan dalam mengenal huruf			√	
9	Mengadakan pengawasan pada saat siswa melakukan kegiatan bermain <i>magic box</i> dan mengerjakan LKS			√	

10	Guru melakukan <i>recalling</i> mengenai kegiatan mengenal huruf		√		
11	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		
$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$ $\text{Nilai Akhir} = \frac{28}{44} \times 100\%$ $\text{Nilai Akhir} = 63,63\%$					

Pada siklus I hasil observasi aktivitas guru sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang telah disusun, akan tetapi masih ada kegiatan yang masih kurang dalam pelaksanaannya. Sehingga perlu adanya peningkatan lagi dalam menerapkan siklus selanjutnya. Hasil pengamatan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran menggunakan media *magic box* termasuk dalam tingkat penguasaan berkriteria baik dengan nilai akhir 63,63 namun belum mencapai indikator kinerja yaitu 75.

## 2) Hasil observasi aktivitas siswa

Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan media *magic box*.

Berikut ini tabel hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I :

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Siap mengikuti pembelajaran				√
2	Semangat mengikuti pembelajaran melalui media <i>magic box</i>			√	
3	Mengikuti pembelajaran mengenal huruf dengan baik			√	
4	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (mengetahui huruf melalui media <i>magic box</i> )			√	
5	Mendengarkan guru ketika pembelajaran mengenal huruf melalui media <i>magic box</i>			√	
6	Mendengarkan guru ketika menjelaskan LKS		√		
7	Menggunakan media <i>magic box</i> dengan baik		√		
8	Mengerjakan tugas dari guru dengan baik		√		
9	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
10	Mereview bersama dengan guru tentang pembelajaran hari ini		√		
11	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		
<p> <math display="block">\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%</math> <math display="block">\text{Nilai Akhir} = \frac{29}{44} \times 100\%</math> <math display="block">\text{Nilai Akhir} = 65,90\%</math> </p>					

Dari perolehan data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus ini, terdapat 11 aspek aktivitas siswa yang diamati langsung oleh guru. Dari 11 aspek siswa yang diamati terdapat 1 aspek yang mendapat nilai 4, 4 aspek yang diamati mendapat nilai 3 dan 5 aspek yang mendapat nilai 2. Apabila dijumlahkan hasil skor yang didapat yaitu 29 dikalikan 100% dibagi 44 (skor maksimal) dan hasil prosentasenya menunjukkan 65,90%. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas yang dilakukan siswa belum berhasil karena jumlah yang harus dicapai minimal 75%.

### 3) Hasil penilaian kemampuan mengenal lambang huruf

Berdasarkan selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi dengan tujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan kognitif siswa dalam mengenal huruf melalui media *magic box*. Pertemuan I kegiatan yang dilakukan adalah mengamati siswa dalam menyebutkan huruf-huruf abjad. Sedangkan pada pertemuan II kegiatan yang diamati adalah menunjukkan huruf yang sama dengan kartu huruf yang diambil dari media *magic box*. Penialain yang dilakukan mengacu pada indikator yang telah dibuat. Berikut ini tabel hasil penilaian dengan menggunakan media *magic box* pada kelompok A TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo pada siklus I.

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Penilaian Siklus I Kemampuan****Mengenal Huruf**

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah Nilai	Ket
		Menunjuk Huruf	Menyebutkan Huruf		
1	F	3	2	62,5	BSH
2	B	3	3	75	BSH
3	A	3	3	75	BSH
4	D	2	3	62,5	BSH
5	A	3	2	62,5	BSH
6	A	2	2	50	MB
7	A	2	3	62,5	BSH
8	D	4	3	87,5	BSB
9	E	2	3	62,5	BSH
10	F	2	2	50	MB
11	G	3	4	87,5	BSB
12	K	3	3	75	BSH
13	Z	4	3	75	BSH
14	A	2	2	50	MB
15	T	3	3	75	BSH
16	S	2	3	62,5	BSH
17	A	2	2	50	MB
Jumlah Nilai		1125			
Nilai Rata-rata		66,17			
Ketuntasan Belajar		47,05%			
Jumlah siswa yang tuntas		8 siswa			

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *magic box* pada siklus I memperoleh nilai rata-rata siswa adalah 63,69. Prosentase ketuntasan belajar yang didapatkan mencapai 47,05% yaitu dengan jumlah siswa yang sudah tuntas sebanyak 8 siswa dari 17 jumlah siswa secara keseluruhan. Hasil tersebut telah menunjukkan bahwa nilai yang dicapai belum memenuhi kriteria tingkat keberhasilan kelas yang baik. Dengan demikian pada siklus I belum mengalami adanya peningkatan nilai rata-rata yang ingin dicapai, persentase ketuntasan belajar siswa juga belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditentukan 75.

#### **d. Refleksi**

Dalam proses pembelajaran guru mengungkapkan bahwa media *magic box* sangat cocok untuk diterapkan sebagai variasi dalam pembelajaran karena tidak hanya terfokus pada papan tulis atau lks. Dalam penjelasan pembelajaran menggunakan media *magic box* juga bisa bermain dalam mengenal huruf.

Hal ini bisa membuat hati siswa senang selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran, karena sebelumnya mereka hanya dikenalkan lambang huruf melalui papan tulis atau lks yang sudah disediakan.

Pelaksanaannya perlu dipersiapkan secara matang supaya hasil yang didapatkan sesuai dengan yang ingin dicapai. Berikut ini beberapa hal yang menyebabkan siswa kurang maksimal dalam menerima materi pembelajaran pada siklus I :

- Pada saat kegiatan pembelajaran, masih ada beberapa siswa yang belum bisa berkonsentrasi atau masih berbicara sendiri dengan teman sebangkunya.
- Kurang adanya semangat atau motivasi yang seharusnya diberikan guru kepada siswa.
- Kurang adanya pengondisian siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, apalagi setelah siswa maju kedepan mempratekkan media.

Berikut ini hal yang perlu diperbaiki pada siklus II :

- Guru harus lebih tegas dalam hal mengondisikan siswa supaya kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, sehingga tidak menghabiskan waktu yang lama.
- Guru harus memberikan instruksi pembelajaran dengan jelas supaya siswa tidak merasa kebingungan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- Guru juga harus memberi tahu kepada siswa bahwa media yang akan digunakan adalah media *magic box* sehingga mereka dapat memahami secara lebih jelas.

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini sama seperti siklus sebelumnya dengan menyusun persiapan yang dilakukan oleh peneliti seperti berikut ini : mempersiapkan rpph tentang materi



mengenal huruf dengan media *magic box*, menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan siswa, dan mempersiapkan alat, sumber dan media pembelajaran.

## **b. Pelaksanaan**

Proses yang dilakukan pada siklus II dilaksanakan karena pembelajaran pada siklus I kurang berhasil dalam mengatasi masalah anak mengenal huruf, sehingga pencapaian nilai yang didapat masih dalam kategori kurang dari nilai rata-rata yang ditentukan. Maka untuk itu peneliti mengadakan perbaikan pada siklus II.

### 1) Siklus II Pertemuan I

Kegiatan siklus II pertemuan I dilaksanakan hari Selasa 25 Januari 2022 dari pukul 07.00-09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan tema binatang dengan sub tema binatang air. Pertemuan kali ini peneliti menanyakan kembali tentang huruf-huruf abjad tetapi lebih difokuskan lagi ke media *magic box* yaitu menyebutkan 2 kartu huruf yang salah satunya diambil dalam media *magic box*. Fokus pembelajaran pertemuan pertama pada siklus II ini, siswa menyebutkan huruf yang diambil dalam media *magic box* dan mencari kartu huruf yang sesuai dengan mengambil kartu huruf yang ada di box.

Kegiatan pendahulu ini, guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar lalu para siswa menjawabnya. Kemudian melanjutkannya dengan doa bersama, membaca surat-surat pendek,

doa sehari-hari, mengucapkan ikrar pancasila, serta mengabsensi siswa kehadiran siswa pada hari ini dan siswa diharapkan mendengarkan ketika dipanggil namanya siswa harus mengangkat tangan.

Agar siswa lebih bersemangat, guru memberikan *ice breaking* supaya siswa tidak merasa bosan dan mengantuk saat melakukan kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru menjelaskan materi pembelajaran hari ini yaitu tentang binatang air dan tempat tinggal binatang air dan bagian lainnya, guru meminta siswa untuk menyebutkan binatang apa saja yang hidup di air. Kemudian guru mengulas kembali lambang huruf apa saja yang ada di kartu huruf. Setelah itu guru meminta anak maju kedepan satu persatu untuk menunjuk dan menyebutkan yang diperintahkan guru, Misalnya tunjuk huruf i, tunjuk huruf s, dan lainnya secara acak.

Kemudian guru mengajak bermain media *magic box*, akan tetapi sebelum melakukan permainan guru menjelaskan cara bermain media *magic box* yaitu para siswa harus tertib dan mematuhi aturan yang berlaku, masih terlihat beberapa siswa tampak kebingungan namun banyak yang sudah mengerti. Selanjutnya guru memberi contoh mengambil kartu huruf yang ada didalam *box* tersebut dan menunjukkan dengan benar, siswa mencoba mengambil kartu huruf secara bergantian dengan penuh semangat dan antusias.

Sebelum melakukan kegiatan meronce siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok ada 4 siswa. Selanjutnya guru mendemonstrasikan cara meronce secara urut, saat guru menunjukkan alat-alat meronce anak-anak nampak senang sekali dan ingin segera meronce. Sebelumnya guru akan menjelaskan bagaimana caranya meronce, saat siswa mencoba meronce ada siswa yang masih kesulitan dalam memasukkan ronce ke benang yang sudah disediakan serta ada anak yang masih dibantu guru saat meronce.

Kegiatan penutup, sebelum guru mengakhiri pembelajaran hari ini. Guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran apa saja yang dilakukan pada hari ini. Ada siswa yang menjawab “meronce” ada lagi yang menjawab “huruf *box*”. Guru juga memberikan motivasi belajar pada siswa agar lebih bersemangat dalam mencari ilmu tak lupa juga guru menginformasikan bahwa besok kita bertemu kembali, selanjutnya guru memimpin doa bersama mau pulang, doa untuk kedua orang tua, doa naik kendaraan.

## 2) Siklus II Pertemuan II

Pada siklus II pertemuan kedua ini sama halnya dengan pertemuan pertama, pertemuan kedua ini merupakan tindak lanjut dari pertemuan pertama. Selain berfungsi untuk melanjutkan pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini juga berfungsi untuk mempertajam tindakan dan memperbaikinya. Aspek yang diobservasi yaitu mengambil kartu huruf yang ada di *box* serta mampu menunjuk dan

menyebutkan huruf yang sesuai dengan kartu hurufnya. Berikut ini kegiatan pembelajarannya.

Kegiatan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu 26 Januari 2022 dari pukul 07.00-09.30 WIB. Kegiatan ini menggunakan tema binatang dengan sub tema binatang air. Seperti biasa pada kegiatan pendahulu, guru mengucapkan salam dan siswa menjawab, menanyakan kabar dan keadaan hari ini, memimpin untuk memulai berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, mengucapkan ikrar pancasila, bernyanyi, dan setelah itu gur mengabsensi kehadiran siswa pada hari ini.

Agar tidak merasa mengantuk atau bosan, guru memberikan *ice breaking* terlebih dahulu supaya siswa lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran hari ini dengan melakukan sedikit pemanasan anggota badan. Kemudian guru melakukan kegiatan apersepsi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti adalah mengenal huruf-huruf abjad melalui media *magic box*. Guru mengajak siswa bernyanyi mengenal huruf dalam bahasa indonesia dengan melihat huruf apa yang ditunjuk guru. Kemudian anak-anak diminta menyebutkan binatang apa saja yang ada di air dan menyebutkan bagian-bagian yang ada pada tubuh binatang.

Kemudian guru mengajak siswa bermain media *magic box* dan sebelumnya guru akan menjelaskan bagaimana cara bermainnya, dilanjut siswa satu perstu maju mencoba media *magic box* dan

menebak kartu huruf apa yang diambil lalu ditunjuk huruf sesuai kartu huruf yang didapatkannya secara bergiliran dan menaati peraturan yang berlaku. Setelah itu peneliti membagikan lks yang sudah dibuat dan menjelaskan bagaimana cara mengerjakannya lks yang baik dan benar kepada siswa.

Kegiatan penutup, guru mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan pada hari ini dan menanyakan kepada siswa lalu siswa menjawab dengan semangat dan antusias, kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru mengajak anak beres-beres merapikan alat tulis dan berdoa untuk persiapan pulang, kemudian guru mengucapkan salam.

**c. Observasi**

Observasi dilakukan selama belajar mengajar, observasi kegiatan guru dan siswa diamati menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Berikut ini hasil observasi pada siklus II :

1) Hasil observasi aktivitas guru

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Mempersiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran				√
2	Menyiapkan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal huruf			√	
3	Menyampaikan materi				√

	pembelajaran sesuai tema yakni mengenal huruf melalui media <i>magic box</i>				
4	Melakukan tanya jawab seputar materi yang dibahas hari ini (menenal huruf melalui media <i>magic box</i> )			√	
5	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS			√	
6	Mendemonstrasikan cara menggunakan media <i>magic box</i> pada siswa				√
7	Membimbing atau membantu siswa yang masih kesulitan dalam menggunakan media <i>magic box</i> dengan baik			√	
8	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal huruf			√	
9	Mengadakan pengawasan pada saat siswa melakukan kegiatan bermain <i>magic box</i> dan mengerjakan LKS			√	
10	Guru melakukan <i>recalling</i> mengenai kegiatan mengenal huruf			√	
11	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang dilakukan hari ini			√	
$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$					

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{36}{44} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Akhir} = 81,81\%$$

Pada tabel observasi aktivitas guru peneliti memiliki 11 poin dan semua aspek yang dilakukan, Ada 3 aspek yang mendapatkan skor 4 dan 7 aspek yang mendapatkan skor 3. Nilai yang diperoleh guru pada siklus II ini adalah 81,81 dan tergolong berkriteria sangat baik.

## 2) Hasil observasi aktivitas siswa

Berikut ini hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II :

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Siap mengikuti pembelajaran				√
2	Semangat mengikuti pembelajaran melalui media <i>magic box</i>				√
3	Mengikuti pembelajaran mengenal huruf dengan baik			√	
4	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (mengetahui huruf melalui media <i>magic box</i> )			√	
5	Mendengarkan guru ketika pembelajaran mengenal huruf melalui media <i>magic box</i>			√	
6	Mendengarkan guru ketika menjelaskan LKS			√	
7	Menggunakan media <i>magic box</i> dengan baik			√	
8	Mengerjakan tugas dari guru			√	

	dengan baik				
9	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
10	Mereview bersama dengan guru tentang pembelajaran hari ini		√		
11	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini			√	
$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$ $\text{Nilai Akhir} = \frac{34}{44} \times 100\%$ $\text{Nilai Akhir} = 77,27\%$					

Kegiatan yang dilakukan mulai dari pembukaan, inti dan penutup, pada siklus ini siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga pembelajaran terlaksana dengan baik. Aktivita siswa mendapatkan nilai akhir 77,27 dari 11 aspek yang dinilai. Nilai ini telah mencapai indikator keberhasilan yang dibuat. Terdapat 2 aspek yang mendapat skor 4, 8 aspek mendapat skor 3, dan 1 aspek mendapat skor 2. Hasil skor tersebut dapat disimpulkan bahwa siklus II dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75%.

### 3) Hasil penilaian kemampuan mengenal lambang huruf

Berikut ini hasil nilai kemampuan anak mengenal huruf melalui media *magic box* pada kelompok A TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo:



**Tabel 4.9 Hasil Observasi Penilaian Siklus II Kemampuan****Mengenal Huruf**

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah Nilai	Ket
		Menunjuk Huruf	Menyebutkan Huruf		
1	F	3	3	75	BSH
2	B	3	4	87,5	BSB
3	A	3	4	87,5	BSB
4	D	3	3	75	BSH
5	A	3	3	75	BSH
6	A	3	2	62,5	MB
7	A	4	3	87,5	BSB
8	D	4	4	100	BSB
9	E	3	3	75	BSH
10	F	3	3	75	BSH
11	G	4	4	100	BSB
12	K	3	4	87,5	BSB
13	Z	4	4	100	BSB
14	A	2	3	62,5	MB
15	T	3	4	87,5	BSB
16	S	2	3	62,5	MB
17	A	3	3	75	BSH
Jumlah Nilai		1375			
Nilai Rata-rata		80,88			
Ketuntasan Belajar		82,35%			
Jumlah siswa yang tuntas		14 siswa			

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi dengan tujuan untuk melihat kemampuan bahasa siswa dalam

mengenal huruf melalui media *magic box*. Adapun hasil nilai kemampuan mengenal huruf pada kelompok A jumlah nilai yang didapat sebesar 1375. Apabila nilai tersebut dijumlah dengan jumlah seluruh anak maka hasil nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80,88. Jika jumlah anak yang tuntas dibagi dengan jumlah seluruh anak kemudian hasilnya dikali 100% maka hasil prosentase ketuntasan belajar anak mengenal huruf yaitu 82,35%.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil observasi diatas, proses pembelajaran menggunakan media *magic box* berjalan dengan baik dan benar, ketika pembelajaran mengenal huruf melalui media *magic box* siswa sangat aktif dan semangat serta antusias selama pembelajaran berlangsung. Selain media *magic box*, metode kuis dan metode bernyanyi sangat berpengaruh pada siswa agar membuat siswa aktif dan fokus untuk mendengarkan dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru supaya siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Dari data yang diperoleh saat melakukan observasi bahwa sudah mencapai keseluruhan berkriteria baik pada aktivitas guru dan siswa serta tingkat kemampuan siswa telah mengalami peningkatan. Sehingga penelitian tindakan kelas sudah cukup dan selesai dalam penelitian tindakan kelas siklus II.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa media *magic box* efektif untuk digunakan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Berikut ini penjelasannya :

### 1. Implementasi Media *Magic Box* dalam Meningkatkan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

Pada awalnya anak kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo, banyak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Hal ini disebabkan karena siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang kurang inovatif, kreatif dan juga membosankan sehingga siswa mencari kesibukan sendiri agar mereka tidak bosan. Setelah itu peneliti melakukan pre tes kepada siswa untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad, ketika pre tes banyak siswa yang belum tuntas.

Maka dari itu, peran guru sangat diperlukan guna untuk menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu tindakan yang dilakukan untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses tersebut dilaksanakan secara bersiklus yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ada di kelas. Tindakan yang digunakan

berupa pelaksanaan media *magic box* yang merupakan suatu inovasi yang akan diterapkan pada kemampuan mengenal huruf. Media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media *magic box*. *Magic box* dirancang dengan menggunakan sebuah *box* yang didalamnya berisi kartu-kartu huruf yang digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak-anak, sehingga dengan media tersebut anak merasa seperti bermain.

Dalam hal ini, peneliti secara langsung melakukan penelitian untuk mengamati dan meneliti pada saat proses pembelajaran. Dalam melakukan penelitian tindakan ini peneliti menggunakan pola kolaboratif, yaitu pendidik sebagai mitra kerja peneliti bekerjasama membantu peneliti. Sedangkan penelitian kolaboratif yaitu penelitian yang dilakukan dengan berkolaborasi (bekerjasama) antara pendidik dan peneliti, dimana tugas seorang pendidik yakni mengendalikan proses belajar mengajar dan peneliti bertugas mengamati proses belajar mengajar secara langsung.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang meliputi empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, secara keseluruhan ada empat tahapan dalam penelitian tersebut yang membentuk sebuah siklus, untuk mengatasi suatu masalah mungkin diperlukan lebih dari satu siklus. Siklus-siklus tersebut saling berkaitan dan berkelanjutan. Siklus kedua dilakukan apabila pada siklus pertama masih ada hal-hal yang kurang berhasil.

## 2. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo dengan Menggunakan Media *Magic Box*.

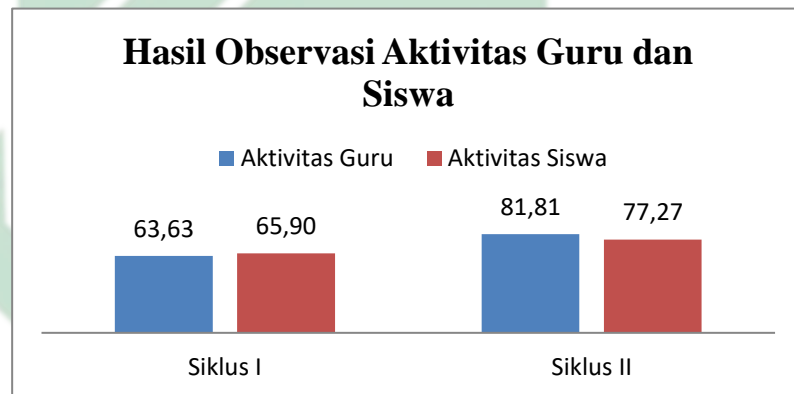
Hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus telah menunjukkan peningkatan dengan menggunakan media *magic box* terlaksana dengan baik, siswa juga merasa senang karena media yang digunakan jarang digunakan pada saat pembelajaran sebelumnya. Penerapan media ini memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf disekolah. Penerapan strategi media tersebut juga dapat meningkatkan bahasa termasuk dalam hal mengenal lambang huruf.

Hadirnya media *magic box* ini dalam mengenalkan huruf kepada anak dinilai sangat tepat dilakukan ketika kemampuan anak mengenal huruf rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Mukhtar Latif yakni media berfungsi sebagai perantara pembelajaran. Dengan adanya media ini, diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dari masing-masing siklus yang menunjukkan peningkatan belajar.

Peran guru dalam menerapkan strategi dalam mengajar selama proses penelitian dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Strategi yang dilakukan guru meliputi : mendesain kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat anak tidak merasa bosan dalam belajar. Kegiatan

pembelajaran yang dilakukan juga disesuaikan karakteristik dan tingkat usia anak, salah satunya dengan meronce supaya anak dapat melakukannya sendiri. Pada kegiatan ini pembelajaran di desain guru dengan melibatkan keaktifan belajar anak. Berikut ini adalah grafik hasil observasi guru dan siswa :

**Grafik 4.1 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa**



Penerapan media *magic box* pada setiap siklus memperoleh hasil yang berbeda. Perbedaan tersebut terlihat pada skor perolehan aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor 63,63 dan hasil observasi siswa mendapat nilai 65,90.

Pada pembelajaran siklus kedua, penerapan media *magic box* menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada siklus satu, hal ini tidak terlepas dengan adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada tahap refleksi pada siklus I. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus II dapat dilihat dengan hasil observasi pada aktivitas guru dan

siswa, hasil observasi guru pada siklus II ini memperoleh skor 81,81 yang mengalami peningkatan dari siklus I. Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa skor yang diperoleh pada siklus II yaitu 77,27 dan berkriteria baik yang mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya mendapat 65,90. Jadi pada siklus II aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator kerja yang ditentukan yaitu 75.

Selain itu, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo juga dilakukan melalui Evaluasi. Menurut Tatang, Evaluasi formatif diartikan sebagai kegiatan evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan dalam suatu pokok bahasan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sampai mana tingkat keberhasilan tujuan dari masing-masing pokok bahasan.<sup>44</sup>

Evaluasi ini dilakukan dengan cara penilaian harian, dan saat melakukan kegiatan penutup guru melakukan *recalling* dengan cara menanyakan kegiatan apa yang di pelajari hari ini. Selain dari hasil penelitian aktivitas guru dan siswa yang meningkat, hasil penelitian tindakan kelas observasi kemampuan mengenal huruf dari mulai Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II mendapatkan hasil yang signifikan meningkat setiap siklusnya. Berikut ini uraian hasil kemampuan

---

<sup>44</sup> Tatang, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 236.

mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo mulai dari tahap Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.

a. Pra siklus

Sebelum diterapkan media *magic box* pada kelompok A TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo, siswa yang belum tuntas berjumlah 14 anak dan siswa yang tuntas ada 3 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh 50 dengan prosentase 17,64%. Hasil Pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A sebesar 17,64% dengan kriteria belum berkembang (BB).

b. Siklus I

Hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan pada Siklus I dan media yang digunakan yaitu media *magic box*. Siswa yang tuntas berjumlah 8 dan yang belum tuntas ada 9 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh 66,17 dengan prosentase 47,05%. Nilai yang diperoleh pada siklus ini adalah nilai yang dibawah minimum, hal itu dikarenakan kelas kurang kondusif dan siswa belum memahami bagaimana cara menggunakan media tersebut dengan baik. Hasil Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A sebesar 47,05% dengan kriteria mulai berkembang (MB). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak mulai berkembang secara bertahap.



### c. Siklus II

Hasil observasi kemampuan mengenal huruf yang dilakukan pada Siklus II mengalami peningkatan, diketahui bahwa Nilai rata-rata yang diperoleh 80,88 dengan prosentase 82,35%. Terdapat 14 siswa yang tuntas sesuai dengan nilai KKM dan siswa yang belum tuntas berjumlah 3 anak. Hasil siklus II menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada kelompok A sebesar 82,35% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Hal ini membuktikan bahwa media *magic box* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

### 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf dapat berjalan dengan baik karena adanya faktor pendukung yaitu adanya penggunaan media *magic box* yang membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peran guru dalam memotivasi agar semangat untuk belajar. Selain itu tersedianya sarana dan prasarana yang telah dimiliki TK Dharma Wanita Keret, keberhasilan belajar siswa juga didukung oleh sarana dan prasarana yang ada. Sarana dan prasarana yang memadai yang meliputi media, alat, dan sumber belajar dalam menyampaikan

materi kepada siswa juga dapat membantu tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Adapun faktor yang menghambat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu terdiri dari Faktor Lingkungan, kondisi lingkungan disekitarnya dimana siswa tinggal juga mempengaruhi proses belajarnya. Lingkungan siswa yang banyak teman sebayanya tidak belajar dan hanya bermain-bermain dan ada yang tidak sekolah saja dapat mempengaruhi proses belajar anak sehingga menimbulkan siswa sukar untuk belajar. Selanjutnya Faktor Keluarga, faktor keluarga juga dapat mempengaruhi proses belajar anak yaitu pola asuh orang tua yang sepenuhnya menyerahkan kemampuan anaknya pada pihak sekolah tanpa mengulang kembali pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo, dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Pada saat pembelajaran mengenal huruf menggunakan media ini pembelajaran semakin menarik, guru menggunakan media *magic box* ini dengan hasil yang sangat bagus sesuai dengan observasi aktivitas guru pada siklus II mendapatkan skor 81,81% skor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I hanya mendapatkan 63,63%. Sehingga guru menyadari bahwa perlunya inovasi dan pengembangan media pembelajaran siswa untuk menunjang kualitas pembelajaran pada setiap perkembangan siswa.
2. Peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan media *magic box* pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Peningkatan ini terlihat dari Pra siklus sebesar 17,64% ke Siklus I naik sebesar 29,41% menjadi 47,05%. Dari Siklus I ke Siklus II terjadi peningkatan sebesar 35,3% menjadi 82,35%. Selain itu juga terlihat

dari hasil wawancara dengan guru kelas A yang menyebutkan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa meningkat setelah menggunakan media *magic box*.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Keret Sidoarjo. Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf dapat berjalan dengan baik karena adanya faktor pendukung yaitu adanya media *magic box* yang membuat pembelajaran jadi menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu adanya motivasi dari guru untuk memberikan semangat untuk belajar. Sedangkan faktor yang menghambat dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu dari Faktor Lingkungan, kondisi lingkungan disekitarnya dimana siswa tinggal juga mempengaruhi proses belajarnya. Selanjutnya Faktor Keluarga, faktor keluarga juga dapat mempengaruhi proses belajar anak yaitu pola asuh orang tua yang sepenuhnya menyerahkan kemampuan anaknya pada pihak sekolah tanpa mengulang kembali pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A, maka dapat disampaikan bahwa :

1. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, alangkah baiknya menggunakan berbagai variasi pembelajaran. Selain itu, pendidik harus memiliki ide atau cara lain yaitu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang ikut membantu dalam proses pembelajaran. Agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam belajar.
2. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam mengenal huruf memerlukan persiapan perangkat pembelajaran juga penggunaan evaluasi dari pendidik yang mungkin bisa diterapkan untuk lebih menunjang hasil pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal dan mengetahui kekurangan dan kelebihan masing-masing peserta didik.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia
- Lestaningrum, Anik. 2017. *Perencanaan Pembelajaran AUD*. Nganjuk : CV.Adjie Media Nusantara
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hariyanto,Suryono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Asrori. 2017. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- Seelfelt, Carol & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks
- Uswatun, Hasanah, dkk. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Depok : PT Raja Grafindo
- Yuliani Nurani dan Sujono. 2004.*Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Salmiati Nurbaity dan Desy Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Mmembimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di TKIT AR-Rahmah Kota Banda Aceh)*, Journal ISSN 2355-102X, Vol. III No.1, : 45
- Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, 2014.*Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria*, Jurnal PG-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1, : 2
- Gunarti, Winda. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Rini Priliantini Sugianto dan Deti Rostika, 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-kanak*, Jurnal PG-Paud Cibiru, Vol. 1 No. 3, Oktober 2013 : 5
- Sitti Aisyah Mu'min, 2013. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jurnal Al-Ta'dib Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013 : 90
- Ronis,Diane.2009.*Pengajaran Matematika sesuai Cara Kerja Otak*. Jakarta : PT Indeks
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Aryanti, Zusy. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Kaukaba

- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka
- Arif S Sudiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Darjowidjojo, Soenjono 2003. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tim Citra Media. 2011. *EYD (Ejaan Bhasa Indonesia Yang Disempurnakan) Terbaru*. Yogyakarta: Citra Media
- Team Dafa Publishing. 2010. *Mengajari Bayi Membaca*. Yogyakarta : Dafa Publishing
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014
- Sunartyo, Nano. 2006. *Membentuk Kecerdasan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Think
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Umar, Husein. 2008. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Metodologi Penelitian*. Makassar : PT Mulia sejahtera
- Sugiono. 1997. *Metode Penelitian*. Jakarta : PT Sinar Dunia