

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKASI MAGNET ABJAD
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP POLA HURUF
KELOMPOK A USIA 4-5 TAHUN DI TK PLUS AL-AFKAR
BUNGURASIH SIDOARJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh:

Nur Faizah

NIM. D79219031

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

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Faizah

NIM : D79219031

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Implementasi Alat Permainan Edukasi Magnet Abjad Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pola Huruf Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Tk Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo” adalah hasil karya dan penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya bersedia dikenakan sanksi akademik.

Sidoarjo, 25 September 2023

Yang menyatakan,



Nur Faizah

NIM : D79219031

PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

NAMA : NUR FAIZAH

NIM : D79219031

JUDUL : IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKASI MAGNET ABJAD
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP POLA HURUF
KELOMPOK A USIA 4-5 TAHUN DI TK PLUS AL-AFKAR
BUNGURASIH SIDOARJO

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 08 September 2023

Pembimbing I



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I
NIP. 19730722200501 1005

pembimbing II



Yahya Aziz, S.Ag, M.Pd.I
NIP.197208291999031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nur Faizah ini telah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya

Surabaya, 05 Oktober 2023

Mengesahkan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Husni Abdillah, M.Pd.

NIP. 198612242015031003

Penguji II

Ratna Pangastuti, M.Pd.I

NIP. 198111032015032003

Penguji III

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.

NIP. 19730722200501 1005

Penguii IV

Yahya Aziz, S.Ag, M.Pd.I

NIP.197208291999031003



**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 : NUR FAIZAH
NIM : D79219031
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : zahfaizah962@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 ALAT PERMAINAN EDUKASI MAGNET ABJAD
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP POLA HURUF
KELOMPOK A USIA 4-5 TAHUN DI TK PLUS AL-AFKAR
BUNGURASIH 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, 04 Oktober 2023

Penulis

(Nur Faizah)

ABSTRAK

Nur Faizah. 2023. *Implementasi Alat Permainan Edukasi Magnet Abjad Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pola Huruf Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Tk Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo.* tugas akhir program studi pendidikan anak usia dini fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri sunan ampel surabaya. dosen pembimbing. M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, Yahya Aziz, S.Ag, M.Pd.I.

Kata Kunci : Pemahaman Konsep Pola Huruf Media Magnet Abjad

Penelitian ini dilatarbelakangi tentang rendahnya pemahaman konsep pola huruf pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo. Dari 17 anak hanya 3 anak yang mendapatkan nilai sekurang-kurangnya Berkembang Sesuai Harapan. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar membuat anak kurang antusias, mengobrol serta kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti menerapkan menggunakan media magnet abjad dengan upaya dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep pola huruf.

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini yaitu : 1) Bagaimana penerapan pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo? 2) Bagaimana peningkatan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo?. Pengumpulan data penelitian ini didapat melalui wawancara dengan guru, observasi di kelas, penilaian ceklis serta dokumentasi hasil pembelajaran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah : 1) penerapan pengembangan alat magnet abjad dalam pemahaman konsep huruf agar dapat meningkat dengan melihat aktivitas guru serta respon dari murid. Hal ini telah meningkat terbukti dari hasil aktivitas guru dari nilai 68,9% pada siklus I meningkat menjadi 89,6% pada siklus II dan dikategorikan Berkembang sangat baik. Sedangkan berdasarkan hasil aktivitas anak yaitu diperoleh 65,6% pada siklus I meningkat menjadi 84,3% pada siklus II. 2) adanya peningkatan hasil belajar anak tentang pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo. Hal tersebut terbukti dari hasil prosentase yang didapatkan sekurangnya Berkembang Sesuai Harapan pada siklus I siklus I diperoleh 11 anak yang tuntas dengan diperoleh nilai 62,7 presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 64,7% dari 17 anak. Sedangkan siklus II mengalami peningkatan jumlah anak yang tuntas 14 anak dengan diperoleh nilai 76,9 dengan presentase ketuntasan 82,3% dari 17 anak.

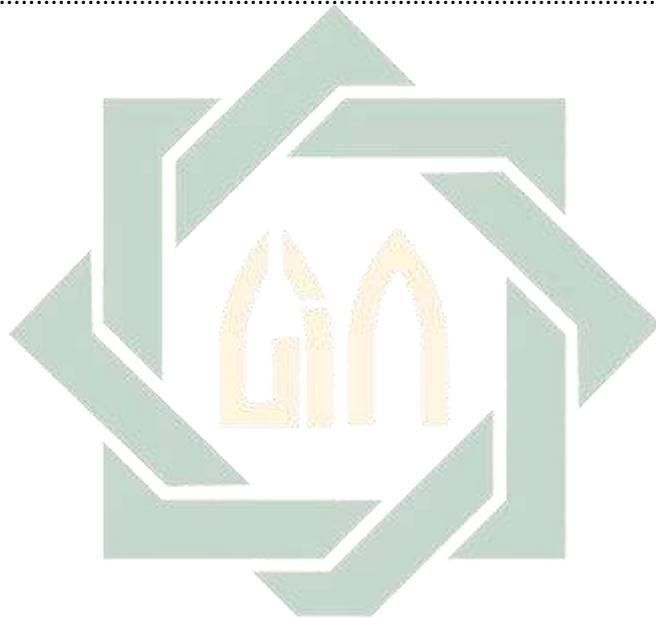
DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------------------------------|
| PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI..... | ii |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI | Error! Bookmark not defined. |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | vi |
| KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS..... | vi |
| MOTTO | vii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | vii |
| ABSTRAK..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR DIAGRAM | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| D. Hipotesis..... | 7 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| F. Ruang Lingkup Penelitian | 9 |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 10 |
| A. Implementasi APE Magnet Abjad..... | 10 |
| 1. Definisi Implementasi..... | 10 |
| 2. Definisi APE (Alat Permainan Edukatif)..... | 11 |
| 3. Tujuan APE Magnet Abjad Untuk Anak Usia Dini..... | 13 |
| B. Pemahaman Konsep Pola Huruf..... | 13 |
| 1. Definisi Pemahaman | 13 |
| 2. Definisi Konsep Pola Huruf..... | 14 |
| 3. Manfaat Mengenalkan Konsep Pola Huruf Pada Anak Usia Dini..... | 16 |
| C. Konsep APE (Alat Permainan Edukasi) Magnet Abjad..... | 17 |
| 1. Definisi Magnet Abjad..... | 17 |
| 2. Tujuan APE Magnet Abjad..... | 17 |

| | | |
|------------|---|----|
| 3. | Kekurangan APE Magnet Abjad | 18 |
| 4. | Kelebihan APE Magnet Abjad..... | 19 |
| 5. | Tahapan-Tahapan dalam Permainan Magnet Abjad..... | 19 |
| D. | Indikator Kecapaian Dalam Penerapan Alat Permainan Edukatif Magnet Abjad Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pola Huruf..... | 21 |
| E. | Penelitian Yang Relevan | 22 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | 24 |
| A. | Jenis Penelitian..... | 24 |
| B. | Setting Penelitian Dan Karakteristik Subjek Penelitian | 25 |
| C. | Variabel yang Diselidiki..... | 26 |
| E. | Data dan Cara Pengumpulannya | 33 |
| F. | Teknik Pengumpulan Data | 34 |
| G. | Teknik Analisis Data | 36 |
| H. | Indikator Kinerja | 38 |
| I. | Tim Peneliti Serta Tugasnya | 38 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 41 |
| A. | Hasil penelitian..... | 41 |
| B. | Pembahasan..... | 78 |
| BAB V | PENUTUP | 85 |
| A. | Kesimpulan..... | 85 |
| B. | Saran..... | 86 |
| DAFTAR | PUSTAKA..... | 88 |
| LAMPIRAN I | | 90 |

DAFTAR TABEL

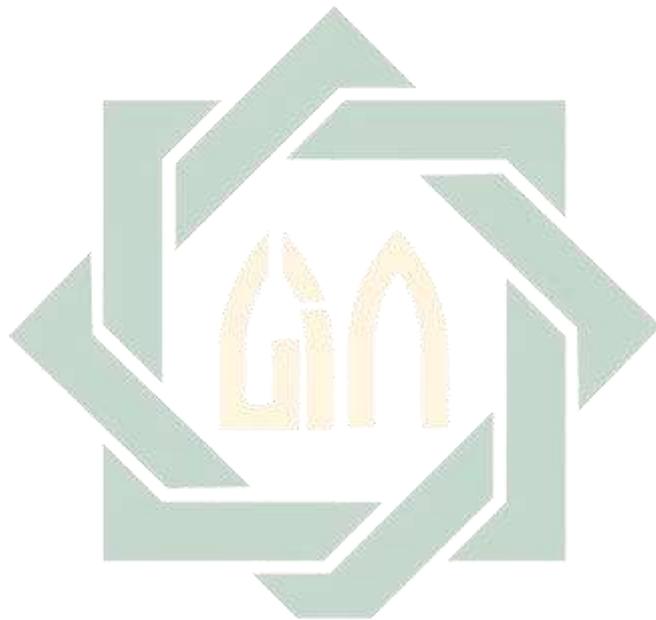
| | |
|------------------|----|
| Tabel 2. 1 | 21 |
| Tabel 3. 1 | 37 |
| Tabel 3. 2 | 38 |
| Tabel 4. 1 | 43 |
| Tabel 4. 2 | 54 |
| Tabel 4. 3 | 59 |
| Tabel 4. 4 | 70 |
| Tabel 4. 5 | 72 |
| Tabel 4. 6 | 75 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|--------------------|----|
| Diagram 4. 1 | 80 |
| Diagram 4. 2 | 80 |
| Diagram 4. 3 | 82 |
| Diagram 4. 4 | 83 |
| Diagram 4. 5 | 83 |
| Diagram 4. 6 | 84 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

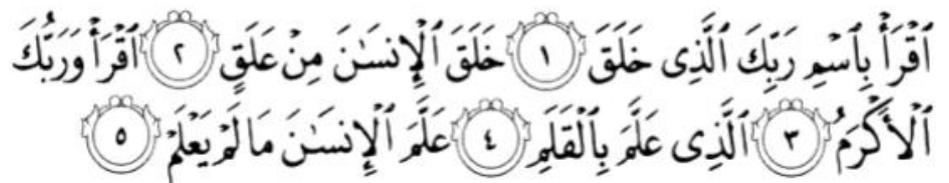
A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya perkembangan sumber daya manusia untuk meningkatkan kualitas pembangunan nasional pada bidang pendidikan di Indonesia mengupayakan untuk bersungguh-sungguh dan terus-menerus mengalami perubahan. Upaya ini tidak berhenti untuk mewujudkan, penciptakan penerus bangsa agar lebih baik dari yang sebelumnya.

Terutama pembelajaran pada anak usia dini yaitu KB (Kelompok Bermain) dan TK (Taman Kanak-kanak). Pembelajaran di KB ataupun TK tidak hanya dilakukan pembelajaran akan tetapi juga bermain. Dunia anak tidak lepas dari bermain, dalam permainan terdapat unsur perkembangan yang membantu stimulasi perkembangan anak. Salah satunya adalah perkembangan bahasa anak. Yang sebagian orang tau perkembangan bahasa hanya berbicara, menulis dan membaca. Akan tetapi perkembangan bahasa tidak hanya itu saja, salah satunya adalah pra membaca yaitu mengenal huruf. Dengan mengenal huruf anak dapat membedakan bentuk-bentuk abjad yang berbeda atau bahkan hampir sama. Selain itu juga dapat membantu anak dalam mempersiapkan untuk agar lebih mudah membaca.

Pengenalan huruf sangatlah penting untuk anak usia dini, dengan pengenalan huruf secara fisik anak dapat mengamati tulisan secara visual. Mengamati secara visual ini dapat mengenalkan anak terhadap gambar-gambar

huruf yang berbeda, bunyi serta kombinasinya. Kemudian secara psikologis, anak dapat berfikir dalam mengelolah informasi. Pengenalan huruf pada anak usia dini dapat dilakukan melalui proses sosial dan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Salah satunya melalui permainan yang memakai media pembelajaran edukasi yang beragam. Upaya ini dimaksudkan agar anak tidak terbebani dan memelurkan *energy* secara utuh sehingga perkembangan bahasa anak dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan.¹ Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surah al Alaq ayat 1-5 yang memerintahkan untuk belajar membaca :



أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Artinya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah, yang maha mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.....” (QS. Al Alaq ayat 1-5)²

Untuk itu, seorang pendidik atau guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang pembelajaran pada anak.

¹ Maimunah hasan. 2009. *PAUD (Pendidikan anak usia dini)*. Yogyakarta : Diva Press.

² Departemen Agama Republik Indonesia, 2011: 597

Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran anak usia dini.³ Selain menjadi bahan untuk pembelajaran, media juga sebagai sarana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dalam daya tangkap anak. Melalui media, dapat meningkatkan kualitas serta mutu pembelajaran. Salah satunya yaitu media permainan edukatif magnet abjad. media pembelajaran ini sangat menarik dengan bentuk yang beragam dan berwarna-warni. Permainan ini selain mengenalkan warna pada anak akan tetapi juga memperkenalkan pemahaman anak tentang konsep pola huruf.

TK Plus Al-Afkar yang berada di desa Bungurasih Kabupaten Sidoarjo merupakan lembaga pendidikan di jenjang anak usia dini yaitu TK (Taman Kanak-kanak). Lembaga pendidikan ini, menggunakan Kurikulum K-13 berdasarkan acuan pencapaian perkembangan yang dikelompokkan menurut usia. Di lembaga ini terbagi menjadi 2 kelompok usia yaitu kelompok A dengan usia 4-5 tahun dan kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Pada proses pembelajaran, pengenalan huruf mulai dikenalkan pada kelompok A yaitu usia 4-5 tahun. Kenyataannya yang terjadi di kelas, anak belum mengenal huruf a-z bahkan membedakan huruf-huruf yang hampir sama. Untuk itu, peneliti melakukan atau memberikan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu media magnet abjad. Diharapkan masing-masing anak dapat mengenal huruf.

Dari hasil wawancara dan pengamatan secara langsung yang dilaksanakan pada tanggal 29 Desember 2022 di TK Plus Al-Afkar oleh Ibu Melinda Rahayu

³ Asmariyani. 2016. *Konsep media pembelajaran PAUD, vol. V No.1*. Riau : Jurnal Al-Afkar.

Ningsih, S.Pd.I. selaku wali kelas TK A1 didapatkan bahwa 82,4% dari 17 anak belum mengenal dan membedakan huruf. Pada saat observasi dapat diperoleh 17,6% ada 3 anak yang telah mengenal dan membedakan huruf sedangkan 75% ada 17 anak yang masih sangat kurang dalam mengenal dan membedakan huruf. Fokus penelitian ini ditujukan pada kelompok usia 4-5 tahun yaitu kelompok usia A. Berdasarkan observasi terhadap murid secara langsung di dapatkan bahwa kendala kesulitan siswa dalam mengenal huruf ini adalah media pembelajaran yang kurang menarik dilakukan oleh guru terhadap siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru adalah media buku membaca secara 1 kosa kata (ba,ca,da,...dst) sehingga anak tidak diperkenalkan huruf abjad secara tersendiri (a,b,c,d,...dst). Hal ini jarang dilakukan oleh guru dikarenakan, guru lebih sering melakukan membaca melalui buku baca yang telah disediakan oleh sekolah. Media buku baca ini dilakukan pada saat sebelum pembelajaran dimulai. Dan dilaksanakan setiap hari menggunakan catatan buku prestasi masing-masing siswa. Sehingga kemampuan siswa dalam membaca juga berbeda-beda. Ada beberapa siswa yang lambat dalam membaca ada juga yang lancar dalam membaca.

Maka dari hasil wawancara peneliti dengan guru di TK Plus Al-Afkar, dapat disimpulkan dengan sejumlah bukti bahwa : (1) Peserta didik yang belum mampu mengenal konsep pola huruf. (2) Peserta didik yang belum mampu membedakan huruf yang bentuknya hampir sama. (3) Peserta didik yang belum mampu menyebutkan bunyi vokal huruf dengan baik.

Kemampuan pemahaman pola huruf yang rendah ini disebabkan oleh antara lain : (1) Media pembelajaran yang kurang menarik. (2) Media pembelajaran yang digunakan berpusat pada buku baca yang disediakan oleh sekolah tidak memperkenalkan huruf akan tetapi kosakata langsung (ba,ca,da,..dst). (3) Peserta didik yang kurang memperhatikan pemahaman pola huruf oleh murid. (4) Wali murid yang kurang dalam memperhatikan pemahaman pola huruf anak.

Dari permasalahan ini, dapat disimpulkan juga bahwa guru melaksanakan pembelajaran seperti ini dikarenakan dengan persetujuan Kepala Sekolah serta media buku telah disediakan oleh sekolah sehingga guru juga tidak menggunakan media lain. Selain sebab itu juga, sekolah mengharapkan jika para peserta didik mereka ketika telah lulus TK dapat membaca kalimat utuh dan untuk bekal menuju jenjang SD yang dimana wajib bisa membaca.

Melihat permasalahan yang ada tersebut maka peneliti dan guru sepakat untuk mengembangkan pengenalan huruf pada anak dengan media yang tepat dan menyenangkan. Pengenalan ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu pengenalan huruf vokal dan pengenalan huruf konsonan. Guru dan peneliti mencoba untuk

meningkatkan pengenalan huruf ini dengan tetap memakai pedoman pembelajaran pada anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar ini memang tidak terlepas dari anak usia dini dikarenakan agar pembelajaran dapat lebih menarik dan melibat keaktifan anak tanpa adanya paksaan dan tekanan. Media bermain yang digunakan peneliti adalah magnet abjad.

Media pembelajaran magnet abjad ini adalah salah satu media pembelajaran yang cukup efektif untuk perkembangan bahasa yaitu mengenal huruf karena pada anak usia 4-5 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak masih belajar melalui benda konkret.⁴ Peneliti menggunakan media ini untuk membantu anak dalam mengenal huruf, bentuknya, pengucapannya, membedakan huruf dan mencoba menyusun menjadi suatu kata.

Media ini dikemas sedemikian rupa dan cara main yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Selain itu juga melibatkan anak untuk berperan aktif dalam permainan. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi, maka penelitian ini mengangkat judul **“IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKASI MAGNET ABJAD SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP POLA HURUF PADA USIA 4-5 TAHUN DI TK PLUS AL-AFKAR BUNGURASIH SIDOARJO”**.

⁴ Juliani, Silvi. 2019. *Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf pada kelompok B di TK Islam An-Nahl*. Tangerang :UIN SYARIF HIDAYATULLAH, JAKARTA. Hlm.4

B. Rumusan Masalah

Pada proses penelitian ini terdapat beberapa masalah, sehingga dapat dirumuskan masalah yang terjadi pada penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dapat dikemukakan tujuan penelitian diatas sebagai berikut :

1. Menjelaskan penerapan pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo.
2. Menjelaskan peningkatan hasil dari peserta didik melalui kegiatan pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo.

D. Hipotesis

Menurut peneliti yang mengacuh pada pengamatan yang dilakukan secara langsung di Lapangan yaitu satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), peneliti menyimpulkan bahwa penerapan yang dilakukan oleh pendidik dalam

proses pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo mengalami peningkatan yang signifikan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dapat diperoleh dalam penelitian tersebut yaitu :

1. Manfaat teoritis

Dalam kegiatan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan teori dimana agar bisa menambah informasi serta wawasan mengenai pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf pada anak usia dini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Dapat menjadi ilmu baru serta menambah wawasan untuk guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dapat melakukan pengembangan pola konsep huruf dengan media permainan edukasi yang menyenangkan, tidak monoton dan bervariasi yaitu media magnet abjad.

b. Bagi Sekolah

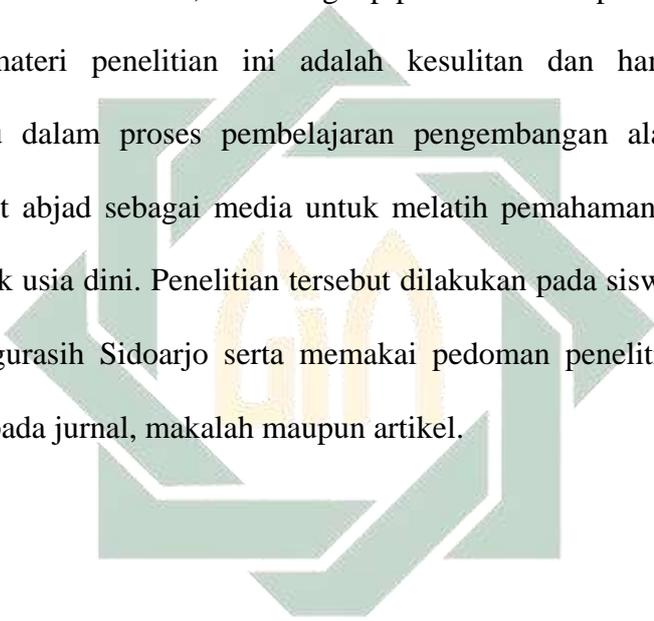
Dalam suatu lembaga atau sekolah mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi pada siswa, selain itu juga mampu meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

c. Bagi Peneliti

Penelitian tersebut dapat memberikan pedoman sehingga penelitian pada tahap yang selanjutnya lebih meningkatkan pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf pada anak usia dini.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian tersebut, maka lingkup penelitian terdapat batasan dalam pembahasan materi penelitian ini adalah kesulitan dan hambatan yang diperoleh guru dalam proses pembelajaran pengembangan alat permainan edukasi magnet abjad sebagai media untuk melatih pemahaman konsep pola huruf pada anak usia dini. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo serta memakai pedoman penelitian terdahulu yang terdapat pada jurnal, makalah maupun artikel.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Implementasi APE Magnet Abjad

1. Definisi Implementasi

Menurut KBBI *Implementasi/Pelaksanaan/Penerapan* yang merupakan mencari bentuk tentang hal yang disepakati dulu. Sedangkan mengimplemetasi berarti melaksanakan, menerapkan. Menurut Nurdin Usman, Memaparkan mengenai implementasi sebagai berikut :

Implementasi merupakan bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan⁵

Implementasi menurut teori Jones menyatakan bahwa:

“Those, Activities directed toward putting a program into effect”

Artinya : proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya.

Dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah suatu tindakan yang dilakukan setelah kebijakan dibuat dan ditetapkan. Implementasi merupakan cara sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya.⁶

⁵ Usman, Nurdin.2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Balai Pustaka.hlm 170.

⁶ Mulyadi. 2015. *Implementasi Kebijakan*. Jakarta : Balai Pustaka. Hlm 45.

Grindle menyatakan bahwa, Implementasi merupakan suatu proses umum tindakan administratif yang dapat diteliti pada tingkat program tertentu. Dari pernyataan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Implementasi atau penerapan merupakan suatu kegiatan atau tindakan yang dimulai dari perencanaan dan dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi dilakukan apabila seluruh perencanaan telah dianggap sempurna.

Sedangkan implementasi Alat Permainan Edukasi magnet abjad merupakan sebuah kegiatan penerapan dalam memanfaatkan Alat Permainan Edukasi Magnet Abjad sebagai media pembelajaran dengan melalui proses perencanaan yang dibuat secara terperinci untuk mencapai tujuan pemahaman konsep huruf pada anak usia dini.

2. Definisi APE (Alat Permainan Edukatif)

Menurut Vilella alat permainan edukatif merupakan segala jenis alat permainan yang dibuat sebagai sarana atau penunjang untuk memperjelas materi dengan tujuan menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga tercapainya rasa senang ketika bermain dan selain itu juga didalamnya terdapat nilai pengetahuan dan pemahaman serta pengalaman belajar yang nyata.⁷ Sedangkan menurut Santoso Alat Permainan Edukatif atau yang sering disingkat APE merupakan segala bentuk alat permainan yang telah dirancang dan dibentuk dengan tujuan meningkatkan fungsi menghibur dan

⁷ Haryani, Mirta dkk. 2021. *Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu*. Bengkulu : Jurnal Educhild (pendidikan dan sosial) . hml.7

fungsi mendidik. Yang berarti, alat permainan edukatif adalah suatu sarana yang bertujuan untuk merangsang aktivitas anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, selain itu APE ini dapat menggunakan teknologi modern maupun teknologi yang sederhana atau bahkan tradisional yang telah digunakan sejak zaman dahulu.⁸

Selanjutnya adapun ciri-ciri alat permainan yang baik serta memiliki nilai edukatif antara lain: pertama disesuaikan dengan usia anak, dapat membantu menstimulasi perkembangan anak, menarik dan variasi, mempunyai banyak fungsi, aman jika digunakan untuk anak, memiliki bentuk yang sederhana dan dapat melibatkan aktivitas anak, adapun jenis-jenis alat edukatif menurut para ahli, antara lain: alat permainan edukatif peabody berupa boneka tangan, alat permainan edukatif ciptaan montesori berupa pazel berbentuk geometri, alat permainan edukasi cruissenaire berupa balok, alat permainan edukatif froebel berupa balok blocdoss.

Berdasarkan pernyataan diatas dalam disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dibentuk sedemikian rupa dengan bentuk yang sederhana ataupun modern serta menarik yang bertujuan untuk merangsang perkembangan anak selain itu juga agar dapat anak merasa menyenangkan ketika belajar dalam bentuk permainan.

⁸ Ibid, hlm 7.

3. Tujuan APE Magnet Abjad Untuk Anak Usia Dini

Menurut Ardy Dan Barnawi tujuan Alat Permainan Edukatif adalah sebagai media pembantu guru untuk menerangkan materi yang diberikan dengan memberikan motivasi serta rangsangan anak untuk eksplorasi dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan memberikan kesenangan.

Sedangkan Zaman, mengatakan bahwa alat permainan edukatif yang dikembangkan mempunyai fungsi antara lain menciptakan suasana bermain yang menyenangkan untuk anak, menumbuhkan rasa kepercayaan diri, dapat membentuk citra diri anak yang positif, dapat membantu stimulasi dalam perkembangan dan perilaku kemampuan dasar anak. Selain itu, juga memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Dari pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Alat Permainan Edukatif magnet abjad untuk anak usia dini adalah sebagai alat bantu seorang pendidik dalam memaparkan materi yang akan diberikan bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak.

B. Pemahaman Konsep Pola Huruf

1. Definisi Pemahaman

Dalam Bahasa Indonesia yang dimaksud paham atau pemahaman yang berarti mengerti. Sedangkan Sudaryono, mengatakan bahwa pemahaman adalah sesuatu kemampuan seseorang dalam memahami

atau menangkap makna maupun arti dari bahan yang akan dipelajari, dalam bentuk pernyataan yang diuraikan isi pokok dari suatu bacaan atau dengan mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lainnya.

Sedangkan Suharsini mengungkapkan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah cara seseorang dalam mempertahankan, membedakan, menduga sementara, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, mengungkapkan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan. Dengan adanya pemahaman tersebut siswa dapat membuktikan praduga sebelumnya yang kemudian mencoba memahami dari fakta-fakta maupun bukti yang telah diperoleh yang kemudian dijabarkan berupa bentuk kesimpulan.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman dapat diartikan upaya kemampuan seseorang dalam menerangkan, mengungkapkan hasil dari fakta yang telah diperoleh secara terperinci.

2. Definisi Konsep Pola Huruf

Membaca merupakan suatu proses keterampilan dengan memperkenalkan huruf yang bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan ini dikembangkan melalui pemahaman konsep huruf terlebih dahulu sebelum anak diajarkan untuk membaca 2 suku kata atau lebih. Adapun proses fisik adalah dengan kegiatan mengamati bentuk huruf secara visual yang kemudian diungkapkan bunyi huruf

melalui vokal. Dengan indera visual yaitu mata dan indera vokal yaitu telinga dan mulut, maka anak dapat mengenali dan membedakan gambar maupun bentuk dan bunyi kombinasinya. Melalui proses merekam menggunakan otak, anak mengasosiasikan gambar melalui bunyi huruf tersebut. Dari proses tersebut, kemudian dirangkai menjadi rangkaian tulisan yang dikenal sebagai kombinasi huruf-huruf menjadi kata maupun kalimat secara utuh.⁹

Glenn Doman mengatakan bahwa anak usia dini ini perlu diajarkan membaca dikarenakan ada beberapa hal yaitu anak usia dini mudah untuk menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, anak usia dini mampu menangkap informasi secara detail dengan kecepatan yang luar biasa, semakin banyak yang diberikan juga semakin banyak yang dapat diingat, anak usia dini memiliki *energy* yang luar biasa, dan anak usia dini dapat mempelajari bahasa secara utuh.¹⁰

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa mengenalkan konsep pola huruf pada anak usia dini sangatlah penting. Dengan memperkenalkan huruf terlebih dahulu, anak dibekali aspek bahasa sebelum diajarkan untuk membaca. Akan tetapi memperkenalkan huruf pada anak usia dini ini, tentu dalam bentuk yang menyenangkan dan menarik agar anak tidak merasa bosan. Hal ini bertujuan untuk

⁹Siti Hadidan Rena. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar. Hlm.68

¹⁰Fitriah hayati. 2020. Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bola huruf pada kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar. Aceh : Jurnal STKIP Bina Bangsa Getsempena. Vol.7 Hlm. 23

menyelaraskan dunia anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Untuk itu dibuatkan suatu alat permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan dengan melibatkan anak didalam permainannya.

3. Manfaat Mengenalkan Konsep Pola Huruf Pada Anak Usia Dini

Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik menyatakan bahwa belajar huruf merupakan salah satu tonggak kurikulum dalam Taman Kanak-Kanak melalui penyingkapan berulang serta bermakna. Melalui rangkaian peristiwa baca tulis sehingga anak dapat mengetahui akan huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf disusun membentuk sebuah kata yang kemudia menjadi kalimat utuh.

Pengenalan huruf ini ditujukan tidak hanya pengenalan huruf saja akan tetapi juga pola bentuk, bunyi, serta perbedaan huruf yang hampir sama. Selain itu pengenalan huruf ini bermanfaat untuk perkembangan bahasa anak sebelum ke jenjang perkembangan bahasa tulis dan membaca. Selain itu mengenalkan huruf yang menggunakan alat permainan edukatif magnet abjad ini yang dikemas dalam bentuk yang menarik dengan dikombinasikan warna dapat juga membantu anak dalam pengenalan warna.

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf ini sangatlah penting untuk perkembangan bahasa anak dalam mengenal keaksaraan awal.

C. Konsep APE (Alat Permainan Edukasi) Magnet Abjad

1. Definisi Magnet Abjad

Magnet abjad adalah suatu alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik dan dibentuk huruf yang kemudian dibagian belakang terdapat sebuah magnet. Selain itu juga menggunakan media papan yang berfungsi untuk alat penunjang magnet yang terbuat dari plat besi sehingga magnet dapat menempel dengan sempurna. Plat besi ini dapat berbentuk persegi panjang berukuran 10x30 cm.

2. Tujuan APE Magnet Abjad

Menurut Ardy Dan Barnawi tujuan Alat Permainan Edukatif adalah sebagai media pembantu guru untuk menerangkan materi yang diberikan dengan memberikan motivasi serta rangsangan anak untuk eksplorasi dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan memberikan kesenangan.

Sedangkan Zaman, mengatakan bahwa alat permainan edukatif yang dikembangkan mempunyai fungsi antara lain menciptakan suasana bermain yang menyenangkan untuk anak, menumbuhkan rasa kepercayaan diri, dapat membentuk citra diri anak yang positif, dapat membantu stimulasi dalam perkembangan dan perilaku kemampuan dasar anak. Selain itu, juga memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Dari pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Alat Permainan Edukatif magnet abjad untuk anak usia dini

adalah sebagai alat bantu seorang pendidik dalam memaparkan materi yang akan diberikan bertujuan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Selain itu, juga untuk pengenalan huruf pada anak baik huruf vokal maupun huruf konsonan. Dan dengan dikombinasikan warna juga membantu anak dalam pengenalan warna dan bentuk benda. Selain itu juga membantu anak dalam aspek perkembangan Sosial Emosional dan Motorik. Dalam permainan ini aspek perkembangan Sosial Emosional yang dilatih adalah kesabaran anak dalam mengurutkan huruf. Dalam permainan ini aspek perkembangan motoriknya adalah motorik halus yaitu melatih koordinasi tangan dan mata.

3. Kekurangan APE Magnet Abjad

Alat permainan edukatif magnet abjad ini memiliki kekurangan, antara lain :

- a. Harga alat permainan ini kurang terjangkau
- b. Alat permainan ini dijual hanya satu set huruf a-z saja, sehingga tidak dapat digunakan untuk membentuk sebuah kata dengan pengulangan huruf yang sama.
- c. Tidak adanya penunjang papan plat besi yang dijual di toko-toko.

4. Kelebihan APE Magnet Abjad

Adapun kelebihan dari alat permainan edukatif magnet abjad adaah sebagai berikut:

- a. Mudah didapatkan dan sering dijual di toko permainan anak.
- b. Bentuknya yang kecil sehingga lebih praktis untuk dibawa kemanapun.
- c. Selain untuk pengenalan huruf, APE ini juga berguna untuk memperkenalkan cara kerja magnet. Dengan begitu APE ini berkolaborasi antara aspek bahasa dan sains.

5. Tahapan-Tahapan dalam Permainan Magnet Abjad

Menurut situs mainankayu.com yang menjelaskan cara bermain magnet abjad adalah sebagai berikut :¹¹

- a. Menunjukkan contoh huruf atau bilangan angka, ditunjukkan juga potogan kertas
- b. Kemudian memerintahkan anak untuk menempel magnet abjad tersebut di papan
- c. Setelah digunakan bermain, disimpan di tempat yang baik sehingga mainannya awet.

Dari pemaparan tersebut, peneliti dapat menyusun tahapan dalam permainan magnet abjad yang akan dilakukan dalam pembelajaran di kelas antara lain :

¹¹ Situs mainankayu.com

- a. Guru mempersiapkan media magnet abjad beserta papan plat besi. plat besi tersebut dapat ditempelkan pada papan tulis atau dinding dengan menggunakan isolasi.
- b. Kemudian anak diajak untuk duduk melingkar dan pengkondisian kelas.
- c. Guru memperkenalkan terlebih dahulu masing-masing huruf. Dimulai dengan pengenalan huruf vokal, kemudian hari mengenalkan huruf konsonan.
- d. Guru memberikan contoh satu huruf dengan bunyi vokalnya secara berulang-ulang.
- e. Kemudian guru menjelaskan cara bermainnya :
 - 1) Guru menunjukkan salah satu huruf kemudian diikuti menebak huruf apa ini.
 - 2) Guru menyuruh murid untuk mengambil salah satu kartu yang berisi huruf-huruf.
 - 3) Guru menyuruh murid untuk mengambil magnet abjad yang sesuai dengan gambar huruf yang ada dikartu.
 - 4) Guru menyuruh murid untuk menempelkan magnet abjad tersebut pada papan plat besi.
 - 5) Guru bertanya kepada murid huruf apa yang telah dia susun pada papan tersebut.

D. Indikator Kecapaian Dalam Penerapan Alat Permainan Edukatif Magnet Abjad Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pola Huruf

Peneliti dapat mengemukakan beberapa indikator dalam memecahkan permasalahan, indikator dalam penerapan alat permainan edukatif magnet abjad sebagai media untuk meningkatkan pemahaman konsep pola huruf yang pertama adalah penggunaan media, dengan begitu sebelum melakukan pra siklus sebaiknya peneliti melihat kegiatan belajar mengajar yang berada di sekolah tersebut. Ketika berdiskusi sebelum memulai siklus peneliti harus mengetahui tentang :

Tabel 2. 1
Indikator Kecapaian Dalam Penerapan Konsep Pola Huruf

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|---|
| 1.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya | 1. Mampu Memahami konsep pola huruf vokal maupun konsonan. 2. Mampu membedakan Huruf Yang Hampir Serupa Seperti, B Dan D 3. Mampu menyebutkan bunyi vokal huruf |

Berikut penjabaran Indikator Kecapaian Dalam Penerapan Alat Permainan Edukatif Magnet Abjad Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pola Huruf, sebagai berikut :

1. Mampu memahami konsep pola huruf vokal maupun konsonan

Peneliti akan melihat kemampuan siswa dalam mengenal serta menghafal huruf a-z dengan baik.

2. Mampu membedakan huruf yang hampir serupa seperti b dan d

Peneliti akan melihat kemampuan siswa dalam membedakan huruf b,d dan p,q yang sebgayaan banyak masih mengalami kesulitan dalam membedakannya.

E. Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian tentang pemahaman konsep pola huruf melalui media pembelajaran edukatif terdahulu yang berkaitan juga dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

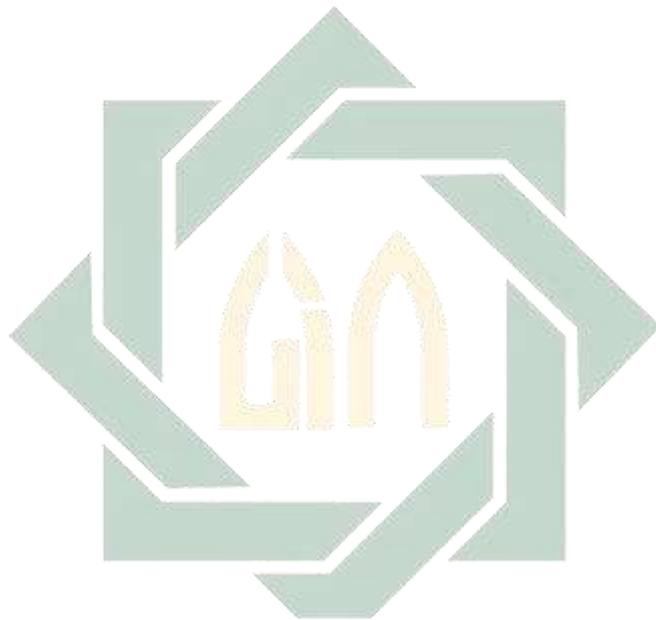
1. Siti Hadidan Rena. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.

Pada penelitian ini diperoleh siklus I yakni sebesar <80%, dan pada siklus II diperoleh yakni sebesar 83% dengan kriteria baik.

2. Nurhayati Arief. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mngenal Huruf Melalui Penggunaan Media Gambar Siswa RA Tunas Melati Kec. Kelara Kab. Jeneponto*. Makassar : UIN Alauddin Makassar.

Pada penelitian ini diperoleh siklus I yakni sebesar 66,67% dari 15 yang tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II diperoleh yakni sebesar 83,33%, sehingga mengalami peningkatan sebesar 16,67%.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemahaman konsep pola huruf melalui media pembelajaran edukatif mengalami peningkatan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini dilakukan setelah ditemukannya suatu adanya permasalahan dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada saat di kelas. Ebburt menyatakan bahwa PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan kajian yang sistematis upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan yang dilakukan oleh guru dengan melalui tindakan-tindakan dalam proses pembelajaran yang kemudian direfleksikan mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.¹²

PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini menggunakan Model Kurt Lewin, yaitu pada saat pelaksanaan tindakan awal (siklus I) telah ditemukan permasalahan maka dilakukan tindakan yang selanjutnya (siklus II) untuk mencapai pemecahan masalah sehingga terjadi keberhasilan dari tujuan yang diinginkan.¹³

¹² Riana Kahfi Dkk. 2017. *Penerapan Metode Reqa Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Materi Membuat Dan Menjawab Pertanyaan Dari Teks Yang Dibaca*. Sumedang : Jurnal Pena Ilmiah Vol.2 No.1.

¹³ Safitri, Hidayatus. 2019. *Meningkatkan Keterampilan Membentuk Origami Melalui Metode Pembelajaran Langsung Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di TK PLUS AL-AFKAR Bungurasih Sidoarjo*. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya. hal.27.

B. Setting Penelitian Dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Setting penelitian

a. Berada di lembaga pendidikan TK Plus Al-Afkar di desa Bungurasih Kecamatan Waru. Adapun pertimbangan-pertimbangan peneliti dalam pemilihan lokasi penelitian, antara lain :

1) Ketersediaan TK Plus Al-Afkar untuk dilakukannya penelitian oleh peneliti.

2) Ketersediaan para guru maupun guru kelas Kelompok A untuk dilakukannya penelitian.

3) Telah mengetahui kondisi lingkungan yang akan dilakukannya penelitian.

4) Kerjasama dengan pihak sekolah maupun pihak kepala sekolah yang terjalin dengan peneliti sangat baik agar dapat meningkatkan mutu guru dalam proses pembelajaran.

5) Permasalahan yang telah muncul sesuai dengan judul penelitian.

b. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023

2. Karakteristik subjek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok TK A dengan usia 4-5 tahun di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo dengan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah keseluruhan dalam 1 kelas yaitu 17 anak, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan.

C. Variabel yang Diselidiki

Adapun variabel yang dapat dilakukan antara lain :

1. Variabel input : seluruh siswa kelompok A TK Plus Al-afkar Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo tahun ajaran 2022/2023.
2. Variabel output : peningkatan kemampuan pemahaman konsep pola huruf.
3. Variabel proses : penerapan alat permainan edukasi magnet abjad.

D. Rencana Tindakan

Pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) menurut model Kurt Lewin terdiri dari beberapa tahapan yang disebut siklus dan terdiri dari 4 langkah, yaitu Perencanaan (*Planning*), pengamatan atau observasi (*Observing*), pelaksanaan (*Acting*), refleksi (*Reflecting*).¹⁴

Apabila dalam penelitian ini yaitu penelitian implementasi alat permainan edukasi magnet abjad sebagai meningkatkan pemahaman konsep huruf pada siklus I belum tercapai indikator yang telah ditentukan maka dapat dilakukan kegiatan perbaikan pada siklus II agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan.

Berikut tahapan rencana tindakan, sebagai berikut :

1. Pra siklus (kegiatan sebelum penelitian)
 - a. Konfirmasi dengan pihak sekolah yang akan dilakukannya penelitian yaitu di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo.

¹⁴ Jauhar fuad dan Hammam. 2012. *Teori dan praktik penelitian tindakan kelas (PTK)*. Tulungagung : STAIN Tulungagung Press. Hal.2.

- b. Mengajukan surat izin untuk dilakukannya penelitian kepada Kepala Sekolah.
- c. Mengkonfirmasi serta meminta izin kepada guru kelas yang akan dijadikan objek penelitian.
- d. Melakukan wawancara serta observasi terhadap pendidik maupun murid.

2. Siklus I

Siklus ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep huruf anak melalui media APE magnet abjad. Yang dilaksanakan melalui 4 tahapan, sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan ini, peneliti menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan sesuai dengan masalah yang telah teridentifikasi pada pra siklus.

- 1) Mengamati prota, prosem dan RPPM yang digunakan oleh guru selama pembelajaran.
- 2) Menyusun RPPH sesuai dengan tema dan sub tema yang akan diajarkan.
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk dapat dilakukannya penilaian terhadap hasil belajar murid.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu media pembelajaran magnet abjad.

5) Mendokumentasi dapat dalam bentuk foto maupun video untuk menunjukkan bahwa penelitian ini valid.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

1) Kegiatan awal

- a) Guru memberi salam sebelum pembelajaran.
- b) Mengajak murid duduk melingkar untuk berdo'a dan bernyanyi
- c) Mengabsensi siswa serta tanya jawab tentang kabar murid.
- d) Menjelaskan seputar materi yang akan diajarkan serta tanya jawab.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memperkenalkan huruf-huruf vokal maupun konsonan
- b) Guru menjelaskan cara bermain magnet abjad yaitu dengan menyusun dan menempelkannya pada papan besi, kemudian murid melafalkan bunyi masing-masing huruf.

c) Mengulangi bunyi huruf agar murid dapat mengingatnya kembali.

3) Kegiatan Akhir

- a) Guru membimbing serta tanya jawab huruf apa yang telah di susun oleh murid.
- b) Guru melakukan membenaran jika bunyi huruf yang disebutkan murid salah.

c) Guru memberikan penilaian terhadap murid untuk sebagai tolak ukur akan pemahaman murid.

c. Pengamatan (*Observing*)

- 1) Mengamati guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam pemahaman konsep huruf pada murid.
- 2) Mengamati para peserta didik dalam pemahaman konsep huruf pada saat proses pembelajaran berlangsung serta keaktifan murid dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- 3) Mencatat hasil pengamatan serta masalah yang muncul sehingga dapat menghambat tidak kefahaman para peserta didik.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Mengevaluasi hasil dari siklus I yang telah dicatat dalam lembar observasi. Hasil pengamatan ini yang kemudian direfleksikan apa yang menjadi penghambat sehingga pemahaman tentang konsep huruf pada murid masih kurang. Menganalisis serta menyimpulkan data yang telah didapatkan kemudian merancang tindakan selanjutnya. Hasil yang telah didapatkan tentang pemahaman konsep huruf pada peserta didik apabila dirasa kurang maka akan dilakukan tindakan selanjutnya yaitu siklus II.

3. Siklus II

Siklus ini merupakan tindakan selanjutnya dari hasil observasi serta penilaian pada siklus I. Kegiatan ini berguna untuk perbaikan agar dapat tercapainya tujuan dari penelitian. Berikut tahapan pada siklus II yang terbagi menjadi 4, antara lain :

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Dilakukannya perbaikan terhadap masalah yang muncul sebelumnya serta tindakan pemecahan masalah.
- 2) Menyusun jadwal pelaksanaan siklus II di TK Plus Al-Afkar Bungurasih Sidoarjo.
- 3) Mengkonfirmasi dengan pihak sekolah serta mohon izin untuk dilakukannya penelitian siklus II ini.
- 4) Mempersiapkan RPPH serta media yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- 5) Menyiapkan dan mencatat instrumen penilaian tingkat pemahaman konsep huruf pada murid.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada pelaksanaan ini memiliki tahapan yang sama dengan siklus II dengan menyesuaikan dengan perangkat pembelajaran. Akan tetapi ada kemajuan teknik penyampaian materi yang digunakan guru yaitu dengan memperkenalkan huruf vokal terlebih dahulu kepada murid kemudian huruf konsonan dan disertai nyanyian. Dan

dilakukan pengulangan dalam membunyikan huruf, sehingga murid lebih mudah menghafal dan mengingat.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan secara langsung terhadap guru dan murid. Teknik penyampaian materi yang digunakan oleh guru berbeda dengan siklus I. Hasil pemahaman konsep huruf pada murid juga mengalami peningkatan. Kemudian dilakukan pencatatan hasil peningkatan tersebut dan didokumentasi dalam bentuk foto.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Merefleksikan hasil pengamatan dan mendiskusikan kepada guru tentang hasil yang didapatkan. Peneliti bersama guru menyimpulkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan dari siklus I ke siklus II.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



E. Data dan Cara Pengumpulannya

Adapun sumber data yang akan menjadi acuan dalam penelitian ini, antara lain :

a. Guru

Guru membantu peneliti dalam mengetahui tingkat keberhasilan dalam penerapan kegiatan permainan dengan APE magnet abjad untuk kemampuan siswa dalam memahami konsep pola huruf.

b. Anak (siswa kelompok A)

Siswa kelompok A ikut serta dalam penelitian ini melalui permainan magnet abjad agar mengetahui keberhasilan kemampuan pemahaman konsep huruf.

c. Data Kualitatif

Data ini berupa deskripsi tentang gambaran keadaan peserta didik dalam bentuk kalimat. Adapun yang dimaksud adalah gambaran tentang kegiatan pembelajaran peserta didik kelompok A di TK Plus Al-Afkar dengan rangkaian pembelajaran menggunakan APE magnet abjad yang berpengaruh pada peningkatan kemampuan pemahaman tentang konsep huruf. Adapun beberapa spesifikasi data kualitatif yakni :

- 1) Proses pembelajaran guru
- 2) Proses pembelajaran anak

d. Data Kuantitatif

Data ini berupa olahan perhitungan secara statistik yang dapat disimbolkan dengan jumlah yang berupa angka. Adapun beberapa data yang dimaksud anatara lain :

- 1) Pemahaman anak tentang konsep huruf
- 2) Aktivitas anak dan guru pada proses pembelajaran

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu metode yang akan digunakan dalam proses penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan dan membantu penelitian mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), diperlukan beberapa instrumen dalam mengumpulkan data dan teknik yang digunakan disesuaikan juga dengan jenis permasalahan yang akan diteliti. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung di lapangan tentang fenomena yang telah terjadi yang kemudian peneliti dapat menyimpulkan dari fenomena tersebut. Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi serta gambaran yang telah terjadi dapat berupa interaksi antar guru dan

murid maupun sesama murid.¹⁵ Terutama dalam penelitian ini yang dimaksud observasinya adalah mengamati kegiatan pembelajaran di kelas tentang pemahaman anak pola huruf pada tingkat kelompok A di TK Plus Al-Afkar Bungurasih.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi secara lisan baik 2 orang ataupun lebih yang diajukan oleh seorang peneliti dengan arah pembicaraan yang tersusun dan terarah secara singkat dan jelas. Tujuan dari wawancara ini yaitu untuk memperoleh data yang konkrit melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan yang kemudian akan dijawab oleh narasumber.¹⁶ Teknik pengumpulan data wawancara pada penelitian ini adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan oleh seorang peneliti kepada guru tentang pemahaman anak pola huruf yang terjadi di kelas kelompok A.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan kegiatan penelitian dari proses dan hasil penelitian. Dokumentasi ini dapat berupa foto, video, *paper* maupun rekaman hasil wawancara. Data-data tersebut bertujuan untuk mendukung penelitian ini agar dapat dikatakan data yang valid dan konkrit. Dokumentasi yang

¹⁵ Syamsudin, Amir. 2014. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informatif) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini*. PG PAUD Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta. Hlm.404

¹⁶ Safitri, Hidayatus. 2019. *Meningkatkan Keterampilan Membentuk Origami Melalui Metode Pembelajaran Langsung Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di TK PLUS AL-AFKAR Bungurasih Sidoarjo*. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya. hal.37.

dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa foto kegiatan pembelajaran, penyusunan RPPH, RPPM, PROSEM, lembar penelitian, serta buku penghubung.¹⁷

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini memakai 2 teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa wawancara dengan guru maupun deskripsi tentang gambaran suasana di kelas.¹⁸ Sedangkan data kuantitatif berupa hasil perolehan pemahaman murid tentang pola huruf dan bunyi huruf dengan menggunakan perhitungan yang sesuai fakta. Analisis dilakukan melalui rumus statistik yaitu :

a. Penilaian rata-rata pemahaman murid

Dalam menentukan hasil pemahaman murid yaitu dengan cara menghitung nilai rata-rata dengan cara jumlah nilai seluruh murid dibagi dengan jumlah seluruh murid, dapat digambarkan seperti berikut :

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

Keterangan :

M = nilai rata-rata (mean)

$\sum x$ = jumlah nilai seluruh murid

N = jumlah murid

¹⁷ Ibid. Hal.38

¹⁸ Ibid. Hal 39

Tabel 3. 1
Kriteria Penilaian rata-rata pemahaman murid

| Hasil | Kemampuan anak pemahaman konsep huruf | Nilai | Kriteria |
|--------------|--|--------------|---------------------------|
| 76-100 | a-z | BSB | Berkembang Sangat Baik |
| 51-75 | a-t | BSH | Berkembang Sesuai Harapan |
| 26-50 | a-j | MB | Mulai Berkembang |
| 0-25 | Huruf vokal (a,i,u,e,o) | BB | Belum berkembang |

Penilaian presentase ini bertujuan untuk mencari rata-rata dari hasil keseluruhan siswa dalam bentuk persen (%).

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

Keterangan :

P = presentase yang akan dicari

f = jumlah murid yang dinyatakan tuntas

N = jumlah seluruh murid

Rumus tersebut diperhitungkan untuk mencari presentase dari rata-rata pemahaman terhadap pola huruf dan bunyinya. Perhitungan ini dengan cara jumlah murid yang dinyatakan tuntas atau faham dengan pola huruf kemudian dibagi dengan jumlah seluruh murid dan dikalikan 100% yang menghasilkan jumlah rata ketuntasan dalam bentuk presentase.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian presentase pemahaman pola huruf pada murid

| Hasil | Nilai | Kriteria |
|---------|-------|---------------------------|
| 76-100% | BSB | Berkembang Sangat Baik |
| 51-75% | BSH | Berkembang Sesuai Harapan |
| 26-50% | MB | Mulai Berkembang |
| 0-25% | BB | Belum berkembang |

H. Indikator Kinerja

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman pola huruf melalui media magnet abjad dengan signifikan pada anak kelompok A di TK Plus Al-Afkar Bungurasih, maka berikut beberapa indikator kinerjanya sebagai berikut :

- a. Pada Penilaian rata-rata pemahaman murid, dapat dinyatakan meningkat apabila nilai rata-rata yang diperoleh adalah dengan skor 70 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
- b. Pada Penilaian presentase pemahaman pola huruf pada murid, dapat dinyatakan tuntas apabila presentase yang diperoleh adalah 75% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

I. Tim Peneliti Serta Tugasnya

Pada proses penelitian ini dilakukan secara individu yang dilakukan di TK Plus Al-Afkar. Peneliti merupakan seorang mahasiswa semester VII jurusan S1 Guru anak usia dini di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Surabaya. Peneliti langsung ke lapangan untuk melakukan observasi serta menggali informasi untuk mendapatkan data yang diinginkan. Dari data tersebut yang nantinya akan dijadikan pedoman untuk memberikan kesimpulan, kemudian peneliti serta dibantu oleh tim beranggotakan guru di TK Plus Al-Afkar melakukan analisis tentang pembelajaran yang telah dipraktikkan dan diajarkan. Adapun nama dari peneliti serta tim tersebut, antarlain :

1. Identitas guru

Nama : Melinda Rahayu Ningsih, S.Pd.I

Jabatan : Wali Kelas kelompok A1

Tugas :

- a. Mampu melakukan pertanggung jawaban selama dilakukannya penelitian
- b. Berperan dan ikut serta dalam kegiatan pada saat observasi dan kegiatan pembelajaran
- c. Merefleksikan hasil dari tiap-tiap siklus yang telah dilakukan

2. Identitas peneliti

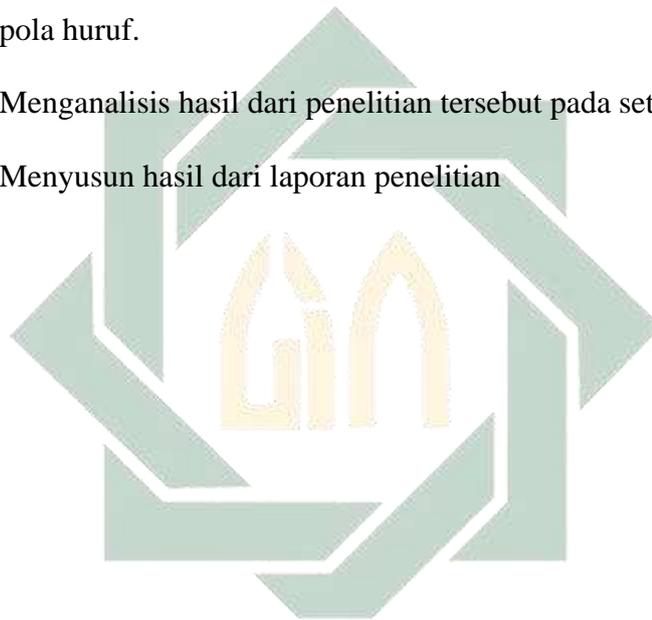
Nama : Nur Faizah

NIM : D79219031

3. Tugas yang akan dilakukan

- a. Mampu mempertanggung jawabkan dalam kelancaran pada saat pelaksanaan selama kegiatan penelitian.

- b. Menyusun RPPH (Rancangan Pembelajaran Harian) dan instrumen penelitian.
- c. Mampu mendeskripsikan serta reflesikan hasil hari observasi.
- d. Terlibat dalam segala jenis kegiatan selama observasi.
- e. Melaksanakan pembelajaran dengan kegiatan bermain dengan APE magnet abjad untuk meningkatkan pemahaman konsep pola huruf.
- f. Menganalisis hasil dari penelitian tersebut pada setiap siklusnya.
- g. Menyusun hasil dari laporan penelitian



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan memakai dua siklus. Dalam siklus dilaksanakan dalam kurung waktu tertentu dan bertahap. Beberapa tahapan dilakukan berkelanjutan dari awal hingga akhir mencapai tujuan penelitian. Subjek yang terfokus dilaksanak di TK Plus Al-Afkar yang berada di desa Bungurasih kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan dalam satu kelas saja yakni pada kelompok A terutama kelas A2 yang terdiri dari 17 anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep huruf melalui media pembelajaran magnet abjad.

Hasil dari data yang diperoleh akan digunakan untuk menguji tingkat keberhasilan anak dalam pemahaman konsep huruf yang dikerjakan peneliti dalam setiap siklus. Penelitian ini mengfokuskan melalui 3 tahap, yang pertama hasil pra siklus, hasil dari pre siklus serta hasil dari pasca siklus.

1. Pra siklus

a. Penerapan sebelum menggunakan media pembelajaran magnet abjad

Dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman pola konsep huruf, peneliti melaksanakan observasi di TK plus Al-Afkar

terlebih dahulu. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui keadaan serta tingkat pemahaman anak terhadap pola huruf.

Melihat dari hasil observasi, Pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan spidol sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman huruf dan juga menggunakan buku bacaan langsung. Pendidik tidak menggunakan media magnet abjad Sehingga anak kurang tertarik dalam memahami pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan observasi di kelas A2 pada tanggal 29 Desember 2022, para siswa kurang antusias ketika guru akan menyampaikan pola huruf dikelas.

Keterbatasan media yang digunakan oleh guru dapat berpengaruh pada perkembangan pemahaman pola huruf para siswa. Media yang kurang menarik minat para siswa menjadikan siswa mengobrol dengan temannya bahkan juga beberapa siswa jalan-jalan di kelas. Sehingga pemahaman konsep pola huruf pada anak kurang maksimal dan hanya sebagian saja yang memahaminya.

b. Hasil penelitian pra siklus

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat di kelas diperoleh dari 17 anak yang mendapatkan 4 bintang (BSB) terdapat 1 anak, 3 bintang (BSH) terdapat 2 anak, sedangkan bintang 2 (MB) terdapat 10 anak dan bintang 1 (BB) terdapat 4 anak.

Hasil yang didapatkan para pra siklus dapat dinyatakan bahwa pemahaman konsep pola huruf di kelas A2 tergolong sangat kurang. Jika dipresentasikan (%) maka terdapat 17% anak yang dapat memahami konsep pola huruf dengan baik dan sesuai harapan.

Tabel 4. 1
Hasil Penelitian Pemahaman Konsep Pola Huruf Menggunakan
Media Magnet Abjad

| No. | Nama siswa | Indikator | | | Total | Keterangan |
|---|------------|-----------|---|---|--------------|------------|
| | | A | B | C | | |
| 1. | Fathan | 2 | 3 | 2 | 58,3 | BSH |
| 2. | Ali | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| 3. | Ghazi | 4 | 4 | 2 | 83,3 | BSB |
| 4. | Kenzie | 1 | 1 | 1 | 25 | BB |
| 5. | Badar | 4 | 4 | 1 | 75 | BSH |
| 6. | Rahsyia | 1 | 1 | 1 | 25 | BB |
| 7. | Azril | 1 | 1 | 1 | 25 | BB |
| 8. | Sajidah | 2 | 3 | 1 | 50 | MB |
| 9. | Wina | 3 | 3 | 1 | 58,3 | MB |
| 10. | Yura | 2 | 2 | 1 | 41,6 | MB |
| 11. | Azkie | 2 | 3 | 1 | 50 | MB |
| 12. | Aqilla | 1 | 1 | 1 | 25 | BB |
| 13. | Qai | 2 | 2 | 1 | 41,6 | MB |
| 14. | Keisha | 2 | 2 | 1 | 41,6 | MB |
| 15. | Rania | 3 | 2 | 2 | 58,3 | MB |
| 16. | Zelin | 3 | 2 | 2 | 58,3 | MB |
| 17. | Praya | 2 | 3 | 2 | 58,3 | MB |
| Total | | | | | 824,8 | |
| Rata-rata | | | | | 48,5 | |
| Presentase anak yang mendapatkan nilai \geq BSH | | | | | 17,6% | |

Keterangan :

A : Memahami konsep pola huruf

B : Menyebutkan bunyi vokal huruf

C : Membeda huruf yang hampir sama bentuknya

Jumlah siswa : 17 anak

a. Nilai rata-rata

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{Jumlah anak}} \\ &= \frac{824,8}{17} \\ &= 48,5 \end{aligned}$$

b. Presentase anak yang mendapatkan nilai BSH

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruh}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{17} \times 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= 17,6\% \end{aligned}$$

Hasil nilai rata-rata pada pra siklus diperoleh nilai 48,5 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 17,6 % dari 17 anak.

c. Perencanaan Siklus

Berikut tahapan yang perlu dipersiapkan oleh peneliti sebelum dilakukannya tahapan siklus, antara lain :

- 1) Membuat susunan rencana pembelajaran harian yang disesuaikan oleh tema yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Peneliti menyusun RPPH untuk dilakukannya siklus I yang akan dilaksanakan pada tanggal 07 sampai 09 Agustus 2023, dengan 3 kali pertemuan. Dengan tema pembelajaran diri sendiri dan sub tema tubuhku. (RPPH terlampir)
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu magnet abjad serta media tempel berupa papan besi.
- 3) Merancang instrumen asesmen atau penilaian dengan menggunakan *checklist* (BB, MB, BSH, BSB) yang bertujuan sebagai indikator tingkat keberhasilan pemahaman konsep pola huruf anak.
- 4) Kemudian, menrefleksikan serta menganalisis hasil yang telah didapatkan pada proses siklus I tersebut. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil asesmen anak bersama guru untuk meninjau permasalahan yang terjadi dan tindakan selanjutnya agar dapat mencapai tujuan penelitian.

Permasalahan yang ditemukan akan ditinjau kembali agar mendapatkan solusi yang tepat atau dilakukan lagi agar hasilnya maksimal. Dan guru serta peneliti berdiskusi agar dapat menyepakati solusi yang tepat.

2. Tahap Siklus I

a. Perencanaan

Dari hasil yang telah didapatkan pada tahap pra siklus, maka peneliti merancang RPPH, menyusun instrumen penelitian, serta menyusun lembar pengamatan aktivitas siswa yang sudah divalidasi.

Dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan pada tahap pra siklus, ada beberapa yang perlu diperhatikan pada siklus I, antara lain:

- 1) Media pembelajaran yang tidak menarik.
- 2) Anak tidak dapat menyebutkan vokal dari huruf.
- 3) Anak tidak dapat membedakan huruf yang berbentuk hampir sama.

Dengan melihat permasalahan yang ada, maka peneliti serta guru menyepakati solusi yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Guru melakukan tanya jawab serta menuliskan bentuk huruf vokal (a,i,u,e dan o) pada papan tulis secara berulang-ulang.
- 2) Guru menyiapkan media magnet abjad dan media tempel papan besi.
- 3) Guru mencontohkan cara bermain magnet abjad.
- 4) Guru melakukan asesmen dari hasil belajar anak pada siklus I.

b. Pelaksanaan

Pada siklus I dilakukan dengan 3 kali pertemuan yang akan dilaksanakan pada tanggal 07 sampai 09 Agustus 2023, mulai pukul 07.00-10.00 WIB. Dengan perincian pertemuan sebagai berikut :

1) Pertemuan I

Pada pertemuan yang pertama, peneliti mengfokuskan pada pembelajaran guru dengan menggunakan media papan tulis dan hanya memperkenalkan huruf vokal serta pengucapannya. Serta guru dengan dibantu oleh peneliti untuk mengkondisikan kelas agar pada siswa lebih kondusif dalam mendengarkan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Guru melatih anak untuk mengenal huruf vokal menggunakan magnet abjad secara berulang-ulang. Kegiatan ini bertujuan agar siswa tertarik serta menghafal huruf vokal dengan mudah.

a) Kegiatan awal

Guru datang lebih awal ke sekolah sebelum pukul 07.00 WIB, mempersiapkan media pembelajaran pada hari itu kemudian menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang. Pada pukul 07.00 WIB tepat, para siswa diajak untuk berbaris di Aula TK Plus Al-Afkar. Kemudian membaca ikrar, berdo'a, menyebutkan rukun

islam dan iman serta membaca surah-surah pendek dan asmaul husna. Selanjutnya, anak diajak untuk melakukan motorik kasar dan masuk kelas masing-masing dan bersalaman kepada para guru.

Di dalam kelas anak diajak untuk melakukan sholat bersama. Setelah selesai sholat dhuha, guru melakukan *circle time* (duduk melingkar ice breaking, menanyakan kabar, serta mengabsen para siswa). Setelah itu para siswa diajak untuk duduk berbaris dan mengaji. Dan guru mempersiapkan media dan menyampaikan tema tentang hari tersebut.

b) Kegiatan inti

Guru akan menyanyikan lagu anggota tubuh dengan bahasa inggrisnya. Kemudian, guru mengajak anak untuk menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh menggunakan gambar. Guru menjelaskan fungsi dari anggota tubuh yang mereka miliki. guru memperkenalkan huruf melalui tulisan di papan. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf menggunakan media magnet abjad. Setelah itu guru menjelaskan aturan-aturan bermainnya, yaitu dengan cara menyusun magnet abjad sesuai dengan kalimat yang dituliskan oleh guru di papan. Selain itu juga menjelaskan cara

mengerjakan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh siswa.

Guru menjelaskan aturan-aturan dalam bermain serta menanyakan ulang tentang cara bermainnya. Selanjutnya guru memerintahkan untuk mengumpulkan lembar kerja pada meja guru yang telah disediakan serta membereskan mainannya. Setelah itu, mencuci tangan, berdo'a sebelum makan dan istirahat.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah beristirahat dan mempersiapkan diri untuk pulang, duduk melingkar, do'a setelah makan, dan recalling (mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan). Kemudian berdo'a untuk pulang, mengucapkan salam dan bersalaman sebelum keluar kelas.

2) Pertemuan II

a) Kegiatan awal

Guru datang lebih awal ke sekolah sebelum pukul 07.00 WIB, mempersiapkan media pembelajaran pada hari itu kemudian menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang. Pada pukul 07.00 WIB tepat, para siswa diajak untuk berbaris di Aula TK Plus Al-Afkar. Kemudian membaca ikrar, berdo'a, menyebutkan rukun islam dan

iman serta membaca surah-surah pendek dan asmaul husna. Selanjutnya, anak diajak untuk melakukan motorik kasar dan masuk kelas masing-masing dan bersalaman kepada para guru.

Di dalam kelas anak diajak untuk melakukan sholat bersama. Setelah selesai sholat dhuha, guru melakukan *circle time* (duduk melingkar ice breaking, menanyakan kabar, serta mengabsen para siswa). Setelah itu para siswa diajak untuk duduk berbaris dan mengaji. Dan guru mempersiapkan media dan menyampaikan tema tentang hari tersebut.

b) Kegiatan inti

Guru akan menyanyikan lagu anggota tubuh dengan bahasa inggrisnya. Kemudian, guru mengajak anak untuk menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh menggunakan gambar. Guru menjelaskan fungsi dari anggota tubuh yang mereka miliki. guru memperkenalkan huruf melalui tulisan di papan. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf menggunakan media magnet abjad. Setelah itu guru menjelaskan aturan-aturan bermainnya, yaitu dengan cara menyusun magnet abjad sesuai dengan kalimat yang dituliskan oleh guru di papan. Selain itu juga menjelaskan

cara mengerjakan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh siswa.

Guru menjelaskan aturan-aturan dalam bermain serta menanyakan ulang tentang cara bermainnya. Selanjutnya guru memerintahkan untuk mengumpulkan lembar kerja pada meja guru yang telah disediakan serta membereskan mainannya. Setelah itu, mencuci tangan, berdo'a sebelum makan dan istirahat.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah beristirahat dan mempersiapkan diri untuk pulang, duduk melingkar, do'a setelah makan, dan recalling (mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan). Kemudian berdo'a untuk pulang, mengucapkan salam dan bersalaman sebelum keluar kelas.

3) Pertemuan III

Ini adalah pertemuan terakhir yang dilaksanakan pada tanggal 09 Agustus 2023 yang diawali pada pukul 06.45-10.00 WIB.

a) Kegiatan awal

Guru datang lebih awal ke sekolah sebelum pukul 07.00 WIB, mempersiapkan media pembelajaran pada hari itu kemudian menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang. Pada pukul 07.00 WIB tepat, para siswa diajak

untuk berbaris di Aula TK Plus Al-Afkar. Kemudian membaca ikrar, berdo'a, menyebutkan rukun islam dan iman serta membaca surah-surah pendek dan asmaul husna. Selanjutnya, anak diajak untuk melakukan motorik kasar dan masuk kelas masing-masing dan bersalaman kepada para guru.

Di dalam kelas anak diajak untuk melakukan sholat bersama. Setelah selesai sholat dhuha, guru melakukan *circle time* (duduk melingkar ice breaking, menanyakan kabar, serta mengabsen para siswa). Setelah itu para siswa diajak untuk duduk berbaris dan mengaji. Dan guru mempersiapkan media dan menyampaikan tema tentang hari tersebut.

b) Kegiatan inti

Guru akan menyanyikan lagu anggota tubuh dengan bahasa inggrisnya. Kemudian, guru mengajak anak untuk menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh menggunakan gambar. Guru menjelaskan fungsi dari anggota tubuh yang mereka miliki. guru memperkenalkan huruf melalui tulisan di papan. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf menggunakan media magnet abjad. Setelah itu guru menjelaskan aturan-aturan bermainnya, yaitu dengan cara menyusun magnet abjad sesuai dengan kalimat yang

dituliskan oleh guru di papan. Selain itu juga menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh siswa.

Guru menjelaskan aturan-aturan dalam bermain serta menanyakan ulang tentang cara bermainnya. Selanjutnya guru memerintahkan untuk mengumpulkan lembar kerja pada meja guru yang telah disediakan serta membereskan mainannya. Setelah itu, mencuci tangan, berdo'a sebelum makan dan istirahat.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah beristirahat dan mempersiapkan diri untuk pulang, duduk melingkar, do'a setelah makan, dan *recalling* (mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan). Kemudian berdo'a untuk pulang, mengucapkan salam dan bersalaman sebelum keluar kelas.

c. **Observasi**

Pada kegiatan observasi siklus I yang telah dilakukan maka, peneliti dapat menyimpulkan dari hasil aktivitas guru dan murid. Instrumen yang telah divalidasi, akan digunakan sebagai pedoman rancangan hasil observasi. Berikut hasil dari observasi yang telah dilakukan :

1) Hasil observasi kegiatan anak

Pada lembar instrumen penilaian terdapat 8 poin serta beberapa aspek perkembangannya. Apabila dalam 1 aspek perkembangannya tercapai semua maka bernilai 4 skor. Jadi perhitung dari keseluruhannya maka dihasilkan yaitu 21 dari 32 aspek perkembangan. Skor yang didapatkan adalah 65,6% dapat disimpulkan bahwa anak belum berhasil dalam pemahaman konsep huruf dan skor masih dibawah 70%.

Tabel 4. 2
Hasil pengamatan kegiatan anak pada siklus I

| No. | Aspek pengamatan | ceklist | skor |
|----------------------|---|---------|----------|
| Kegiatan awal | | | |
| 1. | Kegiatan awal | | |
| | a. Berbaris | ✓ | 4 |
| | b. Menjawab salam dan kabar dari ustadzah | ✓ | |
| | c. Berdo'a sebelum belajar | ✓ | |
| | d. Mendengarkan ketika guru mengabsen kehadiran murid | ✓ | |
| Kegiatan inti | | | |
| 2. | Murid mendengarkan penjelasan guru tentang anggota tubuh | | |
| | a. menyimak gambar anggota tubuh | ✓ | 2 |
| | b. menjawab pertanyaan guru tentang fungsi anggota tubuh | ✓ | |
| | c. menunjukkan antusiasme mendengarkan penjelasan guru | | |
| | d. menunjukkan ketertarikan untuk tau | | |

| | | | |
|-------------------------|---|---|---|
| 3. | Menyebutkan bunyi huruf yang di tulis oleh guru di papan | | |
| | a. Menjawab pertanyaan guru | ✓ | 2 |
| | b. Menyebutkan bunyi huruf | ✓ | |
| | c. Menunjukkan antusias anak | | |
| | d. Memahami dengan benar bunyi huruf | | |
| 4. | Menyusun huruf membentuk kata menggunakan magnet abjad | | |
| | a. Menyusun magnet abjad sesuai urutan | ✓ | 3 |
| | b. Menyebutkan bunyi huruf | ✓ | |
| | c. Bertanya jika tidak bisa | ✓ | |
| | d. Tanggung jawab terhadap tugasnya | | |
| 5. | Mengerjakan lembar kerja | | |
| | a. Memahami perintah | ✓ | 2 |
| | b. Mengerjakan dengan sesuai | ✓ | |
| | c. Bertanya jika tidak bisa | | |
| | d. Menunjukkan antusias | | |
| Kegiatan penutup | | | |
| 6. | Guru <i>recalling</i> kegiatan | | |
| | a. Bercakap tentang kesulitan anak dalam bermain | ✓ | 3 |
| | b. Mengulas kembali kegiatan bermain | ✓ | |
| | c. Menyimak penjelasan guru | ✓ | |
| | d. Menjawab pertanyaan guru | | |
| 7. | Menyampaikan materi pada hari berikutnya | | |
| | a. Memperhatikan penjelasan guru | ✓ | 2 |
| | b. Berbicara dengan teman | | |
| | c. Memberikan pertanyaan tentang materi yang diberikan | ✓ | |
| | d. Bertanya kembali apa yang belum difahami | | |
| 8. | Kegiatan penutup | | |
| | a. Berdo'a sebelum pulang | ✓ | 3 |
| | b. Mengucapkan salam | ✓ | |
| | c. Mendengarkan apa yang akan disampaikan guru | | |

| | |
|--|-----------|
| d. Bersalaman dengan guru | ✓ |
| Jumlah skor keseluruhan | 21 |
| $\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{21}{32} \times 100\%$ $= 65,6 \%$ | |
| B | |

Berdasarkan hasil Observasi diatas, yang terjadi permasalahannya ketika proses belajar adalah kurangnya antusias anak dalam menyimak penjelasan guru. Kurangnya semangat anak dalam menyimak pembelajaran dan mengobrol. Banyak sekali anak yang baru saja mengenal huruf selain huruf vokal sehingga banyak anak yang belum mampu hafal menjawab pertanyaan guru.

2) Hasil pengamatan kegiatan guru

Pada lembar instrumen penilaian terdapat 7 poin dengan total semua skor adalah 29 skor. Setiap aspek memiliki 4 sampai 5 aspek pengamatan, Apabila dalam 1 aspek pengamatan tercapai maka bernilai 1 skor. Jadi perhitung dari keseluruhannya maka dihasilkan yaitu 20 dari 29 aspek perkembangan. Skor yang didapatkan adalah 68,9 % dapat disimpulkan bahwa guru belum berhasil dalam memberikan pemahaman konsep huruf pada anak dikarenakan skor masih dibawah 75%.

Tabel 4. 3
Hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus I

| No. | Aspek pengamatan | Ceklist | skor |
|-------------------------|--|---------|------|
| Kegiatan awal | | | |
| 1. | Kegiatan awal | | |
| | a. Mempersiapkan anak berbaris | ✓ | 4 |
| | b. Mengucapkan salam dan menanyakan kabar | ✓ | |
| | c. Memimpin do'a sebelum belajar | ✓ | |
| | d. Guru mengabsen kehadiran murid | ✓ | |
| Kegiatan inti | | | |
| 2. | Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan | | |
| | a. guru menyiapkan pengkondisian kelas | ✓ | 3 |
| | b. Guru menggunakan media gambar sebagai contoh | ✓ | |
| | c. menggunakan bahasa yang mudah difahami oleh anak | | |
| | d. menunjukkan media pembelajaran dengan jelas | ✓ | |
| 3. | Memperkenalkan huruf | | |
| | a. Mempersiapkan media | ✓ | 3 |
| | b. Menjelaskan bunyi vokal huruf | ✓ | |
| | c. Menunjukkan media belajar dengan jelas | ✓ | |
| | d. Menyampaikan aturan main dengan bahasa yang mudah difahami | | |
| 4. | Mencontohkan kegiatan main magnet abjad pada media papan besi | | |
| | a. Guru menyampaikan huruf yang akan di susun | ✓ | 2 |
| | b. Menyebutkan bunyi vokal huruf dengan jelas | ✓ | |
| | c. Mengulangi cara main | | |
| | d. Memastikan anak untuk memahami aturan main | | |
| Kegiatan penutup | | | |

| | | | |
|--|--|---|-----------|
| 5. | Guru recalling kegiatan | | |
| | a. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan | ✓ | 2 |
| | b. Mengulas kembali kegiatan bermain | | |
| | c. Memberikan nasihat | ✓ | |
| | d. Bercakap tentang kesulitan anak dalam bermain | | |
| | e. Memberikan apresiasi terhadap anak | | |
| 6. | Kegiatan penutup | | |
| | a. Menyampaikan materi yang akan dilakukan pada hari esok | ✓ | 3 |
| | b. Bertanya kembali apa yang belum difahami | | |
| | c. Memberikan pertanyaan tentang materi yang diberikan | ✓ | |
| | d. Berdo'a sebelum pulang dan mengucapkan salam | ✓ | |
| 7. | Evaluasi terhadap anak | | |
| | a. Memberikan penilaian tentang kemampuan pada tiap anak | ✓ | 3 |
| | b. Menggunakan jenis penilaian yang sesuai | ✓ | |
| | c. Menggunakan penilaian berdasarkan proses anak | | |
| | d. Penilaian yang digunakan sesuai dengan indikator dan tujuan | ✓ | |
| Jumlah skor keseluruhan | | | 20 |
| $\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{20}{29} \times 100\%$ $= 68,9 \%$ | | | |

Berdasarkan hasil dari pengamatan kegiatan guru, dapat disimpulkan bahwa kendala yang dialami oleh guru adalah kurangnya fokus anak dan antusias anak dalam

mendengarkan penyampaian guru. Selain itu, juga guru kurang memberikan ulasan kembali aturan bermain dan memperkenalkan huruf secara berulang-ulang sehingga siswa kurang dalam pemahaman.

3) Hasil belajar anak dalam pemahaman konsep pola huruf

Berikut adalah hasil dari belajar anak tentang pemahaman konsep huruf menggunakan media magnet abjad pada siklus I :

Tabel 4.4
Hasil Penelitian Pemahaman Konsep Pola Huruf Menggunakan Media Magnet Abjad

| No. | Nama siswa | Indikator | | | Total | Keterangan |
|---|------------|-----------|---|---|--------------|------------|
| | | A | B | C | | |
| 1. | Fathan | 4 | 4 | 2 | 83,3 | BSB |
| 2. | Ali | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| 3. | Ghazi | 4 | 4 | 4 | 100 | BSB |
| 4. | Kenzie | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| 5. | Badar | 4 | 4 | 2 | 83,3 | BSB |
| 6. | Rahsyah | 2 | 2 | 2 | 50 | BB |
| 7. | Azril | 2 | 2 | 1 | 41,6 | MB |
| 8. | Sajidah | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| 9. | Wina | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| 10. | Yura | 3 | 2 | 1 | 50 | MB |
| 11. | Azkie | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| 12. | Aqilla | 2 | 2 | 1 | 41,6 | MB |
| 13. | Qai | 3 | 3 | 1 | 58,3 | BSH |
| 14. | Keisha | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| 15. | Rania | 3 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 16. | Zelin | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| 17. | Praya | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| Total | | | | | 1.066 | |
| Rata-rata | | | | | 62,7 | |
| Presentase anak yang mendapatkan nilai \geq BSH | | | | | 64,7% | |

Keterangan :

A : Memahami konsep pola huruf

B : Menyebutkan bunyi vokal huruf

C : Membeda huruf yang hampir sama bentuknya

Jumlah siswa : 17 anak

a. Nilai rata-rata

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{Jumlah anak}} \\ &= \frac{1.066}{17} \\ &= 62,7 \end{aligned}$$

b. Presentase

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruh}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{17} \times 100\% \\ &= 64,7\% \end{aligned}$$

Hasil nilai rata-rata pada siklus I diperoleh nilai 62,7 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 64,7% dari 17 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan, namun masih dibawah $\leq 70\%$.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari pengamatan pada siklus I yang telah dilaksanakan selama 3 hari, maka peneliti perlu membuat rancangan pembelajaran dari kegiatan awal sampai akhir,

kemudian menyiapkan lembar penilaian aktivitas peserta didik dan guru. Pada pra siklus terdapat 3 anak yang dapat dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 48,5 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 17,6 % dari 17 anak.

Sedangkan pada siklus I yang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 62,7 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 64,7% dari 17 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan, namun masih dibawah $\leq 70\%$. Peneliti berdiskusi dengan para guru untuk menyimpulkan bahwa terjadi pembelajaran yang kurang maksimal dikarenakan ada beberapa kendala antara lain:

- 1) Kurangnya antusias anak dalam mendengarkan pembelajaran.
- 2) Kurangnya fokus anak dan masih mengobrol apabila guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Anak belum terlalu mengenal huruf.
- 4) Anak belum menghafal huruf dengan baik.
- 5) Kurangnya guru dalam menjelaskan kembali aturan main magnet abjad.

Berdasarkan refleksi tentang permasalahan yang telah terjadi, maka peneliti serta guru akan melakukan perbaikan yang akan

dilakukan pada siklus II dengan harapan adanya peningkatan tentang pemahaman konsep huruf pada anak. Berikut perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, antarlain:

- 1) Guru sebaiknya mempersiapkan materi pembelajaran dengan matang.
- 2) Guru memberikan aturan-aturan dan kesempatan dalam bermain sebelum dilakukan pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang kondusif.
- 3) Guru memberikan pengulangan dalam memperkenalkan huruf serta aturan bermain agar anak lebih memahaminya lagi.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti dan guru merefleksikan hasil dari siklus I dengan tujuan untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi kemudian dilakukan tindakan yang dapat meningkatkan pemahaman konsep huruf pada anak. Hal yang dilakukan oleh peneliti, pertama adalah melakukan penyusunan RPPH untuk pertemuan pada siklus II, mempersiapkan hal yang diperlukan misalnya media pembelajaran, hal-hal yang akan dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu juga mempersiapkan instrumen penilaian yang sesuai.

b. Pelaksanaan

Pada siklus II dilakukan pengamatan selama 3 kali pertemuan, dengan melakukan penilaian pada pertemuan yang ketiga. Tindakan dilakukan pada tanggal 21-23 Agustus 2023 di TK Plus Al-Afkar. Peneliti melakukan pengamatan berdasarkan Rancangan pembelajaran serta instrumen penilaian yang telah disepakati oleh guru dan peneliti.

1) Pertemuan pertama

Pengamatan dilakukan pada hari Senin, 21 Agustus 2023 pada pukul 06.45-10.00 WIB.

a) Kegiatan awal

Guru datang lebih awal ke sekolah sebelum pukul 07.00 WIB, mempersiapkan media pembelajaran pada hari itu kemudian menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang. Pada pukul 07.00 WIB tepat, para siswa diajak untuk berbaris di Aula TK Plus Al-Afkar. Kemudian membaca ikrar, berdo'a, menyebutkan rukun islam dan iman serta membaca surah-surah pendek dan asmaul husna. Selanjutnya, anak diajak untuk melakukan motorik kasar dan masuk kelas masing-masing dan bersalaman kepada para guru.

Di dalam kelas anak diajak untuk melakukan sholat bersama. Setelah selesai sholat dhuha, guru melakukan *circle time* (duduk melingkar ice breaking, menanyakan

kabar, serta mengabsen para siswa). Setelah itu para siswa diajak untuk duduk berbaris dan mengaji. Dan guru mempersiapkan media dan menyampaikan tema tentang hari tersebut.

b) Kegiatan inti

Guru akan menyanyikan lagu “makanan kesukaan”. Kemudian, guru mengajak anak untuk menyebutkan makanan kesukaan mereka. Guru menjelaskan makanan manis yang mereka sukai dapat berdampak pada kesehatan gigi. Guru memperkenalkan huruf melalui tulisan di papan. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf menggunakan media magnet abjad. Setelah itu guru menjelaskan aturan-aturan bermainnya, yaitu dengan cara menyusun magnet abjad sesuai dengan kalimat yang dituliskan oleh guru di papan. Selain itu juga menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh siswa.

Guru menjelaskan aturan-aturan dalam bermain serta menanyakan ulang tentang cara bermainnya. Selanjutnya guru memerintahkan untuk mengumpulkan lembar kerja pada meja guru yang telah disediakan serta membereskan mainannya. Setelah itu, mencuci tangan, berdo'a sebelum makan dan istirahat.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah beristirahat dan mempersiapkan diri untuk pulang, duduk melingkar, do'a setelah makan, dan *recalling* (mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan). Kemudian berdo'a untuk pulang, mengucapkan salam dan bersalaman sebelum keluar kelas.

2) Pertemuan kedua

Pengamatan dilakukan pada hari Selasa, 22 Agustus 2023 pada pukul 06.45-10.00 WIB.

a) Kegiatan awal

Guru datang lebih awal ke sekolah sebelum pukul 07.00 WIB, mempersiapkan media pembelajaran pada hari itu kemudian menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang. Pada pukul 07.00 WIB tepat, para siswa diajak untuk berbaris di Aula TK Plus Al-Afkar. Kemudian membaca ikrar, berdo'a, menyebutkan rukun islam dan iman serta membaca surah-surah pendek dan asmaul husna. Selanjutnya, anak diajak untuk melakukan motorik kasar dan masuk kelas masing-masing dan bersalaman kepada para guru.

Di dalam kelas anak diajak untuk melakukan sholat bersama. Setelah selesai sholat dhuha, guru melakukan *circle time* (duduk melingkar ice breaking, menanyakan

kabar, serta mengabsen para siswa). Setelah itu para siswa diajak untuk duduk berbaris dan mengaji. Dan guru mempersiapkan media dan menyampaikan tema tentang hari tersebut.

b) Kegiatan inti

Guru akan menyanyikan lagu “makanan kesukaan”. Kemudian, guru mengajak anak untuk menyebutkan makanan kesukaan mereka. Guru menjelaskan makanan manis yang mereka sukai dapat berdampak pada kesehatan gigi. Guru memperkenalkan huruf melalui tulisan di papan. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf menggunakan media magnet abjad. Setelah itu guru menjelaskan aturan-aturan bermainnya, yaitu dengan cara menyusun magnet abjad sesuai dengan kalimat yang dituliskan oleh guru di papan. Selain itu juga menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh siswa.

Guru menjelaskan aturan-aturan dalam bermain serta menanyakan ulang tentang cara bermainnya. Selanjutnya guru memerintahkan untuk mengumpulkan lembar kerja pada meja guru yang telah disediakan serta membereskan mainannya. Setelah itu, mencuci tangan, berdo'a sebelum makan dan istirahat.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah beristirahat dan mempersiapkan diri untuk pulang, duduk melingkar, do'a setelah makan, dan *recalling* (mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan). Kemudian berdo'a untuk pulang, mengucapkan salam dan bersalaman sebelum keluar kelas.

3) Pertemuan ketiga

Pengamatan dilakukan pada hari Rabu, 23 Agustus 2023 pada pukul 06.45-10.00 WIB.

a) Kegiatan awal

Guru datang lebih awal ke sekolah sebelum pukul 07.00 WIB, mempersiapkan media pembelajaran pada hari itu kemudian menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang. Pada pukul 07.00 WIB tepat, para siswa diajak untuk berbaris di Aula TK Plus Al-Afkar. Kemudian membaca ikrar, berdo'a, menyebutkan rukun islam dan iman serta membaca surah-surah pendek dan asmaul husna. Selanjutnya, anak diajak untuk melakukan motorik kasar dan masuk kelas masing-masing dan bersalaman kepada para guru.

Di dalam kelas anak diajak untuk melakukan sholat bersama. Setelah selesai sholat dhuha, guru melakukan *circle time* (duduk melingkar ice breaking, menanyakan

kabar, serta mengabsen para siswa). Setelah itu para siswa diajak untuk duduk berbaris dan mengaji. Dan guru mempersiapkan media dan menyampaikan tema tentang hari tersebut.

b) Kegiatan inti

Guru akan menyanyikan lagu “makanan kesukaan”. Kemudian, guru mengajak anak untuk menyebutkan makanan kesukaan mereka. Guru menjelaskan makanan manis yang mereka sukai dapat berdampak pada kesehatan gigi. Guru memperkenalkan huruf melalui tulisan di papan. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf menggunakan media magnet abjad. Setelah itu guru menjelaskan aturan-aturan bermainnya, yaitu dengan cara menyusun magnet abjad sesuai dengan kalimat yang dituliskan oleh guru di papan. Selain itu juga menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh siswa.

Guru menjelaskan aturan-aturan dalam bermain serta menanyakan ulang tentang cara bermainnya. Selanjutnya guru memerintahkan untuk mengumpulkan lembar kerja pada meja guru yang telah disediakan serta membereskan mainannya. Setelah itu, mencuci tangan, berdo'a sebelum makan dan istirahat.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah beristirahat dan mempersiapkan diri untuk pulang, duduk melingkar, do'a setelah makan, dan *recalling* (mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan). Kemudian berdo'a untuk pulang, mengucapkan salam dan bersalaman sebelum keluar kelas.

c. Observasi

Pada kegiatan observasi siklus II yang telah dilakukan maka, peneliti dapat menyimpulkan dari hasil aktivitas guru dan murid. Instrumen yang telah divalidasi, akan digunakan sebagai pedoman rancangan hasil observasi. Berikut hasil dari observasi yang telah dilakukan :

1) Hasil observasi kegiatan anak

Pada lembar instrumen penilaian terdapat 8 poin serta beberapa aspek perkembangannya. Apabila dalam 1 aspek perkembangannya tercapai semua maka bernilai 4 skor. Jadi perhitung dari keseluruhannya maka dihasilkan yaitu 27 dari 32 aspek perkembangan. Skor yang didapatkan adalah 84,3% dapat disimpulkan bahwa anak berhasil dalam pemahaman konsep huruf dan skor masih diatas nilai maximum 70%.

Tabel 4.5
Hasil pengamatan kegiatan anak pada siklus II

| No. | Aspek pengamatan | ce kli st | sk or |
|----------------------|--|-----------------|----------|
| Kegiatan awal | | | |
| 1. | Kegiatan awal | | |
| | a. Berbaris | ✓ | 4 |
| | b. Menjawab salam dan kabar dari ustadzah | ✓ | |
| | c. Berdo'a sebelum belajar | ✓ | |
| | d. Mendengarkan ketika guru mengabsen kehadiran murid | ✓ | |
| Kegiatan inti | | | |
| 2. | Murid mendengarkan penjelasan guru tentang makanan kesukaan | | |
| | a. menyimak gambar makanan kesukaan | ✓ | 3 |
| | b. menjawab pertanyaan guru tentang fungsi anggota tubuh | ✓ | |
| | c. menunjukkan antusiasme mendengarkan penjelasan guru | ✓ | |
| | d. menunjukkan ketertarikan untuk tau | | |
| 3. | Menyebutkan bunyi huruf yang di tulis oleh guru di papan | | |
| | a. Menjawab pertanyaan guru | ✓ | 4 |
| | b. Menyebutkan bunyi huruf | ✓ | |
| | c. Menunjukkan antusias anak | ✓ | |
| | d. Memahami dengan benar bunyi huruf | ✓ | |
| 4. | Menyusun huruf membentuk kata menggunakan magnet abjad | | |
| | a. Menyusun magnet abjad sesuai urutan | ✓ | 3 |
| | b. Menyebutkan bunyi huruf | ✓ | |
| | c. Bertanya jika tidak bisa | ✓ | |

| | | | |
|---|--|---|-----------|
| | d. Tanggung jawab terhadap tugasnya | | |
| 5. | Mengerjakan lembar kerja | | |
| B | a. Memahami perintah | ✓ | 3 |
| | b. Mengerjakan dengan sesuai | ✓ | |
| | c. Bertanya jika tidak bisa | ✓ | |
| | d. Menunjukkan antusias | | |
| Kegiatan penutup | | | |
| 6. | Guru <i>recalling</i> kegiatan | | |
| | a. Bercakap tentang kesulitan anak dalam bermain | ✓ | 4 |
| | b. Mengulas kembali kegiatan bermain | ✓ | |
| | c. Menyimak penjelasan guru | ✓ | |
| | d. Menjawab pertanyaan guru | ✓ | |
| 7. | Menyampaikan materi pada hari berikutnya | | |
| | a. Memperhatikan penjelasan guru | ✓ | 3 |
| | b. Berbicara dengan teman | | |
| | c. Memberikan pertanyaan tentang materi yang diberikan | ✓ | |
| | d. Bertanya kembali apa yang belum difahami | ✓ | |
| 8. | Kegiatan penutup | | |
| | a. Berdo'a sebelum pulang | ✓ | 3 |
| | b. Mengucapkan salam | ✓ | |
| B | c. Mendengarkan apa yang akan disampaikan guru | | |
| | d. Bersalaman dengan guru | ✓ | |
| Jumlah skor keseluruhan | | | 27 |
| $\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{27}{32} \times 100\%$ $= 84,3\%$ | | | |

Berdasarkan Observasi diatas, dapat disimpulkan bahwa dari pra siklus sampai dengan siklus II mengalami

peningkatan. Dari siklus I yang hanya memperoleh nilai 65,6%, Sedangkan siklus II memperoleh nilai 84,3% dapat dikatakan $\geq 70\%$ maka dapat dikategorikan berhasil pada siklus ini.

2) Hasil pengamatan kegiatan guru

Pada lembar instrumen penilaian terdapat 7 poin dengan total semua skor adalah 29 skor. Setiap aspek memiliki 4 sampai 5 aspek pengamatan, Apabila dalam 1 aspek pengamatan tercapai maka bernilai 1 skor. Jadi perhitung dari keseluruhannya maka dihasilkan yaitu 26 dari 29 aspek perkembangan. Skor yang didapatkan adalah 89,6% dapat disimpulkan bahwa guru berhasil dalam memberikan pemahaman konsep huruf pada anak dikarenakan skor masih diatas 75%.

Tabel 4 6
Hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus II

| No. | Aspek pengamatan | Ceklist | skor |
|----------------------|---|---------|----------|
| Kegiatan awal | | | |
| 1. | Kegiatan awal | | |
| | a. Mempersiapkan anak berbaris | ✓ | 4 |
| | b. Mengucapkan salam dan menanyakan kabar | ✓ | |
| | c. Memimpin do'a sebelum belajar | ✓ | |
| | d. Guru mengabsen kehadiran murid | ✓ | |
| Kegiatan inti | | | |

| | | | |
|-------------------------|--|---|---|
| 2. | Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan | | |
| | a. guru menyiapkan pengkondisian kelas | ✓ | 4 |
| | b. Guru menggunakan media gambar sebagai contoh | ✓ | |
| | c. menggunakan bahasa yang mudah difahami oleh anak | ✓ | |
| | d. menunjukkan media pembelajaran dengan jelas | ✓ | |
| 3. | Memperkenalkan huruf | | |
| | a. Mempersiapkan media | ✓ | 4 |
| | b. Menjelaskan bunyi vokal huruf | ✓ | |
| | c. Menunjukkan media belajar dengan jelas | ✓ | |
| | d. Menyampaikan aturan main dengan bahasa yang mudah difahami | ✓ | |
| 4. | Mencontohkan kegiatan main magnet abjad pada media papan besi | | |
| | a. Guru menyampaikan huruf yang akan di susun | ✓ | 4 |
| | b. Menyebutkan bunyi vokal huruf dengan jelas | ✓ | |
| | c. Mengulangi cara main | ✓ | |
| | d. Memastikan anak untuk memahami aturan main | ✓ | |
| Kegiatan penutup | | | |
| 5. | Guru <i>recalling</i> kegiatan | | |
| | a. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan | ✓ | 3 |
| | b. Mengulas kembali kegiatan bermain | | |
| | c. Memberikan nasihat | ✓ | |
| | d. Bercakap tentang kesulitan anak dalam bermain | | |
| | e. Memberikan apresiasi terhadap anak | ✓ | |

| | | | |
|--|--|---|-----------|
| 6. Kegiatan penutup | | | |
| B | a. Menyampaikan materi yang akan dilakukan pada hari esok | ✓ | 3 |
| | b. Bertanya kembali apa yang belum difahami | | |
| | c. Memberikan pertanyaan tentang materi yang diberikan | ✓ | |
| | d. Berdo'a sebelum pulang dan mengucapkan salam | ✓ | |
| 7. Evaluasi terhadap anak | | | |
| | a. Memberikan penilaian tentang kemampuan pada tiap anak | ✓ | 4 |
| | b. Menggunakan jenis penilaian yang sesuai | ✓ | |
| | c. Menggunakan penilaian berdasarkan proses anak | ✓ | |
| | d. Penilaian yang digunakan sesuai dengan indikator dan tujuan | ✓ | |
| Jumlah skor keseluruhan | | | 26 |
| $\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{26}{29} \times 100\%$ $= 89,6 \%$ | | | |

Berdasarkan Hasil dari pengamatan kegiatan guru, dapat disimpulkan bahwa tindakan guru dalam pengulangan menyampaikan materi adalah sangat tepat sehingga anak mudah memahami dan menghafal lebih baik lagi. Selain itu, juga tindakan guru dalam menanyakan kesulitan dapat membantu guru untuk lebih mengenathui kemampuan murid dan konsep huruf apa yang belum mereka kuasai.

3) Hasil belajar anak dalam pemahaman konsep pola huruf

Berikut adalah hasil dari belajar anak tentang pemahaman konsep huruf menggunakan media magnet abjad pada siklus II yang dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan:

Tabel 4. 7
Hasil penelitian pemahaman konsep pola huruf menggunakan media magnet abjad

| No. | Nama siswa | Indikator | | | Total | Keterangan |
|---|------------|-----------|---|---|----------------|------------|
| | | A | B | C | | |
| 1. | K Fathan | 4 | 4 | 3 | 91,6 | BSB |
| 2. | Ali | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| 3. | Ghazi | 4 | 4 | 4 | 100 | BSB |
| 4. | Kenzie | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| 5. | Badar | 4 | 4 | 3 | 91,6 | BSB |
| 6. | Rahsyia | 3 | 3 | 2 | 66,6 | BSH |
| 7. | Azril | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| 8. | Sajidah | 4 | 4 | 2 | 83,3 | BSB |
| 9. | Wina | 4 | 3 | 3 | 83,3 | BSB |
| 10. | Yura | 3 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 11. | Azkie | 3 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 12. | Aqilla | 2 | 2 | 1 | 41,6 | MB |
| 13. | Qai | 4 | 4 | 3 | 91,6 | BSB |
| 14. | Keisha | 4 | 4 | 2 | 83,3 | BSB |
| 15. | Rania | 4 | 4 | 3 | 91,6 | BSB |
| 16. | Zelin | 3 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 17. | Praya | 4 | 4 | 3 | 91,6 | BSB |
| Total | | | | | 1.307,7 | |
| Rata-rata | | | | | 76,9 | |
| Presentase anak yang mendapatkan nilai \geq BSH | | | | | 82,3% | |

Keterangan :

A : Memahami konsep pola huruf

B : Menyebutkan bunyi vokal huruf

C : Membeda huruf yang hampir sama bentuknya

Jumlah siswa : 17 anak

a. Nilai rata-rata

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{Jumlah anak}} \\ &= \frac{1.307,7}{17} \\ &= 76,9 \end{aligned}$$

b. Presentase

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruh}} \times 100\% \\ &= \frac{14}{17} \times 100\% \\ &= 82,3\% \end{aligned}$$

Hasil nilai rata-rata pada siklus I diperoleh nilai 49,9 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 29,4% dari 17 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan, namun masih dibawah $\leq 70\%$. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai 76,9 dengan presentase ketuntasan 82,3% dari 17 anak. Maka dapat disimpulkan pada tahapan siklus II ini mengalami peningkatan dan dikategorikan berhasil dalam meningkatkan pemahaman tentang konsep pola huruf pada anak.

d. Refleksi

Pada saat proses pembelajaran menggunakan media magnet abjad anak antusias dan merasa ingin tau. Media magnet abjad didesain dengan menarik perhatian murid dengan media penempel pada papan besi yang jarang anak-anak tau dan pernah memainkannya sehingga anak memiliki keingintahuan yang tinggi untuk memainkannya.

Selain itu juga, dalam pembelajarannya guru memperkenalkan bunyi vokal huruf secara berulang-ulang agar dapat dipahami dan dihafal oleh anak. Guru juga menanyakan serta memberikan dampingan tentang kesulitan anak ketika bermain dan mengenal huruf. Guru melakukan ini bertujuan agar dapat mengetahui tingkat kemampuan anak dalam memahami konsep pola huruf.

Peneliti serta guru mendesain rancangan pembelajaran yang lebih menarik dan minat anak dalam memahami konsep pola huruf melalui nyanyian serta mainan, mengajak anak untuk diskusi perasaan mereka ketika mengenal huruf tidak hanya menggunakan media papan tulis akan tetapi juga dengan permainan magnet abjad. kemudian guru menggunakan instrumen penilaian yang juga menilai anak terhadap proses belajar bukan hanya hasil belajarnya saja.

Pada siklus I terdapat 5 anak dari 17 anak saja yang dapat dikategorikan tuntas, akan tetapi pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 14 anak dari 17 anak yang dapat dikategorikan tuntas. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak dalam mendengarkan serta menjawab pertanyaan dari guru.

B. Pembahasan

Implementasi alat permainan edukasi magnet abjad dalam meningkatkan pemahaman konsep pola huruf kelompok A di TK Plus Al-Afkar sangat efektif dan berpengaruh pesat. Yang pada awalnya banyak sekali anak yang kurang dalam pemahaman konsep huruf dengan menggunakan media magnet abjad dapat meningkatkan jumlah anak yang paham akan konsep pola huruf. Keantusiasan anak dalam belajar dapat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman konsep pola huruf pada anak. Keantusiasan anak juga dapat dilihat dari ketertarikan anak dalam bermain. Adapun menurut Kemp & Dayton dalam buku Azhar mengemukakan pendapat dari hasil penelitian mereka bahwa salahsatu dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yakni pembelajaran dapat lebih menarik yang artinya media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dengan warna-warni yang beragam dari media tersebut.¹⁹

1. Perbandingan hasil dari meningkatkan pemahaman konsep pola huruf pada siklus I dan siklus II

a. Siklus I

¹⁹ Kurnia Dewi. 2011. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Palembang : UIN Raden Fatah. Hal. 7

Pada siklus I yang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 62,7 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 64,7% dari 17 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan, namun masih dibawah $\leq 70\%$. Dalam pembelajaran banyak anak yang masih baru mengenal huruf dan belum dapat menghafal dengan baik sehingga pada saat guru bertanya sebagian besar masih belum bisa menjawab. Selain itu, juga kurangnya pengkondisian kelas sehingga terdapat beberapa anak yang masih mengobrol dan tidak mendengarkan pembelajaran.

b. Siklus II

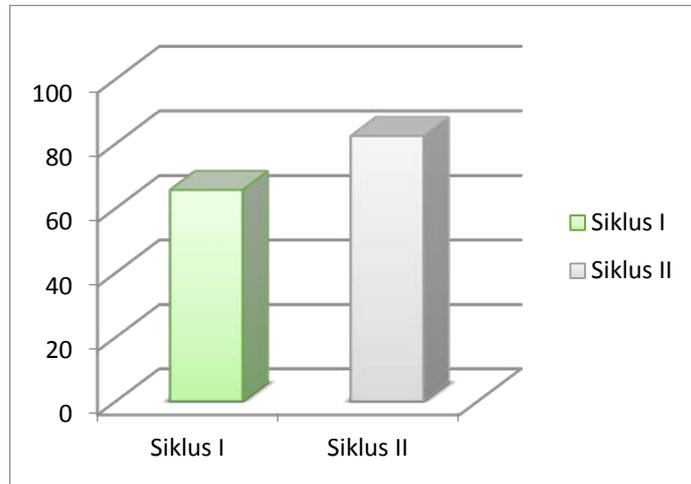
Pada siklus ini, peneliti serta guru mengevaluasi dari siklus sebelumnya yang kemudian mencari solusi dengan tujuan dilakukannya perbaikan pada siklus selanjutnya. Siklus II diperoleh nilai 76,9 dengan presentase ketuntasan 82,3% dari 17 anak. Maka dapat disimpulkan pada tahapan siklus II ini mengalami peningkatan dan dikategorikan berhasil dalam meningkatkan pemahaman tentang konsep pola huruf pada anak.

c. Perbandingan dari siklus I dan siklus II

1) Hasil pengamatan aktivitas murid

Hasil pengamatan aktivitas murid dari siklus I hingga siklus II dapat dinyatakan meningkat, dapat dilihat dari hasil diagram berikut:

Diagram 4. 1
Diagram hasil pengamatan aktivitas murid



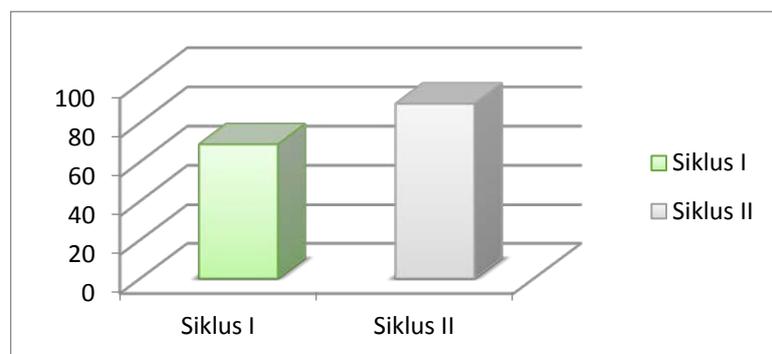
Dari hasil diagram diatas dapat dinyatakan bahwa pada siklus I hanya diperoleh 65,6% sedangkan siklus II dioeroleh 82,3%.

2) Hasil pengataman aktivitas guru

Hasil pengamatan aktivitas guru dari siklus I hingga siklus II dapat dinyatakan meningkat, dapat dilihat dari hasil diagram

berikut:

Diagram 4. 2
Diagram Hasil Pengamatan Aktivitas Guru



Dari hasil diagram diatas dapat dinyatakan bahwa pada siklus I hanya diperoleh 68,9% sedangkan siklus II diperoleh 89,6,3%.

2. Peningkatan pemahaman konsep huruf pada anak

a. Pra siklus

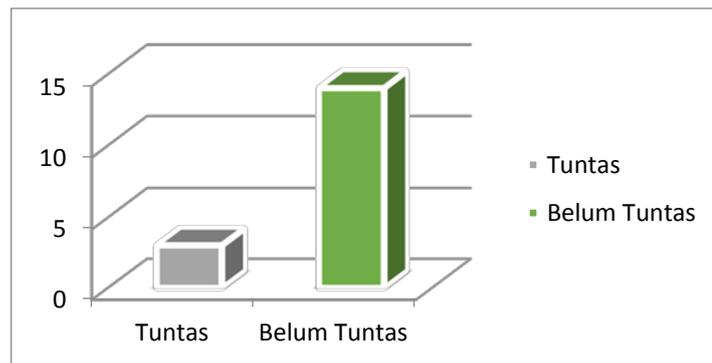
Hasil pengamatan diatas, dapat dinyatakan bahwa 3 anak yang dikategorikan tuntas dan 14 anak yang belum tuntas nilai rata-rata pada pra siklus diperoleh nilai 48,5 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 17,6 % dari 17 anak.

Melihat dari hasil observasi, Pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan spidol sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman huruf dan juga menggunakan buku bacaan langsung. Pendidik tidak menggunakan media magnet abjad Sehingga anak kurang tertarik dalam memahami pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan observasi di kelas A2, para siswa kurang antusias ketika guru akan menyampaikan pola huruf dikelas.

Keterbatasan media yang digunakan oleh guru dapat berpengaruh pada perkembangan pemahaman pola huruf para siswa. Media yang kurang menarik minat para siswa menjadikan siswa mengobrol dengan temannya bahkan juga beberapa siswa jalan-jalan di kelas. Sehingga pemahaman konsep pola huruf pada

anak kurang maksimal dan hanya sebagian saja yang memahaminya.

Diagram 4.3
Pemahaman konsep huruf

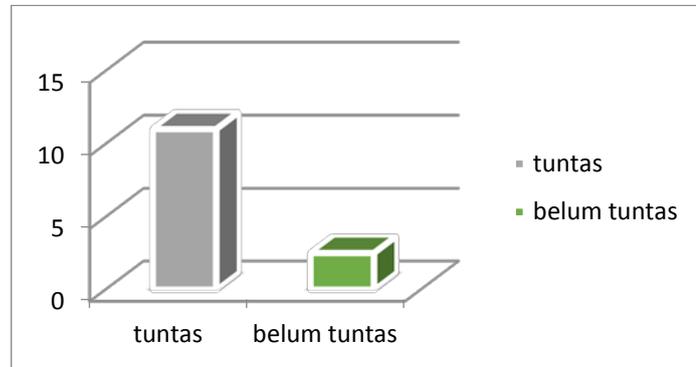


b. Siklus I

Dari hasil pengamatan pada siklus I didapatkan terdapat 11 anak yang dikategorikan tuntas dan 6 anak yang belum tuntas. Peneliti berdiskusi dengan para guru untuk menyimpulkan bahwa terjadi pembelajaran yang kurang maksimal dikarenakan ada beberapa kendala antara lain :

- 1) Kurangnya antusias anak dalam mendengarkan pembelajaran.
- 2) Kurangnya fokus anak dan masih mengobrol apabila guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Anak belum terlalu mengenal huruf.
- 4) Anak belum menghafal huruf dengan baik.
- 5) Kurangnya guru dalam menjelaskan kembali aturan main magnet abjad.

Diagram 4. 4
Pemahaman konsep huruf

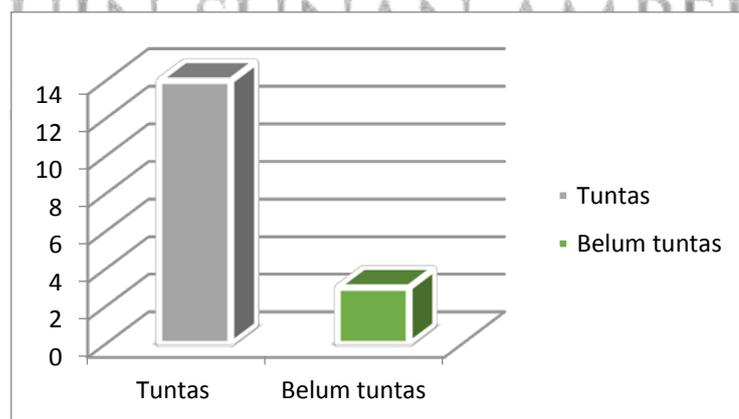


c. Siklus II

Pada siklus I terdapat 11 anak dari 17 anak saja yang dapat dikategorikan tuntas, akan tetapi pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 14 anak dari 17 anak yang dapat dikategorikan tuntas. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak dalam mendengarkan serta menjawab pertanyaan dari guru.

Diagram 4. 5

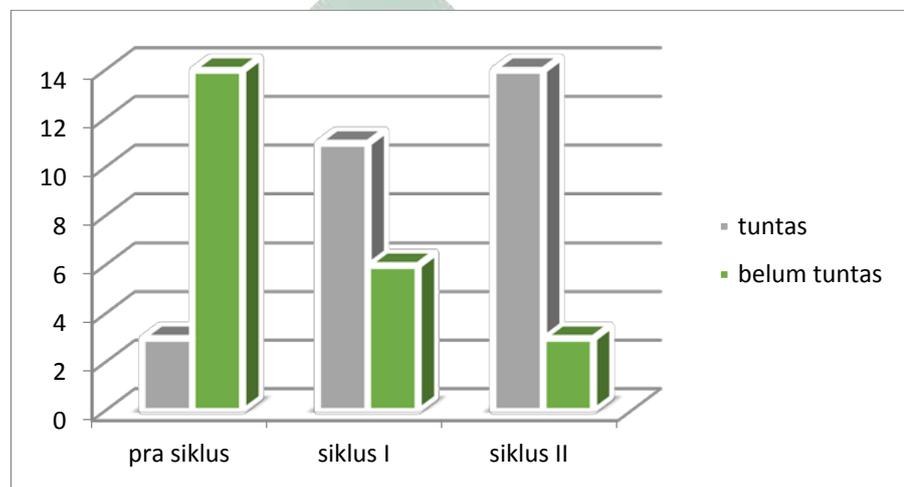
Pemahaman konsep huruf



d. Perbandingan jumlah pemahaman konsep huruf pada anak dari pra siklus, siklus I, dan siklus II

Pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti mengalami kemajuan dari dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dapat dilihat dari hasil diagram dibawah ini :

Diagram 4. 6
Pemahaman konsep huruf



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Plus Al-Afkar Bungurasih dalam implementasi meningkatkan pemahaman konsep pola huruf pada tingkat TK A usia 4-5 tahun , dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan pemahaman konsep huruf pada anak dengan menggunakan media magnet abjad sangat efektif. Dapat dilihat dari hasil yang telah dilakukan melalui instrumen penilaian aktivitas guru pada siklus I mendapatkan 68,9% sedangkan siklus II diperoleh 89,6,3% dengan hasil yang memuaskan. Adapun hasil aktivitas murid pada siklus I hanya diperoleh 65,6% sedangkan siklus II diperoleh 82,3%.
2. Pemahaman konsep huruf pada anak dapat meningkatkan dengan upaya guru dalam mencari solusi menggunakan media tambahan yaitu media magnet abjad sehingga dapat menarik antusias anak dalam belajar. Dapat dilihat dari hasil ketuntasan anak dalam pemahaman konsep pola huruf pada pra siklus terdapat 3 anak yang tuntas dengan rata-rata 48,5 dengan presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 17,6 % dari 17 anak. Dan pada siklus I diperoleh 11 anak yang tuntas dengan diperoleh nilai 62,7

presentase yang mendapatkan ketuntasan dalam pemahaman pola konsep huruf adalah 64,7% dari 17 anak. Sedangkan siklus II mengalami peningkatan jumlah anak yang tuntas 14 anak dengan diperoleh nilai 76,9 dengan presentase ketuntasan 82,3% dari 17 anak.

B. Saran

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti serta guru di TK Plus Al-Afkar dalam meningkatkan pemahaman konsep huruf pada anak yang mengalami keberhasilan. Maka peneliti memberikan saran, antaralain:

1. Bagi guru

Dalam proses belajar mengajar di tingkat anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang beragam serta menggunakan metode pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat tertarik untuk ingin tau dan bertambah semangatnya dalam belajar. Selain itu, juga dalam penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa yang menarik dan jelas sehingga anak mudah memahami yang telah disampaikan oleh guru.

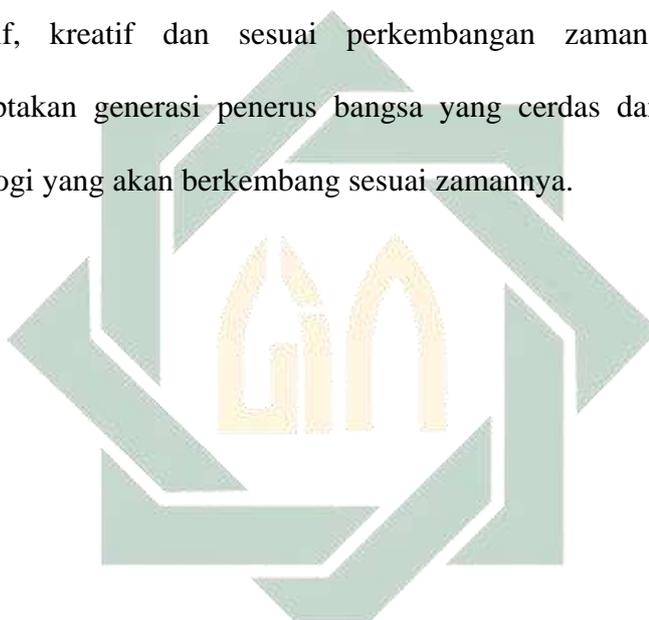
2. Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah sebagai fasilitator dalam mendukung proses pembelajaran dan perkembangan anak, menyediakan media yang beragam dan dibutuhkan oleh guru dalam menunjang metode pembelajaran yang variatif. Sehingga anak tidak mudah jenuh dan

bosan. Jika hanya menggunakan media papan tulis anak akan mengalami bosan dan akan mengobrol sendiri.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan pemahaman konsep pola huruf pada anak usia dini. Upayakan penelitian selanjutnya memilih media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan sesuai perkembangan zaman agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas dan pintar akan teknologi yang akan berkembang sesuai zamannya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Asmariansi. 2016. *Konsep media pembelajaran PAUD, vol. V No.1.* Riau : Jurnal Al-Afkar.
- Fitriah hayati. 2020. *Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bola huruf pada kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar.* Aceh : Jurnal STKIP Bina Bangsa Getsempena. Vol.7
- Haryani, Mirta dkk. 2021. *Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Di TK Pertiwi I Kota Bengkulu.* Bengkulu : Jurnal Educhild (pendidikan dan sosial)
- Jauhar fuad dan Hammam. 2012. *Teori dan praktik penelitian tindakan kelas (PTK).* Tulungagung : STAIN Tulungagung Press.
- Juliani, Silvi. 2019. *Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf pada kelompok B di TK Islam An-Nahl.* Tangerang : UIN SYARIF HIDAYATULLAH, JAKARTA.
- Maimunah hasan. 2009. *PAUD (Pendidikan anak usia dini).* Yogyakarta : Diva Press.
- Mulyadi. 2015. *Implementasi Kebijakan.* Jakarta : Balai Pustaka.
- Nurhayati Arief. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mngenal Huruf Melalui Penggunaan Media Gambar Siswa RA Tunas Melati Kec. Kelara Kab. Jeneponto.* Makassar : UIN Alauddin Makassar.
- Riana Kahfi Dkk. 2017. *Penerapan Metode Reqa Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Materi Membuat Dan Menjawab*

Pertanyaan Dari Teks Yang Dibaca. Sumedang : Jurnal Pena Ilmiah Vol.2
No.1.

Safitri, Hidayatus. 2019. *Meningkatkan Keterampilan Membentuk Origami Melalui Metode Pembelajaran Langsung Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di TK PLUS AL-AFKAR Bungurasih Sidoarjo*. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.

Siti Hadidan Rena. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Permainan Kancing Huruf Kelompok B TK Islam Umindu Kota Makassar*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar

Syamsudin, Amir. 2014. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informatif) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini*. PG PAUD Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.

Usman, Nurdin.2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Balai Pustaka.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A