Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol: 1, No 4, 2024, Page: 1-16

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak

Jasinta Kartika Sari, Choirun Nisak Aulina*
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak: Tujuan Penelitian Ini Melatarbelakangi Untuk Mengetahui Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi Dengan 13 Anak Sebagai Subjek Penelitian. Metode Penelitian Ini Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Melalui Model Kemmis Dan Mc.Taggar Melalui Empat Tahapan Yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi Dan Refleksi. Pembelajaran Menggunakan Media SERUF (Serok Huruf). Target Pencapaian Penelitian Tindakan Kelas Adalah 75%. Pada Pra Siklus Tingkat Pencapaiannya Yakni 45% Dan Siklus I Tingkat Pencapaiannya Yakni 56,3% Dengan Memberikan Kegiatan Pengaman Untuk Melatih Konsentrasi Dan Fokus Anak PadaKegiatan Tersebut. Selanjutnya Setelah Dilakukan Refleksi Dan Perbaikan Siklus II, Nilai Keseluruhan Anak Sebesar 79,6%. Hasil Penelitian Ini Membuktikan Bahwa Kegiatan Pembelajaran Dengan SERUF (Serok Huruf) Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Mengenal Huruf , Media SERUF (SEROK HURUF)

DOI: https://doi.org/ 10.47134/paud.v1i4.708
*Correspondence: Choirun Nisak Aulina
Email: choirunnisak@umsida.ac.id

Received: 17-06-2024
Accepted: 19-06-2024
Published: 27-06-2024

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract: *The purpose of this study was to determine the ability to recognize letters in children aged 4-5 years at TK AisyiyahBustanul Athfal 1 Temple with 13 children as research subjects. This research method uses classroom action research through the Kemmis and Mc.Taggar model through four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Learning using SERUF (A Skirt of letters) media. The target achievement of classroom action research is 75%. In the pre-cycle the achievement rate is 45% and the first cycle the achievement rate is 56.3% by providing safety activities to train children's concentration and focus on these activities. Furthermore, after reflection and improvement of cycle II, the overall value of the child was 79.6%. The results of this study prove that learning activitieswith SERUF (A Skirt of letters) can improve the ability to recognize letters in children aged 4-5 years.*

Keywords: *Early childhood, Ability to recognize letters , SERUF (A SKIRT OF LETTERS)*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh masyarakat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu, dan dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan akan menarik perhatian agar dapat berjalan efektif

khususnya pendidikan anak usia dini(Agus, 2024). Pendidikan anak usia dini sangat penting karena pendidikan tersebut merupakan tonggak utama bagi pendidikan selanjutnya . Sehingga pendidikan anak usia dini berguna untuk kesiapan belajar anak dijenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah jembatan yang menghubungkan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang luas(Minakata & Beier, 2022).

Seperti yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dimana pendidikan awal sebelum melanjutkan ke pendidikan dasar, pendidikan usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dicapai dengan memberikan rangsangan belajar untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut, dengan diselenggarakannya pada jalur non formal, informal, dan formal . Dengan itu dapat dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini berguna untuk menstimulus aspek perkembangan anak, salah satu aspek tersebut ialah aspek perkembangan bahasa(Vecino et al., 2022).

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu satu dengan yang lain . Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak . Dengan itu kemampuan behasa merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan anak, yakni kebutuhan untuk menjadi bagian dari kelompok sosial. Melalui berkomunikasi beberapa sasaran khusus akan tercapai yang berguna untuk mendorong anak dapat mengungkapkan sesuatu melalui perasaannya. Dalam perkembangan bahasa anak terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi diantaranya yaitu : 1) Umur seorang anak. 2) Kondisi lingkungan. 3) Kecerdasan seorang anak. 4) Sosial ekonomi keluarga(Scholz et al., 2021).

Perkembangan bahasa anak usia dini diarahkan pada kesiapan membaca pada anak, kesiapan membaca ini tidak bergantung pada kecerdasan anak melainkan dapat dilihat dari kesiapan anak untuk belajar membaca, kesiapan membaca dapat bergantung pada kemampuan penglihatan, kemampuan pendengaran, dan beberapa literasi anak yang berguna untuk pengetahuan huruf anak . Salah satu aspek bahasa pada anak ialah kemampuan mengenal huruf. Meskipun kemampuan mengenal huruf terlihat sederhana, akan tetapi kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK (Taman Kanak- kanak) karena tahap awal memiliki kemampuan membaca ialah mengenal huruf(Vukašinović et al., 2023).

Pentingnya kemampuan mengenal huruf ini sebagai dasar pertama anak untuk belajar membaca, kemampuan mengenal huruf harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena dengan melalui simbol- simbol huruf anak mampu berkomunikasi serta dapat menambah pengetahuan dan pemahaman anak . Kegiatan mengenal huruf merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan . Bentuk huruf merupakan tanda aksara yang melambangkan bunyi bahasa. Bentuk huruf di Indonesia terdiri dari 26 huruf kapital atau besar digunakan di awal kalimat. Sedangkan bentuk huruf kecil adalah huruf yang biasa digunakan untuk menulis suatu kata . Dengan strategi pengenalan huruf pada anak sejak dini sangat bermanfaat untuk perkembangan Bahasa anak, karena membantu persiapan anak untuk belajar membaca dengan mudah . Mengenalkan huruf pada anak tentunya ketika anak sudah siap dalam berfikirnya sehingga anak lebih mudah menyerap pembelajaran mengenal huruf(Stenner et al., 2022).

Wasik mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf ini diartikan sebagai kemampuan seorang untuk mengetahui tanda keaksaraan yang melambangkan bunyi tersebut . Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan anak kesulitan dalam mengingat serta menganalisis huruf abjad. Faktor internal merupakan hal-hal yang berasal dari dalam diri anak, seperti perkembangan kognitif, minat belajar, motivasi, dan emosi pada anak. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor dari luar diri anak, seperti dari lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah anak. Maka dari itu pendidik ataupun orang tua sebisa mungkin kerjasama dalam mengajarkan anak untuk mengenal huruf(Cunningham & Turnbull, 2020).

Soenjono Darjowidjojo mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya, dan anak faham tentang hurufnya(Sieghart, 2023).

Berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan saat saat melakukan pengamatan pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi, diperoleh hasil kemampuan mengenal huruf anak belum mengenal huruf secara menyeluruh. Jumlah murid di kelas A1 yakni 13 anak, dimana terdapat 53% anak belum dapat mengenal huruf, 15% belum mengenal huruf abjad, dan 32% anak sudah mampu mengenal huruf.

Kegiatan membaca yang digunakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi yaitu berupa buku tema dan buku paket membaca, belum adanya kegiatan bermain mengenai

mengenal huruf sehingga anak merasa bosan, ketika awal mengenal huruf guru terlebih dahulu mengenalkan pada huruf vokal kemudian dilanjut dengan mengenal huruf A-Z. Pada kegiatan mengenal huruf tersebut anak lebih cenderung mengenal secara berurutan dan ketika guru menunjuk secara acak anak sulit untuk mengenal huruf tersebut, dengan begitu ketika anak menulis namanya sendiri mereka kesulitan karena belum mengenal huruf secara keseluruhan. Untuk mengatasi keterbatasan media maka peneliti membuat media yang memudahkan anak mengenal huruf yaitu media SERUF (Serok Huruf)(Goularas et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkannya pembelajaran yang tepat pada anak usia dini agar hasilnya lebih baik. Pada pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan kebutuhan dan tingkat kenyamanan anak, karena pada saat itulah anak masih dalam fase praoperasional. Pemanfaatan media dapat membantu proses belajar anak. Media permainan anak sebaiknya mudah digunakan, aman saat digunakan, dan tahan lama sehingga dapat berguna dalam jangka waktu yang lainnya . Sangat penting mengenalkan huruf pada anak sejak usia TK pembelajaran tersebut melalui proses sosialisasi, dengan metode pembelajaran mambaca tanpa membebani anak, dan sebisa mungkin menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan(Brereton, 2019).

Media SERUF (Serok Huruf) merupakan media yang menggunakan sebuah kolam berisi bola, serok ikan, dan kartu huruf A-Z. Cara bermain media SERUF yaitu anak menyerok huruf yang berada di dalam kolam bola menggunakan serok, setelah anak berhasil mendapatkan kartu huruf anak menyebutkan huruf yang mereka dapat, selanjutnya anak mengikuti pola huruf yang ada di kartu tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan media SERUF (Serok Huruf) karena dilihat dari segi keamanan, warna-warna yang menarik untuk anak, dan tentunya media ini lebih fokus terhadap pengenalan huruf pada anak. Dengan menggunakan media Seruf ini memudahkan anak untuk mengingat huruf, mengucapkan dan menulis huruf dengan benar. Media Serok Huruf ini berguna untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Muzdalifah dan Komalasari terlihat bahwa anak diajarkan dengan media kartu huruf bergambar ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Karena pada kegiatan penelitian, peneliti mengajak anak untuk bermain injak kartu bergambar. Pada kegiatan tersebut anak bermain sambil melompat dengan gambar-gambar yang cerah sehingga anak lebih tertarik untuk bermain sambil belajar. Anak akan merasa tertantang untuk bermain sambil mengenal huruf . Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, Soesilo, dan Kurniawan terlihat bahwa anak diajarkan dengan melalui metode bermain menggunakan

media Kotak pintar ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Karena media kotak pintar ini menggunakan sebuat media kardus yang ditempeli kartu gambar buah dan kartu nama buah. Kegiatan ini sangat menarik untuk anak karna nantinya anak akan mencari dan mencocokan gambar buah dengan nama buah tersebut. Maka kegiatan ini tidak akan membuat anak bosan untuk belajar mengenal huruf . Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muzdalifah dan Komalasari, Ningsih, Soesilo, dan Kuniawan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media SERUF dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu media yang digunakan berbeda dengan menggunakan kolam bola yang berisi kartu huruf kemudian cara bermainnya dengan menyerok kartu menggunakan serok ikan(Chalikias et al., 2020).

Prosedur bermain SERUF yakni sebagai berikut : Pertama, anak terkondisikan duduk membentuk lingkaran dan mengenalkan huruf-huruf pada anak-anak. Kedua, minta anak menyerok kartu huruf menggunakan serok, kemudian mengamati kartu huruf tersebut dan menyebutkan simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf. Ketiga, minta anak untuk menirukan pola huruf yang ada di kartu huruf menggunakan spidol .

Sisi positif dari media SERUF (Serok Huruf) yakni anak juga dapat menegnal warna, mengenal benda-benda yang belum mereka ketahui. Dan keunggulan dari media ini yakni medianya menarik dan bervariasi terdiri dari huruf vocal dan konsonan yang dapat menarik minat anak saat melakukan pembelajaran yang sudah di berikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan SERUF merupakan permainan yang menarik dan bisa diterapkan dalam proses pembelajaran karena dengan media ini akan tercipta suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini. Media SERUF (Serok huruf) merupakan media mengenalkan huruf kepada anak usia 4-5 tahun dengan cara menyerok kartu huruf di dalam kolam bola dan menyebutkan huruf yang ada di kartu dilanjutkan dengan menirukan pola huruf yang ada pada kartu(Dewi & Harini, 2021).

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan media SERUF dan bagaimana tingkat capaian keberhasilan dari media SERUF dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penerapan media SERUF dan mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Adanya penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran bagi pembaca atau pendidik agar lebih memperhatikan

perkembangan mengenal huruf pada anak usia dini dengan menggunakan media yang sesuai dan menyenangkan bagi anak salah satunya menggunakan media SERUF.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan bagian dari usaha memecahkan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas, bertujuan agar dapat dimanfaatkan secara langsung untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak mengenai kemampuan mengenal huruf. Dengan kata lain, Penelitian Tindakan Kelas dapat ditunjukkan terutama sebagai perbaikan pembelajaran sehingga dari penelitian ini dapat memecahkan masalah dalam proses dan hasil belajar anak . Tujuan tersebut dapat dicapai dengan mengambil langkah-langkah untuk memecahkan masalah di kelas. Penelitian ini berfokus pada tindakan yang telah dirancang oleh pendidik, kemudian akan diterapkan pada siswa, selanjutnya dari pemberian pembelajaran tersebut dapat dievaluasi keberhasilan dan kegagalan dari rancangan guru tersebut.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi, dengan jumlah anak sebanyak 13 anak yang terdiri 7 laki-laki dan 6 perempuan, pada pokok peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui media SERUF (Serok Huruf). Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru kelas kelompok A dan akan dibantu dengan guru kelas A1.

Penelitian ini mengunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dimana peneliti melihat permasalahan yang ada di kelas tersebut, wawancara dilakukan secara lisan dengan tanya jawab pada anak didik yang nantinya akan dijadikan penilaian dalam bentuk ceklis lembar observasi agar peneliti dapat menilai sejauh mana kemampuan anak mengenal huruf, dan dokumentasi mengenai kegiatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media SERUF (Serok Huruf). Target keberhasilan pada penelitian sebesar 75%.

Analisis data dilakukan dari awal hingga akhir. Tahap dari pengolahan data terdiri dari pemilihan dengan mengelola data tertentu yang dapat merespon penelitian dan memberikan gambar hasil penelitian. Untuk memudahkan pembacaan data, maka data yang telah terkumpul akan disajikan dalam bentuk tabulasi data. Berdasarkan kerangka teoritik yang telah peneliti pilih dengan mengacu pada norma-norma praktis yang telah disetujui maka pada kegiatan penelitian ini peneliti berusaha menginterprestasi penelitian tindakan kelas ini. Data yang telah diperoleh selama pembelajaran akan diolah dengan teknik presentase dengan menggunakan rumus :

$$P = F/n \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi Nilai n = Jumlah Siswa

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi yang bertempatan di Perumahan Mutiara Citra Graha Blok B1 No 1&6, Larangan, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. TK Aisyiyah Bustanul Athfal berdiri pada tahun 2005 dibawah naungan Yayasan Aisyiyah ranting Larangan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas A1 dengan peserta didik sebanyak 13 anak, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan. Ada beberapa tahap pelaksanaan pada penelitian tindatakan kelas ini diantaranya yaitu : 1. Tahap Perencanaan (Planning) tahap ini merupakan tahap penyusunan rancangan yang digunakan untuk persiapan pembelajaran mengenal huruf pada anak menggunakan media SERUF. 2. Tahap Tindakan (Acting) pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran yang mengacu pada perencanaan pembelajaraan yang telah peneliti buat, 3. Tahap Pengamatan (Observing) tahap ini peneliti mengisi lembar observasi aktivitas guru kelas dan aktivitas anak didik selama pembelajaran mengenal huruf menggunakan media SERUF. 4. Tahap Refleksi (Reflecting) pada tahap ini peneliti mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan guru kelas dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran media SERUF. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas peneliti terlebih dahulu melakukan obeservasi berguna untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun(Sayuti, 2022).

A. Pra Siklus

Pada pra siklus atau tindakan awal ini dilakukan peneliti dengan mengamati kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian pada pra siklus ini, peneliti memahami kondisi awal mengenal huruf pada anak. Pada pra siklus ini peneliti akan membandingkan hasil sebelum dan sesudah di lakukan penelitian pada anak untuk mengenal huruf. Berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti, peserta didik sebagian besar mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf. Anak sulit untuk mengenali simbol huruf, ketika anak-anak sedang mengikuti pembelajaran mengenal huruf pada buku paket membaca, sebagian anak belum mengetahui simbol huruf yang ditunjuk oleh pendidik. Bahkan ada beberapa anak yang sama sekali tidak mengenal huruf sehingga anak masih mengenal huruf vokal terlebih dahulu(… et al., 2024).

B. Siklus I

Pada tindakan dan observasi siklus I peneliti melaksanakan tindakan sebanyak dua kali dalam seminggu. Setiap pertemuan tindakan siklus I dengan menggunakan

media SERUF yaitu kurang lebih selama 60 menit pada setiap sesinya. Tahap-tahap penelitian ini diantaranya: 1. Peneliti menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH) yang berguna untuk acuan peneliti ketika melaksanakan proses pembelajaran pada anak, 2. Peneliti menyiapkan media pembelajaran SERUF untuk menunjang proses pembelajaran yang akan peneliti laksanakan. 3. Mengembangkan dan menyusun lembar observasi peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui media SERUF. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari selasa tangga 6 juni 2023 pukul 08.00-09.00. Kegiatan awal pada proses kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu peneliti memperlihatkan terlebih dahulu media SERUF pada anak. Peneliti menunjukkan media SERUF dan memperkenalkan media SERUF pada anak, kemudia anak-anak memperhatikan media SERUF tersebut. Media SERUF terdapat sebuah kolam yang berisi bola warna-warni dan kartu huruf(Serif et al., 2020).

Pada pertemuan kedua siklus I dilaksanakan dihari rabu 7 juni 2023 pukul 08.30-10.00. Pertemuan kedua ini sebelum peneliti memulai kegiatan pembelajaran di kelas peneliti mengajak anak untuk berdoa terlebih dahulu. Setelah itu peneliti mengajak anak untuk mengucapkan huruf A-Z sambil bernyanyi. Selanjutnya peneliti menunjuk masing-masing anak untuk menyebutkan kartu huruf yang peneliti pegang. Kemudian peneliti memperkenalkan cara bermain pada media SERUF pada anak. Sebelum permainan dimulai peneliti membagi 13 anak menjadi 4 kelompok pada setiap kelompok terdapat 3-4 anak. Kelompok yang sudah siap akan ditunjuk peneliti maju kedepan untuk bermain. Setiap anak akan mendapatkan sebuah serok ikan untuk mengambil kartu yang sudah tercampur dengan bola di dalam kolam. Anak diperbolehkan mengambil 1 kartu huruf yang telah mereka ambil di dalam kolam. Setelah berhasil mendapatkan kartu huruf maka peneliti meminta anak untuk mengucapkan huruf yang telah mereka dapat. Dan anak melanjutkan kegiatan mentracing pola yang ada di kartu tersebut. Anak yang sudah menyelesaikan kegiatan boleh duduk dan bergantian dengan kelompok lain. Sebelum peneliti menutup kegiatan bermain peneliti mengajak anak untuk tanya jawab atau recalling dan berdo'a selesai belajar.

Dari pengamatan yang sudah dilaksanakan pada 2 pertemuan siklus I menunjukkan hasil dari kemampuan mengenal huruf anak menunjukkan adanya peningkatan, yang awalnya penelitian pada pra siklus mendapatkan hasil sebesar 45%. Untuk mendapatkan hasil pra siklus 45% di dapatkan melalui proses pengamatan saat di berikan kegiatan pengaman, kemudian meningkat pada kegiatan siklus I sebesar 56%. Namun peningkatan pada kegiatan siklus I masih belum menunjukkan peningkatan

kemampuan menganal huruf anak sesuai target penelitian yakni sebesar 75% . Refleksi penelitian ini berguna untuk mengevaluasi atau menilai tindakan pembelajaran siklus I.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis siklus I ditemukan permasalahan sebagai berikut: 1. Anak masih kesulitan ketika menyerok kartu huruf, 2. Sebagian anak belum bisa menyebutkan huruf yang mereka dapat, 3. Saat mentracing atau mengikuti pola anak masih bingung. Untuk mengatasi permasalahan yang di temukan pada siklus I dengan memperlihatkan beberapa huruf yang ada di kolam SERUF. Hasil penelitian pada siklus I belum memenuhi target, maka penelitian akan melakukan perbaikan pada cara bermain dan menambahkan media berupa cat air agar memudahkan anak untuk menirukan pola pada kartu huruf(Madhuri et al., 2019).

C. Siklus II

Kegiatan siklus II ini dilaksanakan hari selasa 20 juni 2023 dan hari rabu 21 juni 2023. Pada kegiatan ini peneliti mempersiapkan dan merancang beberapa kebutuhan yang digunakan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Beberapa tahapan sebagian berikut: 1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). 2. Berkerjasama dengan guru kelas selama kegiatan berlangsung. 3. Mempersiapkan alat dan media untuk kegiatan pembelajaran. 4. Menyiapkan dokumentasi kegiatan siklus II. Tindakan pada siklus II adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media SERUF. Dengan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I. Tahapan penelitian tindakan adalah tahapan perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Rencana kegiatan siklus II sama dengan siklus I tetapi peneliti menambahkan media berupa cat air untuk memberikan rangsangan pada anak.

Pertemuan pertama dimulai dengan peneliti menjelaskan kembali pada anak tentang kegiatan hari ini. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai anak dijelaskan aturan dan cara bermainnya. Peneliti meminta anak duduk dengan rapi dan tenang. Peneliti memilih 3-4 anak perkelompok yang sudah siap untuk maju kedepan. Kemudian anak-anak mulai menyerok kartu huruf masing-masing anak sebanyak 2 kali. Selesai menyerok kartu huruf anak menunjukkan dan menyebutkan huruf. Kemudian anak mentracing menggunakan spidol atau cat air. Kegiatan mentracing huruf menggunakan cat air lebih mudah dan menarik bagi anak-anak. Selain mudah anak-anak juga dapat memilih warna yang mereka inginkan. Misal, anak mendapatkan kartu huruf F dan J, anak memilih salah satu huruf yaitu huruf J untuk ditracing menggunakan tangan dan cat air dengan warna yang disukai oleh anak, sebelum anak mulai mentracing peneliti menjelaskan bagaimana arah menulis huruf dengan benar. Dengan menggunakan jari

anak untuk mentracing membuat anak lebih fokus dan mempermudah anak untuk mengingat bentuk huruf tersebut.

Pada pertemuan ke 2 kegiatan siklus II pendamping dan observasi dilakukan secara bersamaan dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran siklus II, dilaksanakan 2 kali pertemuan dari awal sampai akhir berjalan dengan baik dan semua berjalan sesuai rencana peneliti.

Dari hasil penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi mengalami peningkatan melalui media SERUF. Setelah melaksanakan tindakan siklus II, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi. Hasil refleksi didiskusikan oleh peneliti dengan guru kelas yaitu: 1. Peserta didik merasa senang dan antusias dengan media SERUF. 2. Anak-anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media SERUF. 3. Peneliti melakukan yang terbaik untuk memberikan stimulus anak melalui penggunaan media saat mengajar. Selama pelaksanaan kegiatan siklus II, kemampuan mengenal huruf anak meningkat sebesar 79,6 %. dengan ini membuktikan bahwa penggunaan media SERUF dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.

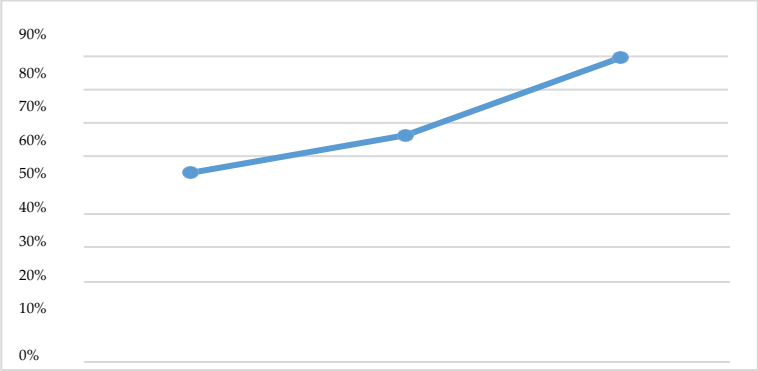
Adapun nilai dari keseluranhan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.

Tabel 1. Hasil Nilai Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak melalui Media SERUF (Serok Huruf) pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kode Subjek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Subjek 1	60%	75%	100%
2.	Subjek 2	25%	41,6 %	58,3%
3.	Subjek 3	41,6%	41,6%	58,3%
4.	Subjek 4	33%	55%	75%
5.	Subjek 5	33%	55%	75%
6.	Subjek 6	25%	41,6%	58,3%
7.	Subjek 7	58,3%	75%	100%

8.	Subjek 8	41%	41,6%	60%
9.	Subjek 9	41%	58,3%	58,3%
10.	Subjek 10	55%	60%	100%
11.	Subjek 11	55%	58,3%	100%
12.	Subjek 12	55%	55%	91,6%
13.	Subjek 13	58,3%	75%	100%
	Jumlah	**45%**	**56,3%**	**79,6%**

Hasil presentase yang didapat dari tabel di atas pada pra siklus mendapatkan presentase sebesar 45% , pada siklus I sebesar 56.3%, sedangkan siklus II mendapatkan presentase sebesar 79,6%. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dapat dikatakan berhasil dan diberhentikan di siklus II. Hal ini dapat dilihat pada grafik peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi sebagai berikut :



Gambar 1. Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada tahap Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari hasil grafik di atas, diperoleh hasil dari penggunakan media SERUF (Serok Huruf) untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil dari pra siklus diperoleh sebesar 45% dengan itu dinyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak masih kurang. Dan pada penelitian siklus I, memperoleh hasil sebesar 56,3% maka dari itu penelitian pada siklus I mulai meningkat, akan tetapi masih belum memenuhi target, maka pada siklus I anak

hanya mampu mengenal bentuk huruf saja. Di karenakan siklus I belum berhasil maka peneliti melanjutkan pada siklus II. Pada saat melaksanakan siklus II peneliti menambahkan kegiatan pengaman yaitu dengan finger painting agar memudahkan konsentrasi dan fokus anak pada media SERUF yang sudah di berikan, dengan adanya kegiatan pengaman ini maka pada siklus II memperoleh hasil 79,6% yang menandakan bahwa siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%(Schmid et al., 2023).

Berdasarkan penelitian yang sejalan dengan Muzdalifah dan Komalasari bahwa dengan media SERUF (Serok Huruf) dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dengan kriteria anak mampu mengucapkan huruf dengan jelas dan benar, mengenal pola huruf serta mampu menirukan pola huruf dengan benar . Keberhasilan dari penelitian ini di sebabkan beberapa faktor yakni, media yang menarik dan bervariasi berwarna warni sehingga anak tertarik dalam media yang di tunjukkan. Media tersebut tidak hanya belajar mengenal huruf saja akan tetapi juga membuat anak tertantang untuk menyerok huruf didalam kolam. Dari kegiatan belajar menggunakan media SERUF (Serok Huruf) peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penjelasan diatas menunjukan bahwa penggunaan media SERUF (Serok Huruf) dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, pada setiap tindakan yang dilakukan pada proses pembelajaran telah mendorong terjadinya perubahan pada kemampuan mengenal huruf peserta didik, dapat dilihat dari setiap siklusnya anak mengalami peninkatan nilai hingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu kemampuan mengenal huruf anak dikatakan berhasil jika mengcapai 75%. Maka dari itu penelitian ini dianggap telah berhasil dan proses penelitian selesai. Dari keseluruhan proses yang telah dilaksanakan peneliti mulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, menunjukkan bahwa dengan menggunakan media SERUF (Serok Huruf) dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan media SERUF (Serok Huruf) untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi dapat disimpulkan yakni media SERUF (Serok Huruf) merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf

pada anak usia 4-5 tahun. Dengan cara anak menyerok kartu huruf yang terdapat di dalam kolam bola, setelah berhasilmendapatkan kartu huruf anak menyebutkan huruf tersebut, kemudian anak mengikuti pola yang berada di huruf tersebut. Dalam setiap pertemuan peneliti akan memilih anak sebanyak 3-4 anak untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Dan berdasarkan hasil dari data observasi pada 3 indikator kemampuan mengenal huruf yaitu mengenal bentuk huruf, mengenal bunyi huruf, mengetahui makna dan pola huruf pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Sebelum adanya tindakan presentase yang didapatkan yaitu 45% dan dilakukan tindakan siklus I yang mengalami peningkatan sebesar 56,3%, kemudian dilanjutkan dengan tindakan siklus II kemampuan mengenal huruf anak meningkat sebesar 79,6% dengan menambahkan media cat air. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%.

Daftar Pustaka

Agus, A. (2024). Perancangan Video Dokumenter Sejarah Silek Kumango. Iam-Indonesia. http://www.iam-indonesia.org/index.php/dkv/article/download/107/37

Anisah, S. S., Nurhafizah, N., & Yetti, R. (2018). Implementation of children kinesthetic intelligence development activities in kindergarten. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 4(2), 104-110. https://doi.org/10.29210/02018253

Brereton, R. G. (2019). Determining the significance of individual factors for orthogonal designs. Journal of Chemometrics. https://doi.org/10.1002/cem.3124

Cania, S., Novianti, R., & Chairilsyah, D. (2020). Pengaruh media glowing city terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. Aulad : Journal on Early Childhood, 3(1), 53-60. https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54

Chalikias, G., Serif, L., Thomaidis, A., Lantzouraki, A., & ... (2020). Comparison of novel LDL cholesterol equations in myocardial infarction patients: Clinical impact on risk re-classification and lipid treatment goals on secondary …. Atherosclerosis. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S002191502030544X

Cunningham, S., & Turnbull, S. (2020). The media and communications in Australia. books.google.com.

https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=kyfxDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=media+seruf&ots=r082OA1s1x&sig=3p98Iq9SFWi-_gTziagYhObsQdQ

Dewi, L. K., & Harini, N. W. (2021). Development of Digital Comics as a Media for Biology Learning of Environmental Change for Senior High School Students. Journal of Biology Education. https://journal.unnes.ac.id/sju/ujbe/article/view/47381

Dewi, R., Musi, M. A., & Syahriah, A. (2022). Meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui kegiatan bermain plastisin. EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 1(4), 215. https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i4.27183

Fatimatuzza'rah, S., et al. (2022). Penggunaan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di PAUD Samara Lombok tahun ajaran 2020/2021. 2(1). Retrieved from https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/index

Goularas, D., Ozkaya, M., Serif, T., & ... (2021). A general framework for teaching software engineering and improving collaboration skills in multidisciplinary teams. Journal of Aeronautics …. https://jast.hho.msu.edu.tr/index.php/JAST/article/view/441

Handayani, A., & Nurhafizah. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Kantong Ajaib di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 4(1), 44-50.

Hayati, F., Amelia, L., & Hanisah. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan bola huruf pada kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar. Jurnal Buah Hati, 7(1), 65-73. https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i1.940

Izatusholihah, Y. M. Y., & Elan. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 86-95. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376

Kresojevic, M., Slavkovic, N., & Serif, B. (2024). Optimization? f Port of" Novi Sad" for the Acceptance of River-Sea Vessels. … Journal on Marine …. https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=20836473&AN=178099516&h=hZimBU51%2BEkD8Im8f9enferU0LCSZ%2FDQh8s1ezRDAJZ%2Fdz4PGd%2FJXa7UUR8Yl%2BFDcbXBt32qM5XK%2Bl5ML%2Bfq4A%3D%3D&crl=c

Madhuri, S., Bártulos, C. R., Serif, M., Lepetit, B., & Kroth, P. G. (2019). A strategy to complement PtAUREO1a in TALEN knockout strains of Phaeodactylum tricornutum. Algal Research. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211926418309482

Minakata, K., & Beier, S. (2022). The dispute about sans serif versus serif fonts: An interaction between the variables of serif and stroke contrast. Acta Psychologica. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S000169182200138X

Muflikha, E. S. (2013). Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui media tutup botol hias di PAUD Kenanga I Nagari Sungai Pulai.

Muzdalifah, & Komalasari. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf sederhana melalui bermain injak kartu huruf bergambar pada kelompok usia 3-4 tahun PAUD Plus Al-Fattah, 1-5.

Natasya, N. I. E. (2021). Penerapan metode analisis glass terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak disleksia. Pendidikan Khusus, 1-12.

Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(1), 11-18. https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18

Rahmadani, F., Suryana, D., & Hartati, S. (2019). Pengaruh media sandpaper letter terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Islam Budi Mulia Padang. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 6(1). Retrieved from http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index

Rahmadani, F., Suryana, D., & Hartati, S. (2019). Pengaruh media sandpaper letter terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Islam Budi Mulia Padang. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 6(1), 56. https://doi.org/10.24036/104545

Rosalina, A. (2011). Peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini melalui kegiatan bermain. Psycho Idea, 1, 19-35.

Sayuti, M. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif. https://judikatif-upiyptk.org/ojs/index.php/judikatif/article/view/34

Schmid, P., jr, G. C., Sargent, D., & ... (2023). Type does matter! A systematic literature review on typographic considerations in publications on electronic documentation in aviation and medicine. Information Design …. https://doi.org/10.1075/idj.22019.sch

Scholz, S., Serif, M., Schleheck, D., Sayer, M. D. J., & ... (2021). Sulfoquinovose metabolism in marine algae. Botanica …. https://doi.org/10.1515/bot-2020-0023

Serif, L., Chalikias, G., Didagelos, M., Stakos, D., & ... (2020). Application of 17 contrast-induced acute kidney injury risk prediction models. Cardiorenal …. https://karger.com/crm/article-abstract/10/3/162/87023

Sieghart, S. (2023). The Influence of Fonts on the Reading Performance in Easy-to-Read Texts: A Legibility Study with 145 Participants. Design Issues. https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10302145/

Siregar, R. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu di TK Negri Pembina I Kota Jambi tahun ajaran 2016/2017. Carbohydr Polym, 6(1), 5-10.

Stenner, R., Kramer, K., & Smith, A. J. (2022). Print Culture, Agency, and Regionality in the Hand Press Period. books.google.com.

https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=bLVoEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+seruf&ots=46t84T_iay&sig=9UP_4tV-JdqcYsxJuthe5oLHno4

Sugianto, F. I. (2019). Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI).

Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran.

Trisniwati. (2014). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1.

Vecino, S., Mehtali, J., de Andrés, J., & ... (2022). How does serif vs sans serif typeface impact the usability of e-commerce websites? PeerJ Computer …. https://peerj.com/articles/cs-1139/

Vukašinović, N., Serif, M., & Bacete, L. (2023). Cracking the green wall code: insights into cell wall integrity across organisms. Frontiers in Plant Physiology. https://doi.org/10.3389/fphgy.2023.1323899

Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang. J Chem Inf Model, 4(1), 608-616.