

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN
HURUF ANAK USIA DINI MELALUI
BERMAIN KANTONG AJAIB**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Bahasa Kelompok B Usia 5-6 Tahun
TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

**MILA YULIA
NIM. 2086207014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2024**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya meningkatkan kemampuan anak dalam pendidikan selalu dilakukan baik secara formal maupun informal. Meningkatkan kemampuan dan kecerdasan anak di taman kanak-kanak tidak cukup berdasarkan pengalaman saja, melainkan akan dibutuhkan suatu pemikiran yang luas dan mendalam.

Dilihat dari perkembangan Taman Kanak-Kanak, adalah tempat yang nyaman untuk bermain atau suatu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau bermain sambil belajar sesuai dengan perkembangan anak yang bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan yang diperlukan oleh anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

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

Indonesia, yang dilaksanakan dengan menggunakan bermain kantong ajaib untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui pengenalan huruf.

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

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

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

Tabel I.1. Data Hasil Kemampuan Pengenalan Bahasa Anak Usia Dini

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

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

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

Dari fenomena di atas, terlihat bahwa pengenalan huruf anak masih rendah. Untuk itu guru akan memberikan pembelajaran guna peningkatan pengenalan huruf anak dengan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini Melalui Bermain Kantong Ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar adalah :

1. Anak masih kurang mengenali simbol-simbol huruf yang ada dan belum mampu meniru penulisan huruf A-Z.
2. Sebagian besar anak belum bisa membedakan huruf vokal dan konsonan.
3. Kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan dan menunjukkan tulisan sederhana dengan simbol dan lambangnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah pengenalan huruf anak usia dini dapat ditingkatkan melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang peneliti ambil dalam latar belakang masalah di atas yaitu: untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Guru, hasil penelitian ini nantinya dapat menambah wawasan atau pengetahuan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, selain itu tentunya dapat menjadi masukan bagi para guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak melalui bermain kantong ajaib
2. Bagi Anak atau peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna khususnya meningkatkan kemampuan pengenalan huruf di taman kanak-kanak TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar
3. Bagi Masyarakat, diharapkan penelitian ini nantinya memberikan masukan positif dan membangun terhadap dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini

F. Penjelasan Istilah

1. Kegiatan mengenal huruf adalah memperkenalkan huruf abjad pada anak yang merupakan bagian penting dari membaca dan menulis, sebelum ke tahapan membaca dan menulis terlebih dahulu anak harus bisa mengenal huruf dengan baik agar kelak mampu membaca dan menulis dengan benar.
2. Kantong ajaib merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kantong terbuat dari kain yang dipasangkan tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah di desain sebelumnya yaitu berupa gambar dengan jumlah tertentu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah ide untuk membantu perkembangan anak usia dini, dilandasi pemahaman bahwa setiap anak yang dilahirkan memiliki bakat dan kepandaian, namun bakat dan kepandaian itu ibarat mutiara yang terpendam dan harus digali, ditemukan, kemudian diasah sehingga benar-benar menjadi mutiara yang sesungguhnya. Anak adalah unik artinya seorang anak yang dilahirkan memiliki kemampuan dan keunggulan yang tidak sama antara satu dengan lainnya.

Kemampuan adalah suatu kesanggupan seseorang dalam memahami sesuatu. Pada anak usia prasekolah kemampuan dalam mengenal sesuatu haruslah diawali dengan pembiasaan terutama pada kemampuan mengenal huruf abjad. Banyak kemampuan penting harus dikembangkan pada anak-anak agar mereka dapat mengenal keterampilan baca tulis. Perkembangan bahasa maupun aspek penting dalam perkembangan keterampilan membaca yaitu dengan membiasakan membaca buku yang dapat memberikan sumbangan pada perkembangan kemampuan bahasa anak, yaitu dalam mengenal huruf abjad.

Menurut kamus praktis Bahasa Indonesia (2001:278), kemampuan didefinisikan sebagai kuasa atau anggup melakukan sesuatu, sementara Mayer, Iskandar (2009:8) mendefinisikan kemampuan adalah sebagai upaya

yang dilakukan oleh seseorang untuk membuat generalisasi, mengandaikan dan mengendalikan kemungkinan dalam menanggukkan keputusan.

Roestiyah (1992:15), mendefinisikan kemampuan adalah pemilikan pengetahuan keterampilan dan kemampuan yang dituntut oleh jabatan tertentu, dan diartikan sebagai pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kegiatan berpikir dan bertindak. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah melaksanakan tugas yang diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan.

Pangastuti, dkk (2017:54) Mengenal huruf merupakan bagian penting dari membaca dan menulis, sebelum ke tahapan membaca dan menulis terlebih dahulu anak harus bisa mengenal huruf dengan baik agar kelak mampu membaca dan menulis dengan benar. Anak yang mampu mengenal huruf akan lebih cepat mahir dalam membaca dibandingkan dengan anak yang tidak mampu mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf ialah tahapan perkembangan pengetahuan anak dalam mengenal hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.

Menurut kurikulum berbasis kompetensi (2004:4) menyatakan kemampuan perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf seperti:

- 1) Menghubungkan dan menunjukkan tulisan sederhana dengan simbol dan lambangnya.
- 2) Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata yang sama.
- 3) Mengelompokkan kata-kata yang sejenis.

- 4) Menirukan kembali 4-5 urutan kata.
- 5) Membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dan menunjukkan beberapa kata yang dikenalnya.
- 6) Anak mampu mengenal huruf A – Z.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak usia dini dapat dilihat semenjak anak dilahirkan dengan pembiasaan dalam mengembangkan keterampilan melalui media-media yang ada dengan mengenalkan huruf abjad melalui bermain kantong ajaib.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

Memperkenalkan huruf abjad pada anak adalah langkah awal dalam mengenalkan bentuk-bentuk huruf dan memperdengarkan lafal dari setiap abjad yang sudah dikenal untuk kemudian dirangkaikan dalam bentuk kata, maksud disini adalah agar anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa mereka.

Menurut Nurani (2009:136) mengatakan bermain mengenal huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil seperti anak belajar mengenal huruf-huruf dengan cara melihat dan menyentuhnya di samping mendengar setiap huruf yang diucapkan oleh orang tua dan guru. Seiring dengan pemahaman anak akan huruf dan penggunaannya dengan bermain bermain kantong ajaib berikut kosa katanya, juga anak paham dengan penggunaan huruf pada kata, misalnya menyebutkan benda-benda yang bermula dengan huruf. Permainan ini selain mengajak anak mengenal huruf juga dapat menambah perbendaharaan kata-katanya.

Menurut Kurnia (2009:106), prinsip abjad merupakan bunyi kode lisan yang diwakili oleh huruf-huruf kode tertulis. Dianggap penting pada anak-anak mengenal huruf dan memahami bahwa huruf-huruf adalah berkaitan dengan membaca. Penyelidikan pada kesadaran fonemik keupayaan untuk mengenal dan memanipulasi bunyi-bunyi dalam perikatan juga menunjukkan pentingnya mempelajari abjad. Beberapa penelitian mengatakan bahwa kesadaran fonemik merupakan hal yang penting dalam pembelajaran membaca. Mempelajari abjad adalah suatu hal yang penting tentang kesadaran fonemik juga didapati pada anak-anak dengan kemahiran fonemik yang baik mempunyai pengetahuan yang baik tentang abjad. Penemuan ini menegaskan hubungan antara pengetahuan tentang abjad dengan kesadaran fonemik, karena banyak antara perkataan yang mempunyai ritme yang lama dan literasi, memfokuskan pada pemahaman anak-anak tentang huruf dan bunyinya. Pengenalan huruf dasar sebagai hubungan antara ejaan dan sebutan bunyi, merupakan suatu kesuksesan dalam membaca dan komponen yang penting dalam program kesiapan membaca.

Lebih lanjut Kurnia (2009:106) pengenalan huruf dasar sebagai hubungan antara ejaan dan sebutan bunyi, merupakan suatu kesuksesan dalam membaca dan merupakan komponen yang penting dalam program kesiapan membaca. Sebelum mengajar membaca pada anak, dasar-dasar kemampuan membaca atau kesiapan membaca perlu dikuasai oleh anak terlebih dahulu. Dasar-dasar kemampuan membaca ini diperlukan agar anak berhasil dalam membaca maupun menulis. Sebelum anak diajarkan membaca perlu diketahui

terlebih dahulu kesiapan membaca anak. Ini bertujuan agar kita dapat mengetahui apakah anak sudah siap diajarkan membaca. Di samping itu juga bertujuan agar dapat diketahui kemampuan kesiapan membaca khusus apa yang sebaiknya diajarkan atau dikuatkan pada anak. Adapun kemampuan-kemampuan kesiapan membaca yang akan dikembangkan itu adalah sebagai berikut :

a. Membedakan Auditorial

Anak-anak harus belajar untuk memahami suara-suara umum di lingkungan mereka dan membedakan di antara suara-suara tersebut. Mereka harus memahami konsep volume, lompatan, petunjuk, durasi, rangkaian, tekanan, tempo, pengulangan, dan kontras (suara) membedakan suara-suara huruf dalam alphabet pada anak usia dini, terutama suara-suara yang dihasilkan oleh konsonan awal dalam kata (anak harus mampu membedakan suara huruf *d* dari suara *t*, suara *m* dari suara *n*). Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya adalah :

- 1) Mintalah anak-anak untuk memberi nama sesuatu yang dimulai dengan suara yang sama dengan namanya.
- 2) Ucapkan sekumpulan kata dan mintalah anak-anak untuk memberi tahu anda kata mana dalam daftar dimulai dengan suara yang berbeda dengan yang lain.
- 3) Tugaskan anak untuk memberi nama setiap benda yang ada di kelas yang dimulai dengan huruf tertentu, misalnya *d*.

- 4) Tugaskan anak beranjak dengan kata-kata seperti lari, melompat, terbang.

Sebelumnya bahan-bahan yang akan diberikan atau kegiatan yang akan dilaksanakan pada bagian ini terlebih dahulu direkam agar anak dapat bekerja dengan mendengarkan petunjuk dan kemudian meresponnya.

b. Diskriminasi Visual

Anak-anak harus belajar untuk memahami objek dan pengalaman umum dengan gambar-gambar pada foto, lukisan, dan pantomim. Mereka harus belajar untuk melakukan identifikasi warna-warna dasar dan bentuk-bentuk geometri dan mampu menggabungkan objek-objek berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran. Mereka harus mampu membedakan kiri dan kanan warna bentuk maupun atas dan bawah, dan mengikuti gerakan dari kiri ke kanan maupun dari atas ke bawah. Mereka harus mampu mengatakan bentuk dari gambar latar belakang, mengemukakan detail pada sebuah gambar, dan mengetahui pola-pola visual sederhana. Akhirnya mereka harus mampu untuk memahami dan menamai huruf besar dan huruf kecil.

c. Menghubungkan Suara-Suara Simbol

Pada akhirnya, anak harus mampu mengkaitkan huruf besar dan huruf kecil dengan nama mereka dan dengan suara yang mereka representasikan. Ia harus tahu bahwa *d* disebut *de* dan menetapkan suara pada awal kata “*daging*”. Sebagian besar anak akan membuat kemajuan awal yang bagus pada kemampuan-kemampuan ini selama masa pada anak usia dini. Sedikit

diantaranya akan menguasai semua kemampuan dalam menghubungkan suara simbol hingga masa selanjutnya di kelas lanjutan (sekolah dasar).

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1990:316), huruf dalam pengertiannya adalah unsur abjad yang melambangkan bunyi, sedangkan abjad menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2001:2) adalah kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan kata yang lazim atau sistem aksara yang melambangkan bunyi bahasa yang dipakai untuk menulis bahasa.

Kemampuan bahasa yang akan dikembangkan oleh peneliti, yang diwujudkan melalui upaya meningkatkan prosentase kemampuan mengenal huruf abjad pada anak adalah menggunakan kurikulum standar kompetensi tahun 2004. Pedoman penelitian menurut kurikulum tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel II.1
Pedoman Kemampuan Mengenal Huruf Berdasarkan Kompetensi Dasar, Hasil Belajar, dan Indikatornya Menurut Kurikulum 2004

Kompetensi Dasar	Hasil Belajar	Indikator
Anak mampu mendengar-kan, berkomunikasi secara lisan, dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya	Dapat berkomunikasi, berbicara secara lisan	Anak dapat mengenal huruf A - Z
	Mengetahui bahwa ada hubungan antara bahasa lisan (huruf) dengan simbol	Anak dapat menunjukkan huruf sederhana dengan simbol dan lambangnya
		Anak dapat menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu pada huruf A-Z
		Anak dapat meniru gambar huruf A-Z

Sumber : Kurikulum Standar Kompetensi (2004)

Berdasarkan narasi pada teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf abjad adalah kesanggupan anak dalam mengenal huruf abjad yang melambangkan bunyi bahasa yang dipakai untuk menulis dan membaca.

3. Bermain Kantong Ajaib

Manusia melakukan aktifitas bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia Taman Kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain, oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya

Kantong ajaib merupakan alat yang digunakan guru untuk melakukan proses kegiatan pembelajaran dimana anak dapat mengenal konsep huruf a-z. (Yus, 2011) mengemukakan bahwa “media kantong ajaib digunakan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk dan warna agar dapat meningkatkan pengetahuan anak”.

Menurut Fidayani (2018) kantong ajaib merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kantong terbuat dari kain yang dipasangkan tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah di desain sebelumnya yaitu berupa gambar dengan jumlah tertentu. Barang yang diambil mengandung sebuah huruf sehingga anak didik didorong untuk mencari sekumpulan huruf mainan agar sesuai dengan pembelajaran. Kantong ajaib bertujuan untuk berpikir kreatif

dan imajinasi serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan daya ingat, serta menciptakan kegembiraan melalui latihan kepekaan indra peraba”.

Pada prakteknya nanti anak didik dibagi menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama. Satu anak bertugas untuk mengambil barang dari kantong, mengamati, dan menghitung sebuah bilangan yang tercantum dalam jumlah gambar/titik/warna. Sedangkan satu anak lainnya bertugas untuk mencari angka mainan yang sesuai dengan bilangan tersebut. Setiap kelompok pasangan akan dilombakan dengan kelompok lainnya. Kriteria yang digunakan adalah kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan bilangan dengan benda. Permainan kantong ajaib ini dapat dikembangkan untuk belajar membilang, mengurutkan, menambah dan mengurangi (Yus, 2011).

Kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran kantong ajaib. Menurut Nikhmatul (2019) mengemukakan bahwa ada beberapa pemanfaatan dalam penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini, meliputi (1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan. (2) Memungkinkan adanya keseragaman penghematan atau persepsi belajar pada masing-masing anak. (3) Membangkitkan motivasi belajar dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak. (4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun di simpan menurut kebutuhan. (5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak. (6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. (7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

4. Karakteristik Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut. Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Menurut Berg, rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa

membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

Menurut Hibama S Rahman (2002) anak usia 4–6 tahun Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 4-6 tahun adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya, 4) bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

5. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Kemmis dan Taggart sebagaimana dikutip oleh Padmono (2010) menyatakan penelitian tindakan adalah suatu penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktek pendidikan dan praktek sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktek-praktek itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktek-praktek tersebut. Kemmis dan Taggart memandang, bahwa penelitian ini dilakukan secara kolektif untuk memperbaiki praktek yang mereka lakukan dimana perbaikan dilakukan berdasar refleksi diri. Dalam bukunya *Becoming Critical : Education, Knowledge, an Action Research* 1986. Kemmis dan Carr lebih jelas menyatakan penelitian tindakan adalah bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan (guru, siswa, atau kepala sekolah, misalnya) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran (a) praktek-praktek sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, (b) pengertian mengenai praktek-praktek ini, dan (c) situasi-situasi (dan lembaga-lembaga) dimana praktek-praktek tersebut dilaksanakan. Menurut Endang (2011) karakteristik penelitian tindakan kelas antara lain:

- a. Tema penelitian bersifat situasional
- b. Tindakan diambil berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi diri
- c. Dilakukan dalam beberapa putaran
- d. Penelitian dilakukan untuk memperbaiki kinerja
- e. Dilaksanakan secara kolaboratif atau partisipatorif

f. Sampel terbatas

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional.

B. Penelitian Relevan

Sebelum mengangkat judul tentang meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, Peneliti terlebih dahulu melakukan tinjauan atau menelaah pustaka pada beberapa penelitian terlebih dahulu, Ada beberapa penelitian ini yang membahas pengenalan huruf melalui bermain kantong ajaib diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal huruf pada anak Belum Berkembang dan dilanjutkan perbaikan pada siklus I melalui kegiatan permainan kantong ajaib dengan menggunakan berbagai media. Pada siklus II mencapai hasil yang optimal dengan hasil Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa permainan kantong ajaib dengan berbagai

media dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2022) yang berjudul “pengaruh media pintu berkantong terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di TK Nitasari Surabaya”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh media pintu berkantong terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A di TK Nitasari Gubeng Surabaya secara signifikan. Hal ini sudah diperkuat dengan hasil statistik deskriptif pada kelas eksperimen yang menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A di TK Nitasari Gubeng Surabaya sebesar 30.9 hasil ini jauh berbeda dengan kelas kontrol yaitu sebesar 18.95. Sehingga media pintu berkantong sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak. Selain memperluas kata dalam huruf vokal pada anak penggunaan media ini bisa menjadikan variasi pembelajaran di kelas untuk menarik minat dan semangat belajar anak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni (2020) yang berjudul “Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Alwidjar Padang”. Hasil beberapa studi permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan membaca pada anak.

Dari penelitian relevan di atas terdapat persamaan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama memberikan perlakuan terhadap permainan kantong ajaib terhadap pengenalan huruf anak usia dini, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada subjek dan objek yang berbeda dengan yang peneliti lakukan.

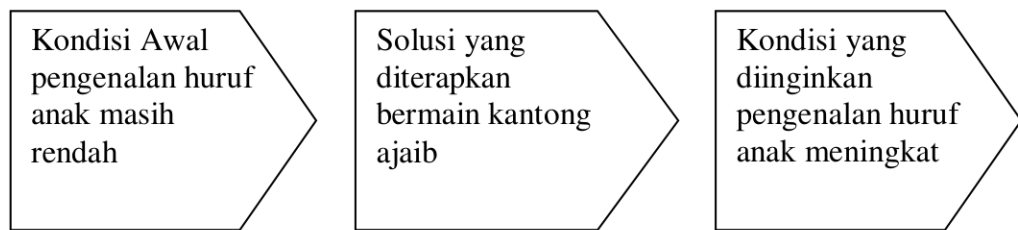
C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan pola pikir penelitian tentang pelaksanaan penelitian, yang bermula ditemukannya permasalahan di lapangan tentang anak yang sedang mengalami kesulitan mengenal huruf abjad, dan bagaimana cara supaya anak mendapatkan kemudahan dan pada akhirnya bisa mengenal huruf. Dengan ditemukannya permasalahan tersebut peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan suatu upaya untuk membantu persoalan anak dalam mengenal huruf abjad, melalui bermain kantong ajaib agar mempermudah anak mengenal huruf abjad.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan permainan yang dapat dilakukan oleh anak yaitu dengan bermain kantong ajaib atau nama lain dari kartu ajar membaca, yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad dan agar dalam kehidupan sehari-hari tidak mengalami kesulitan dalam membaca atau mengenal huruf abjad. Agar lebih jelas bagaimana bentuk kerangka berpikirnya, pada bagan berikut ini menggambarkan anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Selama ini guru sering menggunakan metode lain yaitu metode pemberian tugas. Dengan metode ini anak kurang termotivasi dan kurang memahami dalam mengenal huruf-huruf abjad. Lalu

dikembangkan ide dengan bermain kantong ajaib sehingga nantinya guru berharap hasil dari pembelajaran anak dengan metode tersebut dapat lebih memahami dan mengenal huruf abjad.

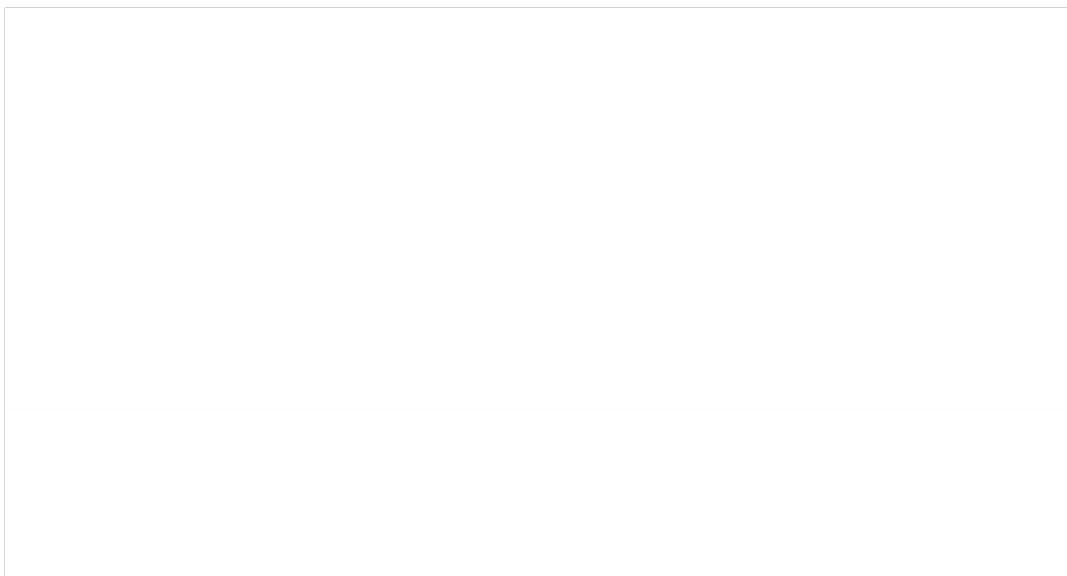
Untuk mengetahui lebih jelas kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada di bawah ini :



Gambar 2.1 kerangka konseptual penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dari kerangka berfikir di atas, penulis dapat mengemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut : Jika kegiatan bermain kantong ajaib diterapkan maka kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun akan meningkat di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar dalam penelitian ini selama tiga bulan peneliti mulai meneliti dari bulan Maret sampai bulan Juni 2023, Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus dengan tujuan untuk menilai pengenalan huruf melalui bermain kantong ajaib.

Tabel 3.1
Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian						
		Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des
1	Pengajuan Judul	√						
2	Bimbingan Proposal		√	√	√			
3	Penyelesaian Proposal					√		
4	Seminar Proposal					√		
5	Perbaikan Seminar Penelitian					√		
6	Penelitian						√	
7	Bimbingan Bab IV-V							√
8	Revisi Bab IV-V							√
9	Ujian Sidang Skripsi							√

B. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelas B (Usia 5-6 Tahun) di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar sebanyak 18 anak didik dengan rincian 9 laki-laki dan 9 perempuan. Sedangkan Obyek penelitiannya adalah meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak melalui bermain kantong ajaib, penelitian ini merupakan salah satu tindakan kelas yang mana peneliti berharap ada peningkatan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

C. Metode Penelitian

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

Kemmis (1983) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai suatu bentuk penelaah melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termaksud

pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktik-praktik sosial kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka mengenai praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktik-praktik itu dilaksanakan. (Farhana, 2009)

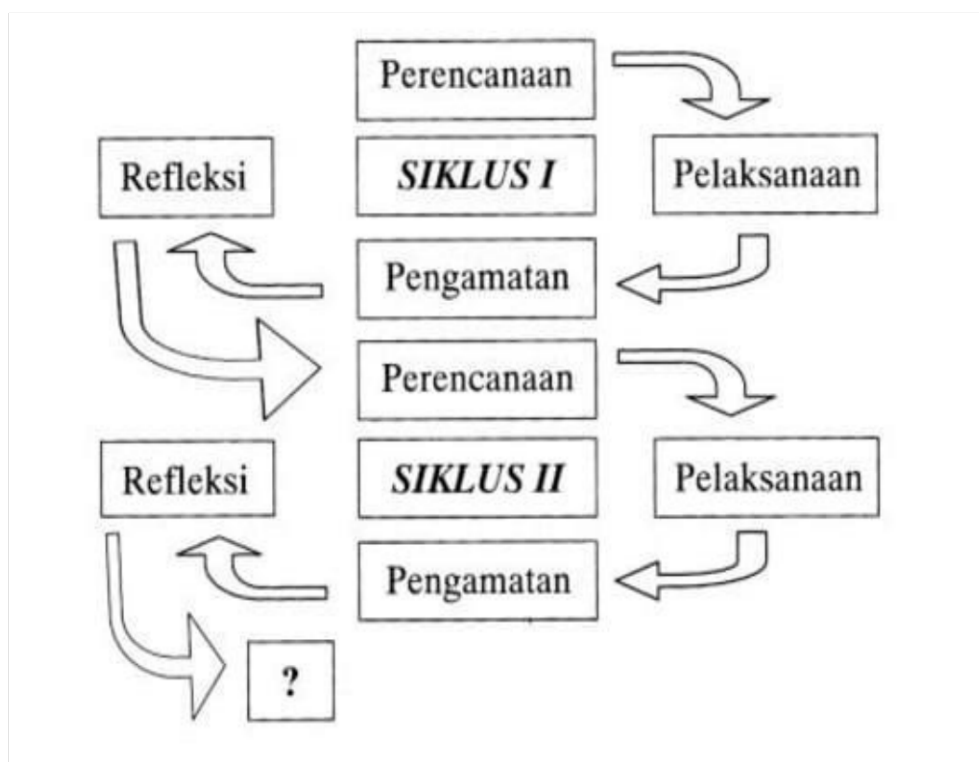
Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data atau informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian. Adapun alasannya kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan berbahasa anak masih sangat kurang, hal ini sangat sesuai dengan apa yang telah diuraikan para ahli bahwa tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan praktik pendidikan ke arah yang lebih baik.

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

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

5. Meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas dan meningkatkan motivasi belajar anak didik.

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



Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2012 :16)

Adapun Tahapan-tahapan yang terdapat pada PTK model Kemmis dan Mc Taggart diantaranya :

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan dibuat agar tujuan pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan harapan, Perencanaan ini antara lain :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, Rencana pelaksanaan pembelajaran harian ini digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Menyusun lembar observasi tentang partisipasi anak didik dalam kegiatan yang sudah direncanakan.
- c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.
- d. Menyiapkan dokumentasi dan aspek-aspek yang sekiranya diperlukan.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan mengimplementasikan atau menerapkan perencanaan yang telah dibuat, yang dibuat dalam pelaksanaannya bersifat terbuka, guru menyampaikan kegiatan sesuai dengan RPPH.

3. Observasi

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat, kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, tahapan ini adalah mengamati bagaimana proses pelaksanaan berlangsung serta mengetahui dampak yang dihasilkan dari proses pelaksanaan. Observasi atau pengamatan

dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi

Tahapan refleksi ini adalah tahapan dimana kita mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan hingga akhirnya dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya, apabila proses siklus sudah selesai maka tahapan ini bisa dijadikan tahapan untuk menarik kesimpulan dari keseluruhan kegiatan. Dalam penelitian ini refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi harus dilakukan secara terbuka dan dilakukan dengan cara melaksanakan diskusi antara peneliti dengan kolaborator. Refleksi dilakukan pada akhir siklus dari hasil ini, peneliti dapat menentukan perlu tidaknya dilakukan siklus berikutnya.

D. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pra Penelitian

Pada tahap pra penelitian ini mempersoalkan segala macam persiapan yang diperlukan sebelum peneliti terjun ke dalam kegiatan penelitian itu sendiri. Dalam hal ini penulis melakukan survey awal terhadap permasalahan yang ada di TK Dharma Wanita kabupaten Kampar yaitu ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya pada aspek membaca terlihat belum berkembang, hal ini diketahui dari : a) anak masih kurang mengenali simbol-simbol huruf yang ada dan belum mampu meniru penulisan huruf A-Z, b) sebagian besar anak belum bisa membedakan huruf vokal dan konsonan, c)

kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan dan menunjukkan tulisan sederhana dengan simbol dan lambangnya, d) masih banyak anak yang belum mampu membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata yang sama dan mengelompokkan kata-kata yang sejenis. Penulis memikirkan solusi apa yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan analisa penulis, maka bermain kantong ajaib dirasa cocok untuk meningkatkan perkembangan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita kabupaten Kampar. Setelah ditemukan masalah, kemudian penulis menentukan judul, dan tempat atau lokasi penelitian dengan tujuan menyesuaikan keperluan dan kepentingan fokus penelitian yang akan diteliti. Lokasi yang akan dipilih penulis dalam penelitian ini adalah TK Dharma Wanita kabupaten Kampar. Sekolah ini dijadikan lokasi penelitian dengan alasan. Setelah masalah dan judul dinilai mantap atas persetujuan pembimbing, maka penulis membuat proposal penelitian.

2. Tahap Penelitian

Setelah tahap pra penelitian selesai, maka penulis mulai terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data dari anak didik yang dijadikan sampel penelitian yang berkaitan dengan indikator pengenalan huruf anak, yang meliputi; a) anak dapat menyebutkan huruf dari kata melalui permainan kantong ajaib, b) anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari kata melalui permainan kantong ajaib, c) anak dapat menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari kata melalui permainan kantong ajaib, d) anak dapat menyusun

huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib. Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh seorang observer yang berasal dari teman sejawat untuk membantu jalannya penelitian. Tugas dari observer ini yaitu melakukan pengamatan dan mencatat kegiatan-kegiatan atau gejala-gejala yang penting dan mendukung terhadap masalah yang diteliti serta melakukan studi dokumentasi dan membuat catatan dari data yang diperlukan sehubungan sasaran penelitian. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, sehingga total keseluruhan terdapat empat kali pertemuan.

3. Tahap Setelah Penelitian

Setelah data-data yang dibutuhkan telah peneliti kumpulkan, maka selanjutnya adalah kegiatan pengolahan data hasil penelitian, seperti yang kita ketahui bahwa analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan selama dan setelah dari lapangan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, data yang diamati adalah data tentang aktivitas guru selama melakukan proses pembelajaran, data aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran dan data kemampuan anak yang berkaitan dengan indikator penelitian. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun data-data serta informasi yang terkumpul lalu disesuaikan dengan kajian penelitian ini yaitu peningkatan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar. Selanjutnya data-data yang sudah terkumpul dari lapangan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus penelitian yaitu rumus persentase. Data hasil penelitian yang diperoleh

dihubungkan dengan menggunakan teori-teori dari beberapa ahli pendidikan yang dikemukakan pada kajian teori untuk kemudian disimpulkan dan diberikan rekomendasi pada pihak-pihak yang terkait agar bisa dipakai sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak.

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Pengamatan (observasi), sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dalam rangka penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan. Menurut Sudjana (2009) observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan dari observasi adalah untuk memperoleh berbagai data dan informasi guna menjawab sejumlah permasalahan dalam penelitian. Dalam hal ini observer yang membantu adalah teman sejawat, yang memberi penilaian dan pengamatan terhadap indikator pengenalan huruf anak

usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kabupaten Kampar sebagai objek penelitian, dengan menggunakan bermain kantong ajaib. Waktu pelaksanaan observasi yaitu ketika penelitian sedang berlangsung.

2. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip, dokumen perangkat berupa daftar nilai , daftar hadir anak dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas berupa foto dan video. Dokumentasi ini bertujuan sebagai bukti telah dilakukannya penelitian di lapangan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah (a). Format observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini adalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (b). Format wawancara dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung (c). Dokumentasi alat dokumentasi yang digunakan untuk merekam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung seperti kamera dan alat rekam lainnya, portofolio, foto kegiatan dan catatan anekdot.

Instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui mengamati secara langsung di lapangan ,kegiatan mengamati tersebut tidak

sekedar melihat saja akan tetapi juga merekam, menghitung, mengukur serta mencatat kejadian-kejadian yang ada di lapangan tersebut. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan pengenalan huruf anak dengan berbentuk *ceklis* atau bintang. Observasi adalah metode yang akurat dalam mengumpulkan data, dengan tujuan mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat kemampuan bahasa anak melalui bermain kantong ajaib.

a. Observasi Aktivitas Guru

Ketika seorang guru melakukan penelitian tindakan kelas, aktivitas guru menjadi variabel penting untuk diamati mengingat sebagai apapun strategi pembelajaran untuk memecahkan masalah penelitian, namun tanpa dukungan kemampuan guru yang baik, maka penelitian tersebut dipastikan kurang maksimal. Selain itu PTK sendiri merupakan tindakan reflektif untuk memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian instrumen pengamatan aktivitas guru menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati guru atau peneliti.

b. Observasi Pengenalan huruf

Pengamatan yang dilakukan melihat peningkatan pengenalan huruf anak dalam bermain kantong ajaib selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut;

Tabel. 3. 2
Lembar Observasi Pengenalan Huruf Anak

NO	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat menyebutkan huruf dari permainan kantong ajaib				
2	Anak dapat menyebutkan kata melalui permainan kantong ajaib				
3	Anak dapat menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari kata melalui permainan kantong ajaib				
4	Anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib				

Sumber: Permendiknas No. 58 Tahun 2009

Tabel. 3. 3
Rubrik Penilaian Pengenalan Huruf Anak

No	Pengenalan Huruf Anak	Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	Mampu menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	Anak belum mampu menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	Anak sudah mampu menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib tapi masih dibantu guru	Anak sudah mampu menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib tanpa dibantu guru	Anak mampu menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib dengan benar, tepat dan cepat
2	Anak dapat menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	Mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	Anak belum mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	Anak sudah mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib tapi masih dibantu guru	Anak sudah mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib tanpa dibantu guru	Anak mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib dengan benar, tepat dan cepat
3	Anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib	Anak belum mampu menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib	Anak sudah mampu menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib tapi masih dibantu gurunya	Anak sudah mampu menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib tanpa dibantu guru	Anak sudah mampu menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib dengan benar, tepat dan cepat

Sumber: Permendiknas No. 58 Tahun 2009

- BB : Belum Berkembang, diberi skor 1, artinya bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- MB : Mulai Berkembang, diberi skor 2, artinya bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan, diberi skor 3, artinya bila anak dapat melakukannya dengan mandiri tanpa diingatkan oleh guru
- BSB : Berkembang Sangat Baik, diberi skor 4, artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator

2. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain: portofolio anak, hasil foto-foto anak dalam mengikuti kegiatan bermain kantong ajaib, dan catatan anekdot anak didik. Catatan anekdot anak didik dapat dijadikan kriteria pembandingan lainnya, disamping kondisi, perbuatan atau performan yang ada

G. Teknik Analisis Data

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

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam

teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

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

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

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

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

a. Analisis Data Hasil Observasi Guru dan Anak

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

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

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

Tabel. 3. 4
Penilaian Aktivitas Guru

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

b. Pengenalan Huruf Anak

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

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

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

Tabel. 3. 5
Penilaian Kemampuan Pengenalan huruf anak

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

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

3. Indikator Keberhasilan

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prasiklus

1. Deskripsi Pembelajaran Prasiklus

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, ini dilaksanakan selama 6 bulan yang meliputi 2 siklus dengan materi seperti dalam RPPH. Penelitian dilakukan dengan bantuan observer teman sejawat di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Jumlah anak yang menjadi objek penelitian sebanyak 16 orang anak. Adapun waktu penelitian adalah dari bulan Juli hingga bulan November 2023.

Observasi dilakukan terhadap 3 aspek yaitu: 1) Aktivitas guru melalui bermain kantong ajaib, 2) Aktivitas anak selama pembelajaran, dan 3) Perkembangan pengenalan huruf anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan anak pada bulan April 2023. Dari observasi tersebut diketahui perkembangan pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar berada pada rata-rata nilai 40,63%. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelumnya di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya terhadap

pengenalan huruf anak terlihat masih rendah. Hal ini ditemukan gejala antara lain: a) anak masih kurang mengenali simbol-simbol huruf yang ada dan belum mampu meniru penulisan huruf A-Z, b) sebagian besar anak belum bisa membedakan huruf vokal dan konsonan, c) kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan dan menunjukkan tulisan sederhana dengan simbol dan lambangnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan kegiatan yang dapat meningkatkan pengenalan hurufnya yaitu melalui bermain kantong ajaib. Rendahnya perkembangan pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar sebelum bermain kantong ajaib dapat dilihat pada tabel Pra siklus berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Pada Prasiklus

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

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan pengenalan huruf anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 16 anak, yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)" lebih dominan jika dibandingkan dengan

anak yang ber kriteria ”Berkembang Sesuai Harapan (BSH)” dan ”Berkembang Sangat Baik (BSB)”. Pada anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)” terdapat 8 orang anak atau dengan persentase 52,08%. Pada anak yang ber kriteria "Mulai Berkembang (MB) terdapat 6 orang anak atau dengan persentase 37.50%. Pada anak yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" terdapat 2 orang anak atau dengan persentase 10.42% dan Tidak terdapat satupun anak yang ber kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari tabel perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus di atas dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi di bawah ini.

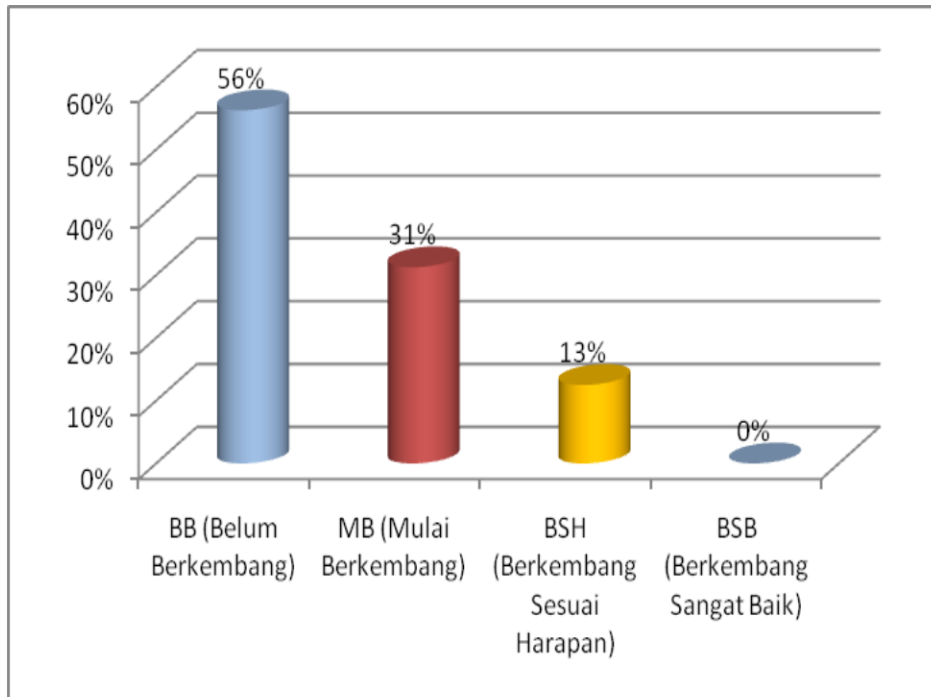
Tabel 4.2
Rekapitulasi Data Perkembangan Kemampuan Pengenalan huruf Anak pada Prasiklus

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	9	56%
2	MB (Mulai Berkembang)	5	31%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	13%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan pengenalan huruf anak pada pra siklus		16	100%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Dari data rekapitulasi persentase perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang kriteria "Belum Berkembang" terdapat 9 anak atau 56%. Untuk kriteria "Mulai Berkembang", terdapat 5 anak atau 31%. Untuk kriteria "Berkembang Sesuai Harapan” terdapat 2 anak atau 13% dan tidak satupun ada anak dengan kategori dan kriteria Berkembang Sangat Baik.

Kurangnya kemampuan pengenalan huruf anak dikarenakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media yang kurang menarik sehingga menjadikan kurangnya minat dan perhatian anak untuk perkembangan pengenalan hurufnya.. Dari tabel rekapitulasi di atas dapat diperjelas melalui gambar di bawah ini :



Gambar 4.1. Grafik Persentase Kemampuan Pengenalan huruf Anak pada Prasiklus

Berdasarkan data di atas, keadaan tersebut menjadi landasan peneliti untuk melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak melalui bermain kantong ajaib, dengan menggunakan alat dan bahan yang sudah disediakan oleh guru menggunakan bahan yang beragam dan bervariasi serta pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan minat anak. Bermain kantong ajaib diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok B TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Penelitian tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 November 2023 dan hari Kamis tanggal 16 November 2023, Tema yang diajarkan pada siklus I adalah binatang dan sub tema “binatang yang hidup di air”.

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak melalui bermain kantong ajaib di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai observer.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain kantong ajaib. .
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak untuk melihat aktifitas guru serta tingkat perkembangan kemampuan Pengenalan huruf anak

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 November 2023 dengan Tema “Binatang” dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 November 2023

dengan Tema “Binatang” dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Hasil penelitian dalam siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar *checklist*.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 November 2023 dengan Tema “Binatang” dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (10 menit).

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

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

kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan huruf dengan nama benda yang diambil (45 menit).

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

2) Pertemuan kedua

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 November 2023 dengan Tema “Binatang” dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Kegiatan dimulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (10 menit). Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

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

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

c. Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru dan anak dalam bermain kantong ajaib. Anak diminta untuk bermain statak yang telah disediakan oleh guru, dengan mengamati aspek perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak dalam bermain kantong ajaib.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Siklus I

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	0	5	10	1
	Persentase	0.00%	31.25%	62.50%	6.25%
2	Anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	4	6	7	0
	Persentase	25.00%	37.50%	43.75%	0.00%
3	Anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib	0	5	8	3
	Persentase	0.00%	31.25%	50.00%	18.75%
Rata-rata skor		1	5	8	1
Rata-rata (%)		8.33%	33.33%	52.08%	8.33%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

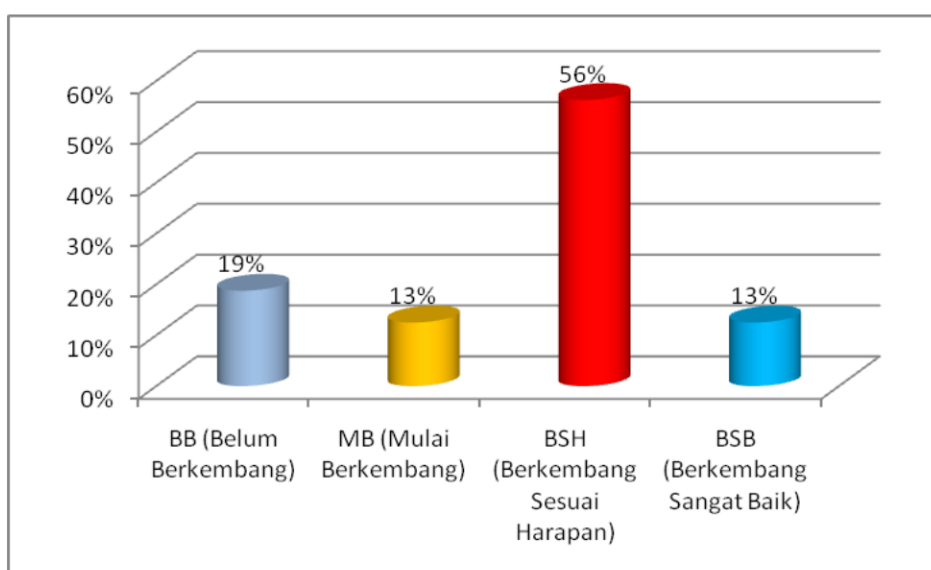
Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan pengenalan huruf anak sudah mulai meningkat dibandingkan dengan pratindakan. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 16 anak, yang ber kriteria "Mulai Berkembang (MB) dan "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)" dan. Pada anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)" terdapat 1 orang anak atau dengan persentase 8,33%. Pada anak yang ber kriteria "Mulai Berkembang (MB) terdapat 5 orang anak atau dengan persentase 33.33%. Pada anak yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 8 orang anak atau dengan persentase 52,08% " dan Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 1 orang anak atau dengan persentase 8,33%. Dari tabel perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak pada siklus I di atas dapat diperjelas melalui tabel Perbandingan di bawah ini.

Tabel 4.4
Rekapitulasi Data Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	3	19%
2	MB (Mulai Berkembang)	2	13%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	9	56%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	2	13%
RRata-rata persentase aktivitas anak didik dan pengenalan huruf anak pada siklus I		16	100%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Dan tabel rekapitulasi data kemampuan pengenalan huruf anak siklus I di atas dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang ada 3 anak dengan persentase 19%. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak dengan persentase 13%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 9 anak dengan persentase 56%, dan terdapat 2 anak dengan persentase 13% anak untuk kriteria Berkembang Sangat Baik. Dari hasil pengamatan pada siklus I, dari tabel observasi kemampuan Pengenalan huruf anak siklus I diperjelas melalui gambar berikut :



Gambar 4.2. Grafik Persentase Kemampuan Pengenalan Huruf Siklus I

Dan grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada siklus I meningkat, pada kriteria Belum Berkembang, sebesar 19%, kriteria Mulai Berkembang, sebesar 13%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebesar 56% dan terdapat 13% anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang lebih optimal pada siklus II. Berdasarkan observasi pada tindakan I tersebut peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut :

- 1) Kelebihan bermain kantong ajaib dalam pengembangan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.
 - a) Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal.
 - b) Media belajar yang digunakan mudah diperoleh, sehingga dapat membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar.
 - c) Hasil pekerjaan siswa pada pelaksanaan tindakan I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada siklus I secara lebih detail hasil kerja siswa selama tindakan I.

2) Kelemahan bermain kantong ajaib dalam pengembangan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

- a) Belum terbiasanya anak dalam bermain kantong ajaib dalam prose pembelajaran.
- b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman.
- c) Anak masih kesulitan saat menggunakan alat tulis dengan benar

3) Alasan tindakan perbaikan bermain kantong ajaib dalam pengembangan pengenalan huruf anak usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita.

- a) kemampuan pengenalan huruf anak belum mencapai kriteria keberhasilan.
- b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman.
- c) Masih banyak anak yang perlu bantuan dan bimbingan dari guru

kendala yang ditemui pada siklus I memerlukan perbaikan agar terjadi peningkatan ke arah yang diharapkan pada Siklus II untuk mencapai kriteria keberhasilan dalam keterampilan kemampuan Pengenalan huruf anak. Adapun perbaikan yang dilakukan dalam pelaksanaan Siklus II adalah sebagai berikut: 1) Memberikan motivasi kepada anak yang kurang konsentrasi dalam melakukan bermain kantong ajaib, 2) Memberikan contoh dengan baik sehingga anak paham dan tahu bagaimana cara bermain kantong ajaib dengan baik, 3) Lebih menyiapkan media yang lebih banyak, 4) Pemberian hadiah berupa pujian.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, peneliti membandingkan dengan data kemampuan anak pada saat Prasiklus penelitian. Hasil pengamatan, ada peningkatan antara Prasiklus dan sesudah dilakukan tindakan. Namun, pada siklus I ini peningkatan yang dicapai anak masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan atau target pencapaian yang telah ditentukan. Peneliti dan guru melakukan siklus II dengan harapan akan adanya peningkatan kemampuan Pengenalan huruf anak dengan menyiapkan media yang lebih menarik dan bervariasi.

2. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Penelitian tindakan pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 20 November 2023 dan hari Kamis tanggal 23 November 2023, Tema yang diajarkan pada siklus II adalah Binatang dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan Pengenalan huruf anak melalui bermain kantong ajaib di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru sebagai observer.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan bermain kantong ajaib.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak untuk melihat aktifitas guru serta tingkat perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

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

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 20 November 2023 dengan Tema “Binatang” dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (10 menit). Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu mempersiapkan bahan dan menjelaskan permainan kantong ajaib. selanjutnya membagi anak didik menjadi beberapa kelompok pasangan yang harus bekerja sama,

memerintahkan salah satu anak bertugas untuk mengambil barang dari kantong. Kemudian memerintahkan anak lainnya bertugas untuk mencari huruf yang merangkai nama benda tersebut, dan terakhir memberikan penilaian pada setiap kelompok pasangan terhadap kecepatan waktu dan ketepatan dalam menyesuaikan huruf dengan nama benda yang diambil. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan bermain kantong ajaib. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain kantong ajaib. Selesai kegiatan, anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 November 2023 dengan Tema “binatang” dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Kegiatan dimulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (10 menit). Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “binatang yang hidup di air”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

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

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan bermain kantong ajaib. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan sebagainya. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam

c. Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru dan anak dalam bermain kantong ajaib. Anak diminta untuk bermain statak yang telah disediakan oleh guru, dengan mengamati aspek perkembangan kemampuan Pengenalan huruf anak dalam bermain kantong ajaib meliputi ketepatan, kelancaran dan kecepatan. Adapun hasil observasi aktivitas guru, anak dan kemampuan pengenalan huruf anak pada siklus II ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Kemampuan Pengenalan huruf Anak Siklus II

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan huruf awal dan akhir dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	0	2	9	5
	Persentase	0.00%	12.50%	56.25%	31.25%
2	Anak dapat menyebutkan huruf vocal dan konsonan dari sebuah kata melalui permainan kantong ajaib	0	2	10	4
	Persentase	0.00%	12.50%	62.50%	25.00%
3	Anak dapat menyusun huruf menjadi kata melalui permainan kantong ajaib	0	2	6	8
	Persentase	0.00%	12.50%	37.50%	50.00%
Rata-rata skor		0	2	8	6
Rata-rata (%)		0.00%	12.50%	52.08%	35.42%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

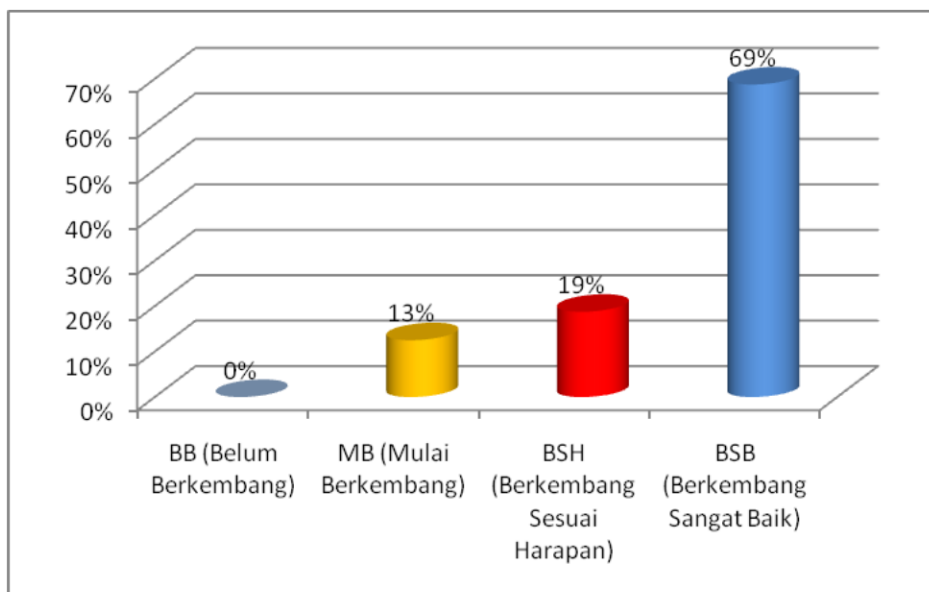
Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan pengenalan huruf anak sudah mulai meningkat dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 16 anak, yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" dan "Berkembang Sangat Baik (BSB)" lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)" dan "Mulai Berkembang (MB)". Tidak terdapat anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)". Pada anak yang ber kriteria "Mulai Berkembang (MB)" terdapat 2 orang anak atau dengan persentase 12.50%. Pada anak yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" terdapat 8 orang anak atau dengan persentase 52.08% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 6 orang anak atau dengan persentase 35.42%. Dari tabel perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak pada siklus II di atas dapat diperjelas melalui tabel perbandingan di bawah ini.

Tabel 4.6
Rekapitulasi Data Kemampuan Pengenalan huruf Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	0	0%
2	MB (Mulai Berkembang)	2	13%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	19%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	11	69%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan pengenalan huruf anak pada siklus II		16	100%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Berdasarkan tabel rekapitulasi data kemampuan pengenalan huruf anak siklus II di atas dapat diperoleh keterangan bahwa tidak ada anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak dengan persentase 13%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 3 anak dengan persentase 19%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak dengan persentase 69%. Pengenalan huruf anak siklus I diperjelas melalui gambar berikut :



Gambar 4.3. Grafik Persentase Kemampuan Pengenalan huruf Anak Siklus II

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada siklus II meningkat. Dimana tidak terdapat anak dengan kriteria Belum Berkembang, pada kriteria Mulai Berkembang sebesar 13%, Untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebesar 19% dan kriteria Berkembang Sangat Baik sebesar 69%.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II masalah yang muncul dan segala yang berkaitan dengan tindakan penelitian ini. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II sudah baik. Anak sangat bersemangat dalam pembelajaran karena anak secara aktif terlihat dalam pembelajaran berlangsung dari proses kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir. Kelemahan pada Siklus I dapat teratasi dengan baik pada siklus II. Peningkatan keterampilan Pengenalan huruf terlihat dari tercapainya indikator yang telah ditetapkan. Bermain kantong ajaib yang disajikan sudah mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak dan sudah mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria baik. Pada Siklus II keterampilan Pengenalan huruf sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga peneliti dirasa cukup dan dihentikan sampai Siklus II.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

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

Tabel 4.7
Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

NO	Nama Anak	Kemampuan pengenalan huruf		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Anak 1	58%	63%	75%
2	Anak 2	33%	58%	92%
3	Anak 3	25%	71%	83%
4	Anak 4	33%	33%	71%
5	Anak 5	42%	67%	92%
6	Anak 6	50%	83%	92%
7	Anak 7	33%	33%	50%
8	Anak 8	33%	46%	50%
9	Anak 9	42%	42%	75%
10	Anak 10	33%	67%	88%
11	Anak 11	42%	58%	92%
12	Anak 12	33%	58%	83%
13	Anak 13	25%	33%	79%
14	Anak 14	75%	67%	92%
15	Anak 15	33%	79%	92%
16	Anak 16	42%	63%	83%
Rata-rata		39.58%	57.55%	80.47%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Dari tabel rekapitulasi di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata Pengenalan huruf anak pada saat Prasiklus lebih rendah dibanding pada siklus I dan siklus II. Untuk itu dapat diperjelas melalui tabel berikut.

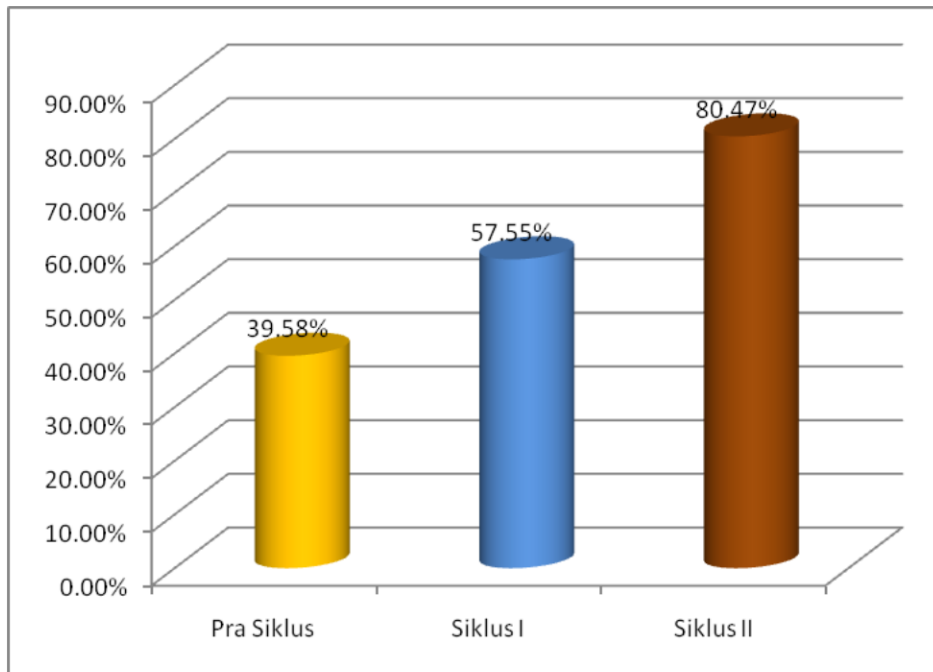
Tabel 4.8
Rekapitulasi Data Pengenalan Huruf Anak
Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

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

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Dari data di atas diketahui bahwa kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus, anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang ada 9 anak yaitu sebesar 56%, kriteria Mulai Berkembang ada 5 anak yaitu sebesar 31% dan anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak yaitu sebesar 13% dan tidak terdapat satupun anak ber kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus I anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang terdapat 3 anak yaitu sebesar 19%, kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak yaitu sebesar 56% dan terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus II anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak yaitu sebesar 13%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak yaitu sebesar 19% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak yaitu sebesar 69%.

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



Gambar 4.4. Grafik Persentase Kemampuan Pengenalan huruf Anak pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

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

D. Pembahasan

Meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun melalui bermain kantong ajaib di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, adalah sebagai berikut:

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

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

- a. Mempersiapkan rencana kegiatan harian (RKH) Guru mempersiapkan perencanaan dengan lebih dahulu membuat rencana kegiatan harian (RKH) jauh-jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu pada waktu liburan sekolah guru mempersiapkannya dengan semaksimal mungkin.
- b. Rencana kegiatan semester, Guru juga selain mempersiapkan RKH juga mempersiapkan rencana kegiatan semester yang mana disitu ada perencanaan dalam mengajar selama 1 semester sesuai dengan perkembangan kemampuan anak baik perkembangan kognitif, bahasa, berhitung, social emosional dan sebagainya.

- c. Mempelajari buku petunjuk penggunaan media. Guru juga mempunyai buku pedoman dalam setiap penggunaan media pembelajaran, disitu ada cara-cara menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- d. Menyiapkan peralatan media yang akan digunakan. Guru sebelum menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sebelumnya sudah menyiapkan peralatan media yang akan dipakai sehingga tidak ada istilah terburu-buru, semuanya dipersiapkan jauh-jauh sebelum media diterapkan.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

kata/ kalimat) dan menguasai semantik (makna dari kata atau kata perkata yang dibacanya). Anak dikatakan mampu membaca sebuah kata atau kalimat singkat apabila anak tersebut mengerti dan mampu menyampaikan makna dari kata tersebut secara lisan. (Rakimahwati, 2018).

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

Pada aspek

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

Penelitian ini telah berhasil dilakukan dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak

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

4. Temuan

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

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain kantong ajaib dapat meningkatkan pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Hal ini dapat dilihat dari terjadinya peningkatan setiap tahap pelaksanaan dilakukan perbaikan-perbaikan, sehingga anak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran dengan bermain kantong ajaib. Kemampuan pengenalan huruf anak pada Prasiklus, anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang ada 9 anak yaitu sebesar 56%, kriteria Mulai Berkembang ada 5 anak yaitu sebesar 31% dan anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak yaitu sebesar 13% dan tidak terdapat satupun anak berkriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus I anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang terdapat 3 anak yaitu sebesar 19%, kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak yaitu sebesar 56% dan terdapat 2 anak yaitu sebesar 13% anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada siklus II anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak yaitu sebesar 13%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak yaitu sebesar 19% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak yaitu sebesar 69%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi anak agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif dalam pengenalan huruf
2. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan Pengenalan huruf anak.
3. Bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan anak usia dini dapat memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran
4. Bagi penelitian selanjutnya, hendaknya dapat lebih mengembangkan lagi perkembangan Pengenalan huruf anak melalui bermain kantong ajaib dengan memodifikasi bermain kantong ajaib.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. (2011). *Cara Efektif Menulis Karya ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum*. Bandung : CV Al Fabeta.
- Arikunto. dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Azizah. (2022). *Pengaruh Media Pintu Berkantong Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Tk “Nitasari” Gubeng Surabaya*. Jurnal PAUD Teratai. 11(1), 85-92.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2009). *Kurikulum Permen 58*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Dasar.
- Djamarah dan Aswan Zain (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Farhana M P.d. H.. Awiria M P.d. A. M. P. d. & Mutaqien M P.d. N. (t.t.): *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.
- Fidayani. (2018) *Penggunaan media kantong ajaib untuk meningkatkan Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di paud nur mishqi Kabupaten aceh besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini. 3 (1):1-12.
- Handayani. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. JRTI*.Jurnal Riset Tindakan Indonesia. 4(1), 44-50.
- Kunandar (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*.Jakarta: Rajawali Pres.
- Kurnia (2009). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Pangastuti. dkk (2017). *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini melalui Media Kartu Huruf*”. Al-Hikmah: Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education. 11(1), 80-93.

- Putri, Sri Nanda Amelia, Izzati dan Indra Yeni. (2019). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di TK Islam Khairaummah*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD. 6(1), 65-73.
- Rahmadani, Fita, Dadan Suryana dan Sri Hartati. (2019). *Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 6(1), 65-78.
- Rakimahwati, Rivda Yeti dan Syahrul Ismet. (2018). *Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung*
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yeni. (2020). *Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak- Kanak Alwidjar Padang*. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Volume 4 Nomor 1 Tahun
- Yulia. (2019). *Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach Di Paud Permata Bunda*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 2621-8321.
- Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.