



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**  
Nomor. 035/PG-PAUD/FKIP-UN-PGRI/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.  
NIDN : 0729078402  
Jabatan : Kaprodi PG-PAUD

Menyatakan bahwa:

Nama : Elvyana La'alil Mahzuna  
NPM : 19.1.01.11.0022  
Judul Skripsi :

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD MELALUI MEDIA  
BUNGKUS SNACK PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B KB PELITAHATI DESA SIDEM  
KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN  
2022/2023**

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 36% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Kediri, 11 Agustus 2023

Kaprodi PG-PAUD,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

# NEW. skripsi zuna fikssssssssssssss *by - -*

---

**Submission date:** 08-Aug-2023 09:56PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2143401509

**File name:** NEW.\_skripsi\_zuna\_fikssssssssssss.docx (210.1K)

**Word count:** 8973

**Character count:** 60800



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

<sup>1</sup> Masa tumbuh kembang anak pada usia dini merupakan masa yang penting bagi anak. Pada usia tersebut semua aspek perkembangan anak mulai berkembang, diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas, 2003 Pasal 1:4).

<sup>1</sup> Tujuan program kegiatan belajar anak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak usia didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Muhsinin, 2018) Substansi program kegiatan di PAUD meliputi: perkembangan moral dan nilai-nilai agama (pembiasaan), sosial dan emosional serta kemandirian, pengembangan kemampuan berbahasa, dan perkembangan kemampuan kognitif (daya pikir).

Kecerdasan dan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan adalah hal yang sangat penting bagi keberhasilan anak. Faktor yang menentukan keberhasilan anak-anak dalam belajar adalah proses pembelajaran. Pembelajaran

adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar (UU Sisdiknas, 2003 Pasal 1:20). Pembelajaran yang baik di PAUD adalah pembelajaran yang dapat menciptakan anak didik menjadi aktif, kreatif, efektif dan efisien serta menyenangkan atau pembelajaran yang berorientasi pada prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Dardjowidjojo, 2003: 300). Mengetahui huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang (Rasyid dkk., 2009: 241)

<sup>1</sup> Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dimana anak mampu dan mengetahui simbol-simbol dari sebuah huruf. Tingkat keberhasilan dari kemampuan mengenal huruf dapat diukur saat anak dapat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata. Selain itu anak yang dapat mengenal huruf dengan baik, juga cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik (Suyanto, 2005: 165). <sup>1</sup> Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat yang didapat anak apabila belajar mengenal huruf sejak usia dini maka dapat mempersiapkan kemampuan anak dalam belajar membaca dan menulis.

Berdasarkan pengamatan di KB Pelita Hati terhadap kegiatan pengembangan di kelas ditemukan adanya masalah kurangnya kemampuan dan pemahaman anak tentang mengenal huruf abjad. Hal ini dapat dilihat dari kondisi berikut, Pertama, kurangnya keaktifan anak dalam proses pembelajaran tersebut. Kurangnya keaktifan anak dalam proses kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh dengan perkembangan dan hasil belajar anak didik. Kedua, dalam proses pembelajaran, suasana kelas tampak ramai. Anak-anak sibuk dengan mainannya sendiri, anak berbicara dengan temannya. Proses pembelajaran seperti ini berlangsung sangat lama, sehingga proses kurang efektif dan efisien. Anak juga bosan berada di dalam kelas. Ketiga strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa tulisan di papan tulis. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pemberian tugas secara langsung tanpa menjelaskan langkah-langkah yang jelas tentang kegiatan yang akan dilakukan sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf sangat minim. Keempat, kurangnya guru dalam memberikan stimulasi-stimulasi dengan media pembelajaran yang konkret atau nyata tentang mengenal huruf dalam pengembangan kemampuan bahasa.

*Loose part* adalah media pembelajaran berupa benda lepas yang dapat dipindahkan, dibawa, dimanipulatif, diramncang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Media ini bisa mudah didapatkan serta tidak ada habisnya karena media ini bisa digunakan sesuai tema metode pembelakaran

apapun. Selain itu, media ini juga dapat dimainkan anak sesuai ide, imajinasi, keinginan, dan kreativitasnya (Ridwan dkk, 2022)

<sup>1</sup> Pemanfaatan barang bekas dan peralatan yang sederhana menjadi sebuah media bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan, pemanfaatan barang bekas bagi guru dalam menunjang proses pembelajaran dimana cara mendapatkannya mudah dan tidak butuh biaya yang mahal sehingga proses pembelajaran berjalan efektif tanpa memberatkan salah satu pihak.

Bungkus snack yang disukai anak-anak adalah kemasan makanan ringan dengan berbagai bentuk yang berwarna-warni dan memiliki gambar dan tulisan yang menarik, penggunaan gambar dan tulisan dalam kemasan sangat berpengaruh maka dari itu kemasan makanan ringan bisa sebagai stimulus, pengaruh penggunaan tulisan dan gambar pada bungkus snack terhadap anak sangat besar. Tulisan pada bungkus snack tersebut bisa sebagai media belajar membaca pada anak sehingga penggunaan media bungkus snack sebagai stimulus pengembangan potensi membaca pada anak usia dini sangatlah tepat, persepsi anak terhadap bungkus snack ialah selain pembungkus makanan ringan juga sebagai media pengenalan makanan.

Kognitif atau daya pikir merupakan potensi mental yang ada pada setiap individu untuk menangkap, mengolah, menyimpan, dan mengungkapkan kembali pengetahuan yang ada. Pemberian stimulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat diperlukan sejak usia dini. Pemberian stimulasi dapat berupa alat permainan dan permainan itu sendiri. Mayke dalam (Parwati, 2013)

menjelaskan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bermanipulasi, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya.

Sebelumnya di KB Pelita Hati menggunakan media kartu huruf untuk mengembangkan membaca permulaan tapi anak-anak sudah terlihat kurang antusias untuk belajar karena bosan dengan media yang itu-itu saja maka dari itu peneliti tertarik untuk menggunakan media baru yang lebih menarik dan warna-warni yaitu media bungkus snack dengan berbagai macam ukurann warna yang berbeda. Dari berbagai masalah yang sudah teridentifikasi, maka masalah yang akan dipecahkan adalah kurangnya kemampuan mengenal huruf dalam pengembangan kemampuan pembelajaran bahasa. Diharapkan dengan perbaikan permasalahan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media bungkus *snack* kelompok B di KB Pelita Hati Desa Sidem.

<sup>1</sup> Dari berbagai masalah yang sudah teridentifikasi, maka masalah yang akan dipecahkan adalah kurangnya kemampuan mengenal huruf abjad dalam pengembangan kemampuan pembelajaran bahasa. Diharapkan dengan perbaikan permasalahan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media bungkus *snack* kelompok B di KB Pelita Hati Sidem.

### **B. Identifikasi Masalah**

<sup>1</sup> Pertama, kurangnya keaktifan anak dalam proses pembelajaran tersebut. Kurangnya keaktifan anak dalam proses kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh dengan perkembangan dan hasil belajar anak didik.



Kedua, dalam proses pembelajaran, suasana kelas tampak ramai. Anak-anak sibuk dengan mainannya sendiri, anak berbicara dengan temannya. Proses pembelajaran seperti ini berlangsung sangat lama, sehingga proses kurang efektif dan efisien. Anak juga bosan berada di dalam kelas.

Ketiga strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat anak, sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa tulisan di papan tulis. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pemberian tugas secara langsung tanpa menjelaskan langkah-langkah yang jelas tentang kegiatan yang akan dilakukan sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf sangat minim.

Keempat, kurangnya guru dalam memberikan stimulasi-stimulasi dengan media pembelajaran yang konkret atau nyata tentang mengenal huruf dalam pengembangan kemampuan bahasa.

### C. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hanya membahas pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack pada anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung, Tahun Pelajaran 2022/2023.

### D. Perumusan dan Pemecahan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui media bungkus snack ini dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada kelompok B KB Pelita

Hati Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023?

Cara pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pembelajaran melalui media bungkus snack. Dengan adanya media ini diharapkan anak bisa dengan mudah mengenal dan menirukan mengucap huruf sehingga kemampuan mengenal huruf abjad pada anak dapat berkembang dengan baik.

Indikator pencapaian keberhasilan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah adanya perkembangan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak setelah mengikuti pembelajaran melalui media bungkus snack.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B KB Pelita Hati Sidem, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2022/2023 melalui media bungkus snack.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan:

##### **1. Manfaat praktis**

###### **a. Bagi Anak**

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan potensi yang ada pada diri anak, khususnya kemampuan bahasa dalam mengenal huruf abjad.

2) Dengan model pembelajaran melalui media bungkus *snack* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan anak sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan, efektif dan efisien.

b. Bagi Guru

1) Dari hasil ini dapat meningkatkan kualitas proses kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dan tujuan pembelajaran.

2) Dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja dalam pembelajaran.

d. Bagi Orang Tua

Dapat meningkatkan peran meningkatkan potensi yang ada pada diri anak dengan memberikan stimulasi-stimulasi yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

e. Bagi Peneliti

1) Mempelajari lebih dalam tentang permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran dan dapat melakukan pemecahan permasalahan.

2) Meningkatkan profesionalisme baik dalam proses kegiatan pembelajaran maupun di luar proses kegiatan pembelajaran.

- 3) Hasil penelitian yang dilakukan dapat digunakan sebagai dasar acuan untuk melakukan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan pengetahuan tentang keterampilan membaca, khususnya tentang teori – teori yang berkaitan dengan perkembangan mengenal huruf dan bahasa anak.

## G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media bungkus *snack* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada kelompok B KB Pelita Hati Sidem, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023.

**KAJIAN PUSTAKA****A. Kajian Pustaka****1. Pengertian Bahasa Anak Usia Dini****a. Pengertian bahasa**

Kemampuan mengungkap bahasa meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebut kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. Kemampuan keaksaraan anak meliputi mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, dan meniru huruf (Mudjito, dalam Pangastuti 2017). Perkembangan bahasa dapat distimulasi oleh orang terdekat anak, seperti orang tua, guru, pengasuh, saudara dan sebagainya. Berhubung anak belajar bahasa melalui meniru/*modeling*, maka orang disekitar perlu mengajak bicara, dan dengan bahasa yang benar. Metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan antara lain bercerita, sosiodrama, permainan membaca dan lain-lain (Izzaty dkk., 2008: 91). Perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini dengan cara mulai mengenalkan nama dirinya atau nama benda yang ada disekitarnya, akan membantu anak secara cepat dalam mengenal huruf-huruf, kata-kata, dan suara (Rasyid dkk., 2009: 129).

Melatih mengenal huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini.

## <sup>10</sup> B. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Menurut Para Ahli

<sup>1</sup> Mulai usia 3 tahun, bahasa anak sudah mulai berkembang menuju kemampuan berbahasa orang dewasa. Mereka sudah dapat membedakan <sup>1</sup> masa lalu dan masa yang akan datang dalam berbahasa (Hildayani, 2006:9.11). <sup>23</sup> Pada usia 4-5 tahun, anak akan dapat menggunakan 4 atau 5 kata dalam kalimatnya. Mereka juga sudah dapat menggunakan kata: dan, untuk, bagi, dan sejenisnya.

Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia (Depdiknas, 2006:5).

### a. Menurut (Whorf, 1964:19)

Mengisyaratkan bahwa bahasa menyediakan makna, bukan sekedar merepresikan pengalaman yang ada, melainkan juga untuk merepresentasikan transformasinya. Seorang anak yang telah mampu menginternalisasi bahasa sebagai alat berfikir memungkinkannya mampu untuk mempresentasikan dan mengaturnya secara sistematis pengalaman-pengalaman itu ke dalam bentuk yang lebih regular, secara lebih fleksibel dan mantap daripada yang sebelumnya. Hal penting dari pendapat whorf ini ialah pandangannya bahwa bahasa mengendalikan pikiran.

b. Menurut Bruner dalam (Sukini, 2018)

Memandang bahwa bahasa merupakan sarana yang diperlukan manusia untuk mendeskripsikan, menganalisis dan mengabstraksi dari pengalaman-pengalaman baru mereka dalam rangka mempolakan dan memperdalam pengertian. Pengembangan kemampuan berbahasa pada anak merupakan hal penting sebagai bentuk pemanusiaan terhadap anak.

c. Menurut Jean Piaget dalam (Hidayat, 2015)

Memiliki pandangan tentang hubungan antara bahasa dan berpikir. Ia berkeyakinan bahwa fungsi simbolik memiliki cakupan yang luas dan bukan hanya bahasa. Fungsi simbolik mencakup apa saja yang secara esensial dapat dipergunakan untuk Mengkomunikasikan buah pikiran oleh seseorang kepada pihak lain secara jelas. Sebelum melakukan komunikasi ada proses mental/berpikir dan selanjutnya di salurkan dengan bahasa atau fungsi simbolik lain sebagai aktifitas komunikasi.

d. Menurut Brian Cambuorne dalam (Sa'ud, 2021)

Anak akan terlibat dalam suatu kegiatan apabila ia merasa kegiatan tersebut berarti dan berguna bagi dirinya ketika ia berpikir bahwa ia akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

e. Menurut Smith dalam (A. khobir, 2009)

Mengatakan bahwa anak belajar membaca dan menulis yang sesungguhnya. Anak harus diberi kesempatan menggunakan pengetahuannya

tentang membaca dan menulis yang didapatnya dari pengalaman dan pengamatannya dalam kehidupan sosial baik di sekolah maupun di luar sekolah.

### C. PENGENALAN HURUF PADA PENGEMBANGAN BAHASA AUD

Burnett (dalam Rasyid dkk., 2009: 241) menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang. menurut Slamet Suyanto (2005: 165), bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf.

Pentingnya mengenal huruf menurut (A.Wasik, 2006: 329), membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recording*, anak mengasosiasikan gambar-gambar



bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan (Syafi'ie, 1999: 7).

Menurut Glenn Doman (Hasan, 2009: 311) bahwa anak balita perlu diajari membaca karena: a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa, e) anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan. Pengenalan huruf sejak usia KB yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Hasan, 2009: 314).

Jadi dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak KB dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

## 2. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006:161) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah <sup>25</sup> bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. ( Hamalik, 2003:202-203) media dalam pembelajaran adalah media belajar siswa yang memilih kemampuan: mengetengahkan bagian tertentu yang dianggap penting dari suatu kesatuan atau benda, memberikan pengganti pengalaman langsung, mendekatkan objek yang sulit atau berbahaya, memberikan keseragaman segi pengamatan siswa, menyajikan perbedaan (misalnya warna) secara visual, menyajikan informasi yang berupa gerakan, suatu proses atau kegiatan.

Gerlach dan Erly <sup>16</sup> dalam (Arsyad, 2003:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan <sup>32</sup> atau sikap. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta pembelajara. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Jadi, media dalam pembelajaran tidak boleh sekedar diartikan sebagai alat yang tidak penting kehadirannya dalam pembelajaran.

## **B.. Manfaat Media Pembelajaran**

Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pada khususnya. Media merupakan perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan, dari guru kepada siswa, untuk menumbuhkan umpan balik positif. (Hamalik, 1994:15) menjelaskan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

### C. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, diterapkan dan dievaluasi secara sistematis dalam rangka untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajarannya yang efektif (Sulhan, 2006). Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu pendidikan prasekolah yang mempunyai program-program untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu hal yang paling mendasar dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah kemampuan para pendidik untuk menciptakan suatu model pembelajaran yang dapat menarik minat dan pemahaman anak terhadap proses kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif, apabila model pembelajaran yang diterapkan di kelas mampu menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran yang berorientasi pada prinsip PAKEM adalah model pembelajaran yang bertumpu pada empat prinsip yaitu, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Dalam buku Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran PAKEM dalam (Wijayanti, 2020) ditulis secara singkat tentang pengertian, pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah sebagai berikut :

#### 1). Belajar Aktif

Hakikat belajar aktif adalah proses belajar yang dilakukan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya. Anak aktif dalam mental dan berfikir, fisik dan social, seperti berbuat, bertanya, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, baik secara sendiri-sendiri maupun berkelompok.

#### 2). Belajar Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang situasi dan kondisinya dapat mendorong dan mengundang anak didik untuk memilih kegiatan atau bertindak sesuai dengan motivasi internal (kebutuhan dan minat).

#### 3). Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif dan efisien adalah belajar yang dirancang dan dilaksanakan agar anak dapat mencapai tujuan yang diharapkan secara efektif dan efisien. Baik tujuan (*instructional effect*) maupun dampak penggiring (*Nurturant effect*) yang merupakan kemampuan yang dapat digunakan oleh anak didik untuk mengembangkan diri dalam pendidikan selanjutnya.

#### 4). Belajar Menyenangkan

Belajar yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat menghadirkan situasi dan kondisi anak didik dengan sukarela melakukan tindak belajar. Guru yang mampu *menciptakan* situasi dan kondisi pembelajaran tersebut dapat dikatakan hadir dalam kehadiran (*present in absent*). Artinya guru tidak hadir secara fisik di sekitar anak, tetapi arahan dan bimbingannya dirasakan dan dilakukan oleh anak didik.

Proses pembelajaran di KB dilakukan dengan bermain sambil belajar atau bermain seraya belajar. Diharapkan dengan proses pembelajaran yang seperti ini anak lebih aktif, kreatif dan anak lebih senang dalam proses kegiatan pembelajaran.

#### **D. Metode Pembelajaran**

Moeslichatoen R (dalam Roza, 2012) menyatakan bahwa metode merupakan suatu cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai kegiatan. Pemilihan metode-metode yang akan dipergunakan untuk pembelajaran perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar. Karakteristik tujuan adalah pengembangan kognitif, pengembangan kreatifitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dipergunakan metode-metode yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berfikir dapat menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Hildebrand dalam (Holis, 2017) menjelaskan cara mengembangkan kemampuan kognitif, yaitu dengan memahami lingkungan sekitarnya, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan mereka sendiri, melatih memahami untuk mengurus diri sendiri. Ada faktor lain yang juga berpengaruh dalam pemilihan metode, yaitu: kegiatan dilakukan

di dalam atau di luar kelas, keterampilan yang hendak dikembangkan melalui berbagai kegiatan, tema yang dipilih dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut dan pola kegiatan itu sendiri. Metode-metode yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di antara lain adalah:

1). Metode Bercerita

Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan secara lisan atau tertulis. Tujuan dari metode bercerita adalah untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, menambah kosa kata yang telah dimiliki, mengembangkan kemampuan berpikirnya, menanamkan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut, mengembangkan kepekaan sosioemosional anak, melatih daya ingat, dan mengembangkan potensi kreatif. Dalam kegiatan bercerita pendidik dapat menggunakan boneka tangan, boneka jari, buku cerita, dll.

2). Metode Bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan metode ini anak belajar bahasa tentang penguasaan terhadap kosakata baru, dan kemampuan dasar lainnya.

3). Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan metode yang kegiatannya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dengan tujuan untuk memberikan rangsangan kepada anak agar lebih aktif untuk berfikir. Tujuan dari metode

*Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran PAKEM* dalam (Wijayanti, 2020) adalah untuk mengetahui pengetahuan anak, mengetahui pengalaman dan kemampuan anak, memberikan kesempatan anak didik untuk bertanya, membangkitkan semangat dan perhatian anak didik, dan mendorong keberanian anak didik untuk mengemukakan pendapatnya.

#### 4). Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dilaksanakan dengan baik. Sebelum guru memberikan tugas, guru diharuskan memberikan petunjuk langsung yang sudah dipersiapkan. Hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada anak agar anak melaksanakan kegiatan dari awal sampai selesai. Tugas yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan karakteristik tingkat perkembangan anak dan kemampuan anak. Metode pemberian tugas bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan perilaku maupun perkembangan kemampuan dasar secara optimal.

#### 5). Metode Karya Wisata

Metode karya wisata merupakan metode dimana kegiatannya adalah dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Hal yang diamati dapat berupa manusia, hewan, benda, tumbuhan dan objek lain yang dapat dijadikan sumber belajar bagi anak. Pada buku *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Hildebrand, 1986) menyebutkan bahwa, manfaat karya wisata bagi anak



usia dini adalah dapat dipergunakan untuk merangsang minat mereka terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan anak.

6). Metode Demonstrasi

Dalam buku *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* dalam (Astuti, K. R., Antara, P. A., Ujjanti, P. R., & Psi, S. (2016)). disebutkan metode demonstrasi merupakan suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui pembuatan melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan adalah peniruan terhadap model yang dapat dilakukan.

7). Metode Eksperimen

Menurut Supriyati dalam (Gunarti, W., Suryani, L., & Muis, A. (2008)). Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini. *Jakarta: Universitas Terbuka*. dalam buku *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, disebabkan bahwa metode eksperimen adalah metode mengajar dan melakukan percobaan, lalu mengamati proses dan hasil percobaan. Kegiatan ini dianggap sangat efektif karena anak dapat mencoba, mencari dan menemukan jawaban secara langsung dengan usaha sendiri berdasarkan fakta-fakta yang benar.

8). Metode Sosiodrama

Joelina (1995) dalam buku *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, menjelaskan tentang pengertian metode sosiodrama. Metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan memainkan perasaan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat atau kehidupan social. Manfaat dari metode sosiodrama adalah menyalurkan ekspresi anak-anak ke dalam kegiatan yang menyenangkan, membantu melatih rasa percaya diri, bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman sebaya.

#### 9). Metode Proyek

Metode proyek adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memanfaatkan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan. Dengan menggunakan metode proyek, anak memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai pekerjaan dan tanggung jawab untuk dapat dilaksanakan secara berkelompok dalam rangka mencapai tujuan akhir bersama. Tujuan dari metode ini adalah untuk membangun rasa keterikatan anak didik terhadap suatu proses, agar anak didik dapat belajar dari suatu peristiwa tertentu, untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan melalui pengamatan tertentu.

### 3. Media bungkus SNACK

Media berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti perantara. Menurut Russell, dkk (dalam Junaidi dkk, 2009) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Sedangkan Briggs dalam (Parapat, 2020) mengemukakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang anak didik untuk gemar dalam belajar.

Berbeda dengan NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak atau audiovisual serta peralatannya. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) Amerika mengemukakan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Umar Hamalik pakar pendidikan Indonesia menyatakan media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

<sup>1</sup> *Snack* adalah makanan ringan yang dikonsumsi diantara waktu makan utama. *Snack* disukai oleh anak-anak dan orang dewasa, yang umumnya dikonsumsi kurang lebih 2-3 jam diantara waktu makan utama, yaitu pada pukul 10 pagi dan pukul 4 sore. Makanan yang dianggap makanan ringan merupakan makanan untuk menghilangkan rasa lapar seseorang untuk sementara waktu, memberi sedikit pasokan tenaga ke tubuh, atau sesuatu yang dimakan untuk dinikmati rasanya.

Bungkus snack sering ditemukan di sekitar kita. Sering kali ketika membeli sesuatu, atau membeli snack anak menjadi tertarik dengan warna, tulisan, dan antusias terhadap bentuk kemasan dari suatu snack. Ketertarikan tersebut sering ditemui saat anak membeli snack, mengamati saat diajak pergi ke supermarket, dan sebagainya. Sehingga karena hal tersebut dirasa perlu menggunakan bungkus tersebut untuk mengenalkan anak didik pada huruf melalui media tersebut.

Kelebihan media bungkus snack ini mudah didapatkan harganya yang murah meriah dan dapat di temukan disekitar kita dan media ini sangat dekat dengan anak sementara kekurangan media tersebut adalah media tidak bertahan lama dan cepat rusak.

## **B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Sebelum peneliti melakukan penelitian sudah ada beberapa penelitian yaitu penelitian yang dilakukan (Firdaus, 2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf”, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa Kober Darussalam kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, yang awalnya berada pada persentase sebesar 45,44% menjadi 86,26%. Dengan demikian penggunaan media kartu huruf dalam pembelajaran mengenal huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A Kober Darussalam Ibum Kabupaten Bandung.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Elmayanti Allobua dengan judul “penggunaan media pembelajaran kartu kata dalam dalam peningkatan

kemampuan membaca pemula siswa kelas 1 SD negeri Tondon kecamatan Tondon kabupaten Toraja ” Berdasarkan <sup>1</sup> hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca pemula dengan media kartu kata dalam peningkatan kemampuan membaca pada kelas 1 SD Negeri 1 Tondon kecamatan Tondon Kabupaten Toraja Utara. Pada siklus 1 siswa masih bingung dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu kata dan belum mengerti tahapan-tahapan membaca pemula dengan baik dan benar. Masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik, masih tidak fokus dan sebagainya. Jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM Sebanyak 10 orang atau 45%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM sebanyak 12 orang atau 55%. Nilai pada siklus II jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM yaitu 75 keatas sebanyak 22 orang atau 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa sudah berada pada kategori sangat baik. Ini dibuktikan dengan keaktifan peserta didik dan guru meningkat jadi, peneliti pada siklus II dikatakan meningkat secara signifikan dengan menggunakan media pembelajaran kartu kata dalam peningkatan kemampuan membaca pemula.

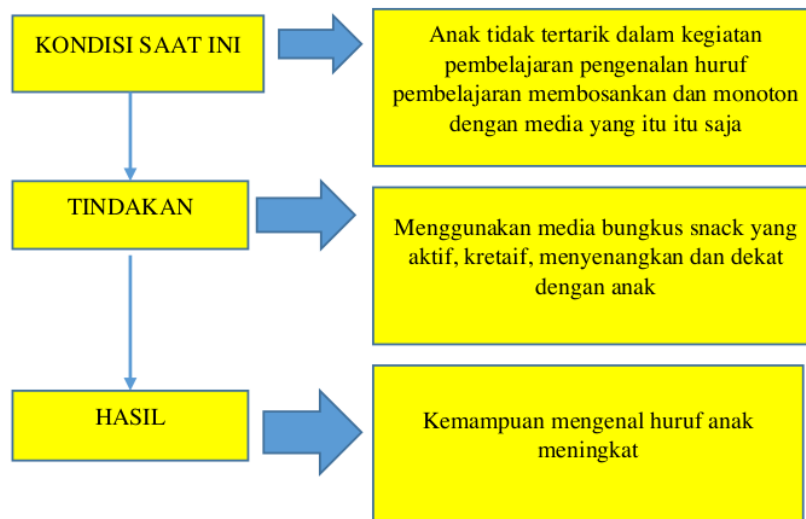
Penelitian-penelitian tersebut hampir sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan kemampuan berhitung, hanya saja berbeda dalam penggunaan media. Penelitian di atas menggunakan media kartu huruf dan kartu angka sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan media bungkus snack.

### C. Kerangka Berfikir

Media merupakan segala bentuk dan segala bahan yang digunakan untuk memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan atau informasi yang hendak diberikan. Untuk itu, media yang menyenangkan akan menarik perhatian anak untuk bermain lebih giat dapat berupa media mengingat prinsip pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui bermain. Pelaksanaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangan anak terutama anak yang mengalami kesulitan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad adalah media bungkus snack. Media bungkus snack membantu anak untuk menghilangkan rasa bosan dan monoton karena media bungkus snack yang bermacam macam dan berwarna warna sehingga membuat ketertarikan belajar. Di samping itu, anak juga akan mudah dalam mengenal huruf. Karena dengan media bungkus snack anak dapat memegang langsung media yang digunakan dan menyebutkan huruf yang tersedia. Upaya tersebut akan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk lebih mengingat huruf, menyebutkan, dan menirukan huruf secara menyenangkan. Jadi diharapkan melalui pemanfaatan media bungkus snack dalam pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak

Gambar 2. 1

Gambar kerangka berpikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Subjek dan Setting Penelitian**

Lokasi penelitian dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal huruf Melalui Media **Bungkus Snack Pada Anak Didik Kelompok B KB Pelita Hati**” ini dilaksanakan di Kelompok B KB PELITA HATI Dusun Krajan Rt 03 Rw 01 Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. Peneliti memilih subjek kelompok B karena pada kelompok ini kemampuan mengenal huruf di kelompok ini masih rendah dengan jumlah 12 siswa 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

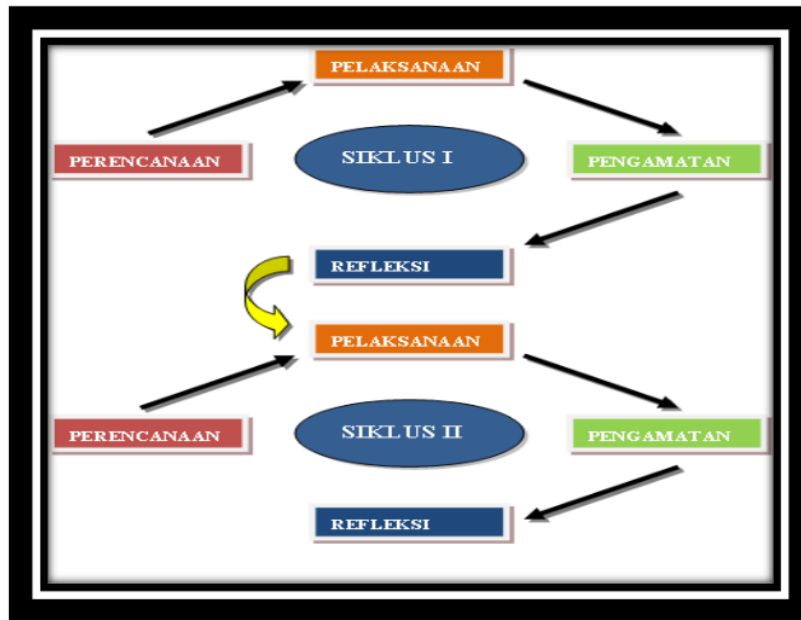
Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh (Arikunto, 2006: 57), subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.

#### **B. Prosedur penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Penelitian **Tindakan Kelas** karena menggambarkan bagaimana suatu pembelajaran yang diterapkan guru sekaligus peneliti mendapatkan hasil yang ingin dicapai, serta bagaimana upaya untuk mendapatkan penerapan pengenalan **huruf anak didik yang lebih baik dari sebelumnya** (Sa’dun, 2009: 12). Sedangkan model **rancangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Taggart dalam** (Sa’dun, 2009) dengan **2 siklus pelaksanaan. Masing-masing siklus terdiri dari 4**



tahapan, yaitu persiapan tindakan, perencanaan, pengamatan dan refleksi. Langkah penelitian dalam setiap siklus dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Model Rancangan Pembelajaran Kemmis and Taggart dalam (Sa'dun, 2009: 12).

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu Penyusunan pelaksanaan Tindakan, rencana Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Penjelasan alur tersebut adalah:

Dari bagan di atas dapat diketahui bahwa pada setiap siklusnya terdiri dari:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus berikutnya.

Dalam penelitian tindakan kelas yang menjadi salah satu karakteristiknya adalah penelitian dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan, proses, dan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya. Penelitian ini akan diakhiri apabila sudah terjadi peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem ini memiliki 2 siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### **1. SIKLUS I**

#### **a. Penyusunan Rencana Tindakan**

Penyusunan rencana tindakan ini dilakukan dengan :

- 1.) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2.) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3.) Menyiapkan media papan gabus dan bungkus snack dan mempertimbangkan waktu yang digunakan

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada penelitian siklus I, Peneliti menjelaskan tentang alat-alat yang digunakan, Peneliti juga menjelaskan kepada anak mengenai macam-macam. Kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dan anak didik diajak bercakap-cakap tentang sikap sabar anak didik serta melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal (30 menit)

- a) Upacara Bendera
  - b) Berdoa, Mengucapkan salam, dan Presensi.
  - c) Berbagi dan bertanya tentang alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti papan pintar dan bungkus snack bertuliskan "Goriorio".
  - d) Guru mengajak anak didik mengamati warna, dan abjad yang tertera pada bungkus snack yang guru tunjukkan.
- 2) Kegiatan Inti (60 menit)
- a) Guru mengajak anak didik menyebutkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus snack.
  - b) Guru meminta anak didik membedakan warna bungkus snack, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus snack
  - c) Guru meminta anak didik membuat bentuk bungkus snack dari 2 kepingan geometri
  - d) Guru meminta anak didik membiasakan menyelesaikan tugas sampai selesai.
- 3) Istirahat (15 menit)
- Makan, minum, berdoa sebelum dan sesudah makan, cuci tangan
- 4) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (a) Guru menceritakan kembali tentang materi yang disampaikan saat pembelajaran
  - (b) Diskusi kegiatan sehari dan esok hari
  - (c) Berdoa dan mengucapkan salam

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak. Hasil observasi tersebut akan mempengaruhi tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan <sup>4</sup> tahapan untuk memproses data atau masukan yang diperoleh pada saat observasi. Tujuan dari refleksi adalah memperoleh data yang menunjukkan perubahan tindakan dan mengubah perencanaan pada siklus berikutnya untuk pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad sesuai yang diharapkan.

## 2. SIKLUS II

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Penyusunan rencana tindakan ini dilakukan dengan :

- 1.) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2.) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3.) Menyiapkan media papan gabus dan bungkus snack dan mempertimbangkan waktu

a) Kegiatan <sup>1</sup> Awal (30 menit)

- a) Upacara Bendera.
- b) Berdoa, Mengucap salam, dan Presensi.

c) Berbagi dan bertanya tentang alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti papan pintar dan bungkus snack bertuliskan "Goriorio".

d) Guru mengajak anak didik mengamati warna, dan abjad yang tertera pada bungkus snack yang guru tunjukkan.

2). Kegiatan Inti (60 menit)

a). Guru mengajak anak didik menyebutkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus snack.

b). Guru meminta anak didik membedakan warna bungkus snack, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus snack

c). Guru meminta anak didik membuat bentuk bungkus snack dari 2 kepingan geometri

e) Guru meminta anak didik membiasakan menyelesaikan tugas sampai selesai.

3). Istirahat (15 menit)

Makan, minum, berdoa sebelum dan sesudah makan, cuci tangan

4). Kegiatan Akhir (15 menit)

a). Guru menceritakan kembali tentang materi yang disampaikan saat pembelajaran

b). Diskusi kegiatan sehari dan esok hari

c). Berdoa dan mengucapkan salam

b. Pelaksanaan tindakan

Pada penelitian siklus II Peneliti menanyakan kembali tentang nama alat yang digunakan , peneliti juga menanyakan kembali tentang apa yang disampaikan pada siklus sebelumnya. Kemudian peneliti melaksanakan kegiatan anak didik serta melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad pada siklus II. Hasil observasi tersebut akan mempengaruhi perlu tidaknya dilaksanakan siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan <sup>4</sup> tahapan untuk memproses data atau masukan yang diperoleh pada saat observasi. Tujuan dari refleksi adalah memperoleh data yang menunjukkan perubahan tindakan dan mengubah perencanaan pada siklus berikutnya untuk peningkatan kemandirian sesuai yang diharapkan.

<sup>2</sup>  
**C. Instrumen Pengumpulan Data**

1. Jenis Data yang Diperlukan

a. Data tentang kemampuan kemampuan mengenal huruf Kelompok

B KB Pelita Hati Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung

Tahun Pelajaran 2021-2022.

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan

2. Teknik pengumpulan data tentang kemampuan mengenal huruf Kelompok B KB Pelita Hati Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2021-2022 dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai berikut:

a. Data Tentang kemampuan mengenal huruf Kelompok B KB Pelita Hati Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2021-2022., dikumpulkan dengan teknik penilaian unjuk kerja menggunakan instrumen/rubrik unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan guru yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati dan diukur dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sehari-hari (Wijaya, 2010).

- 1) Subyek yang dinilai adalah anak didik Kelompok B KB Pelita Hati Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2021-2022 berjumlah 12 anak.
- 2) Kemampuan yang dinilai adalah kemampuan mengenal huruf abjad.
- 3) Indikatornya adalah meniru mengucap huruf abjad.
- 4) Teknik penilaian yang digunakan adalah unjuk kerja. Instrumen yang digunakan dalam teknik unjuk kerja ini menggunakan pedoman atau lembar penilaian unjuk kerja yang berupa daftar ceklist kemampuan berhitung pada anak didik.
- 5) Prosedur unjuk kerja

- a) Guru menyiapkan sarana dan prasarana
- b) Anak memperhatikan guru pada saat menjelaskan dan
- c) Menirukan guru mengucapkan huruf apa yang ada dalam bungkus snack tersebut.
- d) Anak diminta menunjuk huruf- huruf di media bungkus snack tersebut.
- e) Guru memberikan penilaian terhadap kemampuan berhitung anak.

6) Kriteria Penilaian

b. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan secara sistematis terhadap perilaku yang nampak pada objek. Observasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung dan pada keseharian anak didik. Data yang diperoleh dari instrumen observasi akan menjadi landasan refleksi pada siklus I,II, dan III. Instrumen observasi dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua jenis, yaitu instrumen observasi anak didik dan lembar observasi guru. Berikut merupakan format instrumen observasi bagi anak didik dan instrumen observasi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui bungkus snack:

- a) Format Lembar observasi Guru



Tabel 3.1  
Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Mengembangkan Kemampuan  
Menenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack

No	Item Observasi	Ya	Tidak
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	Guru menjelaskan macam-macam huruf yang ada di bungkus snack		
3.	Guru aktif dalam kegiatan pembelajaran		
4.	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak		
5.	Guru menanyakan kembali macam-macam huruf yang ada di bungkus snack		

Lembar observasi di atas adalah lembar observasi penilaian guru pada saat melakukan tindakan baik pada siklus I, dan II. Penilaian ini dilakukan oleh Kepala Sekolah dengan memberikan nilai (√) sesuai indikator penilaian yang ada. Penilaian berdasarkan tindakan yang dilakukan peneliti atau Guru saat kegiatan pembelajaran. Hasil dari observasi Guru ini akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

## b) Format lembar observasi anak didik

Tabel 3.2

## Lembar Observasi Anak Didik

No.	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1.	Anak memperhatikan penjelasan guru			
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru			
3.	Anak antusias dan berminat saat guru menunjukkan kegiatan dengan media bungkus snack			
4.	Anak senang dalam kegiatan			
5.	Kemampuan mengenal huruf abjad anak berkembang			

Penelitian observasi anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack di kelompok B KB Pelita Hati diberikan berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung.

## c) Unjuk Kerja

Lembar hasil pengamatan berikutnya adalah lembar hasil unjuk kerja anak didik. Unjuk kerja merupakan penilaian berdasarkan kemampuan mengenal huruf abjad anak dalam kegiatan pembelajaran. Adapun format penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Lembar Penilaian mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak

NO	NAMA ANAK	NILAI PERKEMBANGAN ANAK DIDIK					
		Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Kriteria Ketuntasan: Minimal Bintang 3	
						Tuntas	Belum Tuntas
1.							
2.							
3.							
4.							
dst							
Jumlah							
Prosentase							

Keterangan rubrik penilaian perkembangan kemampuan mengenal huruf abjad anak didik:

Nilai **Bintang 1** : Anak belum dapat membedakan macam-macam huruf dan selalu membutuhkan bantuan

Nilai **Bintang 2** : Anak mulai dapat menyebutkan dan membedakan macam-macam huruf namun masih membutuhkan bantuan

Nilai **Bintang 3** : Anak mampu menyebutkan dan membedakan macam-macam huruf tanpa bantuan guru

**Nilai Bintang 4** : Anak mampu menyebutkan dan membedakan macam-macam huruf dengan mudah, lancar dan melebihi harapan guru

#### 1. D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berisi mengenai proses, hasil dan hambatan yang dijumpai selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu cara yang dipergunakan untuk mengolah data dan hasil penelitian yang diperoleh, sehingga dapat diambil kesimpulannya. Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah menghitung distribusi frekuensi tanda Bintang 1 (★) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

#### Keterangan :

P = Hasil prosentase anak yang mendapatkan bintang (★) tertentu

f = Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

n = Jumlah keseluruhan anak

Kemudian melakukan perbandingan ketuntasan belajar (jumlah persentase anak yang mendapatkan minimal Bintang 3) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I sampai siklus II. Standar minimal

keberhasilan kemampuan mengenal huruf anak adalah apabila anak sudah mampu mencapai minimal Bintang 3. Standar nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini ditetapkan minimal 75%, artinya kriteria keberhasilan tindakan tercapai apabila presentase ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75%.

#### **E. Rencana Jadwal Penelitian**

Keseluruhan rencana pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 6 (enam) bulan berturut-turut dimulai dari bulan Mei hingga bulan Oktober. Rencana jadwal penelitian ini dibuat agar penelitian tindakan kelas ini dapat terprogram dengan baik. Adapun rencana jadwal pelaksanaan kegiatan tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.4  
Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

N O	KEGIATAN	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari
1.	Pengajuan Judul	√					
2.	Penyusunan Proposal		√				
3.	Seminar Proposal		√				
4.	Revisi Proposal		√				
5.	Siklus 1			√			
6.	Siklus 2				√		
7.	Penyusunan Laporan					√	
8.	Pengajuan ke Panitia Ujian						√
10	Ujian Skripsi						√
11	Revisi skripsi						√
12	Penggandaan						√

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran selintas setting penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack pada anak didik ini dilaksanakan di KB Pelita Hati Jalan Kanigoro Dusun Krajan RT/RW 01/01 Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. Sedangkan subjek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B Tahun Ajaran 2022-2023 yang berjumlah berjumlah 15 anak didik yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan. KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung dipilih sebagai tempat penelitian karena pada saat peneliti bertugas setiap harinya di lembaga tersebut terlihat dari anak didik yang lebih sering bermain dan tidak fokus pada proses pembelajaran hal ini dikarenakan penggunaan media mengenalkan huruf kurang menarik dan membosankan karena menggunakan APE yang sudah jadi oleh karena itu ditemukan masih banyak anak didik, terutama anak didik kelompok B, yang belum mengenal huruf abjad. Oleh karena itu, peneliti yang juga guru di lembaga tersebut ingin mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung melalui media bungkus snack yang belum pernah dilakukan penelitian di lembaga tersebut.

## **B. Diskripsi temuan penelitian**

### **1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan**

Model rancangan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Taggart (1988) dengan 2 siklus pelaksanaan. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun diskripsi setiap siklus adalah sebagai berikut:

### **2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I**

Waktu Pelaksanaan : Senin, 5 September 2022  
Topik/sub Topik : Binatang/binatang peliharaan  
Media : Papan pintar dan bungkus snack

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang menitik beratkan pada upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack. Selain menyiapkan rencana kegiatan, peneliti juga menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada siklus I seperti papan pintar, *double tip* untuk merekatkan bungkus snack, serta media kegiatan pembelajaran lain yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.



b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan siklus I 12 anak didik kelompok B KB Pelita Hati tercatat semua dapat hadir. Kegiatan siklus I berjalan sesuai rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya yaitu :

- 1). Kegiatan Awal : (30 menit)
  - a) Upacara Bendera
  - b) Berdoa, mengucapkan salam, dan presensi
  - c) Berbagi dan bertanya tentang alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran , seperti papan pintar dan bungkus snack bertuliskan gogorio
  - d) Guru mengajak anak didik mengamati warna, dan abjad yang tertera pada bungkus snack yang guru tunjukkan.
- 2). Kegiatan Inti : (60 menit)
  - a) Guru mengajak anak didik menyebutkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus snack.
  - b) Guru meminta anak didik membedakan warna bungkus snack, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus snack
  - c) Guru meminta anak didik membuat bentuk bungkus snack dari 2 kepingan geometri
  - d) Guru meminta anak didik membiasakan menyelesaikan tugas sampai selesai.
- 3). Istirahat : (15menit)

Makan, minum, berdoa sebelum dan sesudah makan, cuci tangan

4). Kegiatan Akhir : (15 menit)

- a) Guru menceritakan kembali tentang materi yang disampaikan saat pembelajaran
- b) Diskusi kegiatan sehari dan esok hari
- c) Berdoa dan mengucapkan salam

c. Observasi

Pengamatan pada siklus I dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pada siklus I dapat mempengaruhi perubahan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adapun data hasil pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1

Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack

No.	Item Observasi	Ya	Tidak
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2.	Guru menjelaskan macam-macam huruf yang ada di bungkus snack		√
3.	Guru aktif dalam kegiatan pembelajaran		√
4.	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak	√	
5.	Guru menanyakan kembali macam-macam huruf yang ada di bungkus snack		√

Pada penelitian yang dilakukan pada siklus I guru menyampaikan tujuan penelitian yaitu mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack yang diharapkan dapat mengembangkan pemahaman anak didik terhadap abjad. Namun pada penelitian siklus I guru kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kurang melakukan tanya jawab, kurang dalam upaya penggalan informasi, serta

kurang memberikan motivasi sehingga upaya mengembangkan kemampuan anak kurang maksimal.

Tabel 4.2

## Lembar Observasi Anak Didik

No.	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1.	Anak memperhatikan penjelasan guru			√
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan guru		√	
3.	Anak antusias dan berminat saat guru menunjukan kegiatan dengan media bungkus snack			√
4.	Anak senang dalam kegiatan		√	
5.	Kemampuan mengenal huruf anak berkembang		√	

Pada Penelitian yang dilakukan pada siklus I, anak didik kurang memperhatikan guru. Anak didik lebih senang memperhatikan bungkus saja dan tidak memperhatikan abjad yang disampaikan guru.

Tabel 4.3

## Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media

## Bungkus Snack pada Siklus I

NO	NAMA ANAK	NILAI PERKEMBANGAN ANAK DIDIK					
		Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
						Tuntas	Belum Tuntas
1.	Aira		√				√
2.	Daysha	√					√
3.	Danis		√				√
4.	Nilzam	√					√
5.	Alfa	√					√
6.	keisha			√		√	
7.	allesya		√				√
8.	aishwa			√		√	
9.	Hanif		√				√
10.	Malik		√				√
11.	Alma		√				√
12.	Nasha		√				√
Jumlah		3	7	2	0	2	10
Prosentase		25%	58,3%	16,7%	0%	16,7%	83,3%

Dari tabel di atas terlihat bahwa ada 3 anak atau 25% mendapatkan nilai Bintang 1, ada 7 anak atau 58,3% yang mendapatkan Bintang 2, dan 2 anak atau 16,7% mendapat Bintang 3, Prosentase anak yang tuntas 16,7% dan yang belum tuntas 83,3% artinya kriteria ketuntasan masih rendah dan perlu uji coba lagi.

d. Tahap Refleksi

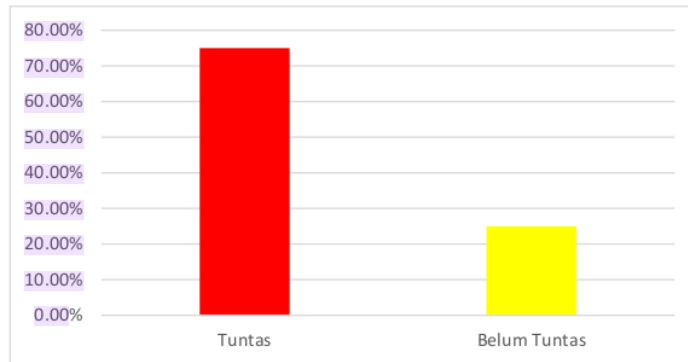
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa guru yang dalam hal ini sebagai peneliti telah menyampaikan tujuan pembelajaran, namun kurang aktif memberikan contoh serta memberikan stimulus. Pada siklus I anak didik belum menunjukkan kemampuan untuk meengenal abjad. Hal tersebut mengakibatkan anak tidak dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan guru, kurang berminat menunjukkan kemampuan mengenal huruf abjad sehingga kemampuan anak belum berkembang. Berdasarkan prosentase ketuntasan belajar pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4

Presentase Ketuntasan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack Anak pada Siklus I

No.	Hasil Penilaian	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	2	16,7%
2.	Belum tuntas	10	83,3%
	Jumlah	12	100 %

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada siklus I belum dapat meningkatkan kemampuan anak didik, sehingga perlu perbaikan pada siklus II.



Gambar 4.1 Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Medis Bungkus Snack Siklus I

### 3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Waktu Pelaksanaan : Senin, 21 November 2022  
 Topik/sub Topik : Binatang/binatang peliharaan  
 Media : Papan pintar dan bungkus snack

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang menitik beratkan pada upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack. Selain menyiapkan rencana kegiatan, peneliti juga menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada siklus II seperti papan pintar, *double tip* untuk merekatkan bungkus snack, sert media kegiatan pembelajaran lain yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan siklus II 12 anak didik kelompok B KB Pelita Hati tercatat semua dapat hadir.. Kegiatan siklus II berjalan sesuai rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya yaitu :

- 1). Kegiatan Awal : (30 menit)
  - a) Upacara Bendera
  - b) Berdoa, mengucapkan salam, dan presensi
  - c) Berbagi dan bertanya tentang alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran , seperti papan pintar dan bungkus snack bertuliskan yupi
  - d) Guru mengajak anak didik mengamati warna, dan abjad yang tertera pada bungkus snack yang guru tunjukkan.
- 2). Kegiatan Inti : (60 menit )
  - a) Guru mengajak anak didik menyebutkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus snack.
  - b) Guru meminta anak didik membedakan warna bungkus snack, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus snack
  - c) Guru meminta anak didik membuat bentuk bungkus snack dari 2 kepingan geometri
  - d) Guru meminta anak didik membiasakan menyelesaikan tugas sampai selesai.
- 3). Istirahat : (15 menit)

Makan, minum, berdoa sebelum dan sesudah makan, cuci tangan

## 4). Kegiatan Akhir : (15 menit )

- a) Guru menceritakan kembali tentang materi yang disampaikan saat pembelajaran
- b) Diskusi kegiatan sehari dan esok hari
- c) Berdoa dan mengucapkan salam

## c. Observasi

Pengamatan pada siklus II dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pada siklus II dapat mempengaruhi perubahan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adapun data hasil pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5

Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack

No.	Item Observasi	Ya	Tidak
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2.	Guru menjelaskan macam-macam huruf yang ada di bungkus snack	√	
3.	Guru aktif dalam kegiatan pembelajaran	√	
4.	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak	√	
5.	Guru menanyakan kembali macam-macam huruf yang ada di bungkus snack	√	

Pada penelitian yang dilakukan pada siklus II guru menyampaikan tujuan penelitian yaitu mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack yang diharapkan dapat mengembangkan pemahaman anak didik terhadap abjad. Pada penelitian siklus II guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, melakukan tanya



jawab, melakukan upaya penggalian informasi, serta kurang memberikan motivasi sehingga upaya mengembangkan kemampuan anak lebih maksimal.

Tabel 4.6

## Lembar Observasi Anak Didik

No.	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1.	Anak memperhatikan penjelasan guru	√		
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan guru	√		
3.	Anak antusias dan berminat saat guru menunjukkan kegiatan dengan media bungkus snack	√		
4.	Anak senang dalam kegiatan	√		
5.	Kemampuan mengenal huruf abjad anak berkembang	√		

Pada penelitian yang dilakukan pada siklus II, anak didik lebih memperhatikan guru. Dan memperhatikan abjad yang disampaikan guru anak lebih antusias daripada siklus I .

Tabel 4.7  
 Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media  
 Bungkus Snack pada Siklus II

NO	NAMA ANAK	NILAI PERKEMBANGAN ANAK DIDIK					
		Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
						Tuntas	Belum Tuntas
1.	Aira			√		√	
2.	Daysha			√		√	
3.	Danis			√		√	
4.	Nilzam			√		√	
5.	Alfa			√		√	
6.	Keisha			√		√	
7.	Allesya			√		√	
8.	Aishwa		√				√
9.	Hanif		√				√
10.	Malik			√		√	
11.	Arkhan		√				√
12.	Nasha			√		√	
Jumlah		0	3	9	0	9	3
Prosentase		0%	25%	75%	0%	75 %	25 %

Berdasarkan tabel di atas presentase 3 anak atau 25% mendapatkan Bintang 2, 9 anak atau 75% mendapat Bintang 3 dan 9 anak yang tuntas belajar sebesar 75 % dan 3 anak yang belum tuntas sebesar 25% artinya kriteria ketuntasan mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I 2 anak yang tuntas sebesar

16,7 % pada siklus II menjadi 9 anak yang meningkat sebesar 75%. Jadi karena presentasinya sudah mencapai 75% maka pembelajaran ini dapat dikatakan tuntas.

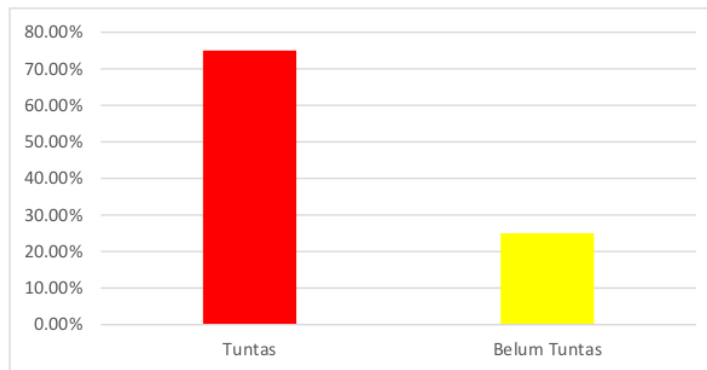
d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa guru yang dalam hal ini sebagai peneliti telah menyampaikan tujuan pembelajaran, aktif memberikan contoh serta memberikan stimulus. Pada siklus II anak didik menunjukkan kemampuan untuk mengenal abjad. Hal tersebut mengakibatkan anak menjawab pertanyaan yang disampaikan guru, Berdasarkan prosentase ketuntasan belajar pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.8  
Prosentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui  
Media Bungkus Snack Anak pada Siklus II

No.	Hasil Penilaian	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	9	75 %
2.	Belum tuntas	3	25 %
Jumlah		12	100 %

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perbaikan pada siklus II telah sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga tidak diperlukan siklus selanjutnya.



Gambar 4.2 Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack Siklus II

### 1. Pembahasan dan pengambilan simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan, kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack pada anak didik kelompok B KB Pelita hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulung agung mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitiannya.

Bungkus Snack terbukti dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack anak didik. Peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack dapat dilihat dari tabel perbandingan perolehan hasil belajar anak serta tabel hasil ketuntasan belajar anak didik sebagai berikut :

Tabel 4.9

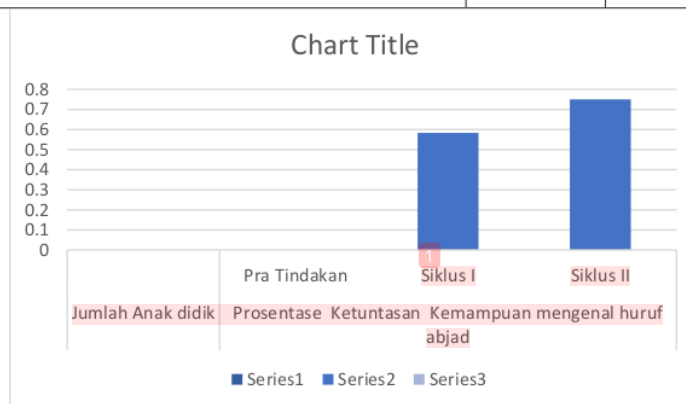
Hasil Penilaian Kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack pada anak didik kelompok B KB Pelita hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung sebelum dan sesudah tindakan

No.	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
1.	Bintang 1	0%	0 %	0%
2.	Bintang 2	0%	25 %	0%
3.	Bintang 3	0%	58,3%	25%
4.	Bintang 4	0 %	0%	75 %
Jumlah		0%	100 %	100 %

Tabel 4.10

Hasil Ketuntasan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack pada anak didik kelompok B KB Pelita hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Sebelum dan sesudah tindakan

Jumlah Anak didik	Presentase Ketuntasan Kemampuan mengenal huruf abjad		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
12 anak	0 %	58,3%	75 %



Gambar 4.3 Grafik hasil ketuntasan Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus snack pada anak didik pada anak didik kelompok B KB Pelita hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulung agung tahun pelajaran 2021/2022 telah tuntas sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dibuktikan dan diterima.

## 2. Kendala dan keterbatasan

### a. Kendala

Pada siklus I, kendala dalam penelitian adalah kebiasaan anak didik yang ingin segera memakan snack yang disediakan guru sehingga menunggu anak didik fokus.

Pada siklus II, kendala dalam penelitian ini adalah anak yang kurang sabar ketika guru membagikan *snack*.

### b. Keterbatasan penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah hanya menggunakan satu jenis bungkus snack saja sehingga waktu pembelajaran kurang lama.

12  
**BAB V**

**SIMPULAN DAN SARAN**

**A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media bungkus snack terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B KB Pelita Hati Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2022/2023.

**B. SARAN**

Pihak lembaga sekolah khususnya kepala sekolah dan guru hendaknya menyiapkan sarana prasarana yang nantinya juga bermanfaat untuk pengembangan kemampuan profesionalisme guru sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar anak didik. Serta mengkaji kembali kurikulum yang lebih baik dari sebelumnya.

Selanjutnya kepada pihak orang tua hendaknya meningkatkan peran meningkatkan potensi yang ada pada diri anak dengan memberikan stimulasi-stimulasi yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Setelah itu kepada pihak peneliti selanjutnya hendaknya melakukan pengembangan penelitian tentang kemampuan mengenal huruf abjad melalui media yang lebih menarik lagi dan penelitian tidak difokuskan hanya untuk Kelompok Bermain saja tetapi juga bisa digunakan oleh Taman Kanak-Kanak.





# NEW. skripsi zuna fikssssssssssss

## ORIGINALITY REPORT

36%

SIMILARITY INDEX

36%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[jurnal.penerbitwidina.com](http://jurnal.penerbitwidina.com)

Internet Source

23%

2

[simki.unpkediri.ac.id](http://simki.unpkediri.ac.id)

Internet Source

2%

3

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Internet Source

2%

4

[ojs.unpkediri.ac.id](http://ojs.unpkediri.ac.id)

Internet Source

1%

5

[text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com)

Internet Source

1%

6

Danang Prastyo. "MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN MELALUI MEDIA FILM ANIMASI "UPIN DAN IPIN" PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK WAHIDIYAH KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI", Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 2022

Publication

1%

7

[etheses.iainkediri.ac.id](http://etheses.iainkediri.ac.id)

Internet Source

1%

8	<a href="http://repository.unmuhjember.ac.id">repository.unmuhjember.ac.id</a> Internet Source	<1 %
9	<a href="http://jurnal.peneliti.net">jurnal.peneliti.net</a> Internet Source	<1 %
10	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://riset.unisma.ac.id">riset.unisma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://bagawanabiyasa.wordpress.com">bagawanabiyasa.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://muzayyinah4.blogspot.com">muzayyinah4.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://www.fkipumkendari.ac.id">www.fkipumkendari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %

20	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
21	aulad.org Internet Source	<1 %
22	docplayer.info Internet Source	<1 %
23	rizkiwinitri.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	<1 %
25	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
27	danishhhhhh.blogspot.com Internet Source	<1 %
28	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
29	kelompok28bbgr.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	repository.uib.ac.id Internet Source	<1 %
31	Marna Syafrida. "Peningkatan kreativitas anak melalui media cetak buah-buahan di TK	<1 %

# Pertiwi Pasar Baru Bayang", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2019

Publication

32

Submitted to Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

<1 %

33

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

<1 %

34

[eprints.iain-surakarta.ac.id](http://eprints.iain-surakarta.ac.id)

Internet Source

<1 %

35

[skripsiskripsi1.blogspot.com](http://skripsiskripsi1.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

36

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# NEW. skripsi zuna fikssssssssssss

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---

PAGE 15

---

PAGE 16

---

PAGE 17

---

PAGE 18

---

PAGE 19

---

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---

PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---

PAGE 51

---

PAGE 52

---

PAGE 53

---

PAGE 54

---

PAGE 55

---

PAGE 56

---

PAGE 57

---

PAGE 58

---

PAGE 59

---

PAGE 60

---

PAGE 61

---

PAGE 62

---