

# Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack pada Anak Kelompok Bermain Pelita Hati

*by* Elvyana Mahzuna

---

**Submission date:** 25-Jan-2023 11:13AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 1998891726

**File name:** Elvyana,\_Ridwan,\_Rosa4-no\_dp.docx (118.1K)

**Word count:** 4176

**Character count:** 25579

# Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus *Snack* pada Anak Kelompok Bermain Pelita Hati

Elvyana La'alil Mahzuna, Ridwan & Rosa Imani Khan

38  
1,2,3 Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

## RIWAYAT ARTIKEL

*Received* :  
*Revised* :  
*Accepted* :

## KATA KUNCI

*Kemampuan mengenal huruf abjad*  
*Media bungkus snack*

## KEYWORDS

*Ability to recognize letters of the*  
*alphabet*  
*Snack wrap media*

## ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini dihasilkan dari pengamatan dan pengetahuan peneliti, bahwasannya kemampuan mengenal huruf abjad anak didik masih minim. Keaktifan anak pada proses pembelajaran mengenal huruf abjad juga masih kurang. Minimnya keaktifan anak dalam reaksi pembelajaran ini sangat berakibat terhadap rangakaian dan hasil belajar anak didik. Cara pembelajaran yang selama ini program oleh guru kurang efektif untuk menarik bakat minat anak, maka dalam proses pembelajaran anak merasa jenuh. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad menggunakan media bungkus *snack* pada anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023. Pada penelitian ini melaksanakan metode pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian 12 anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023, yang meliputi 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa lembar penilaian unjuk kerja anak & lembar observasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 1 pertemuan, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ikhtisar dari kesimpulan penelitian ini adalah proses pembelajaran melalui media bungkus *snack* efektif dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak didik kelompok B KB Pelita Hati Desa Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023. Persentase ketuntasan belajar pada Siklus I sebesar 58,3% kemudian naik menjadi 75% pada Siklus II.

## ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations and experiences of researchers, that the ability to recognize the letters of the alphabet of students is still very low. The activeness of children in the process of learning to recognize the letters of the alphabet is also lacking. Lack of children's activity in the learning process is very influential on the development and learning outcomes of students. The learning strategies that have been used by teachers so far have not attracted children's interest, so that in the learning process children feel bored. The purpose of carrying out this research was to develop the ability to recognize letters of the alphabet using snack packs for students in group B KB Pelita Hati, Sidem Village, Gondang District, Tulungagung Regency, for the 2022/2023 academic year. This study used a Classroom Action Research (PTK)

approach with 12 students in group B KB Pelita Hati, Sidem Village, Gondang District, Tulungagung Regency, for the 2022/2023 academic year, consisting of 5 boys and 7 girls. This research was conducted in two cycles, using instruments in the form of children's performance assessment sheets & teacher observation sheets in learning activities. Each cycle is carried out in 1 meeting, covering the stages of planning, implementing, observing and reflecting. The conclusion of the results of this study is that learning using snack pack media is proven to be able to develop the ability to recognize letters of the alphabet in group B students of Pelita Hati KB Sidem Village, Gondang District, Tulungagung Regency for the 2022/2023 Academic Year. The percentage of learning completeness in Cycle I was 58.3% then rose to 75% in Cycle II.

## 1. Pendahuluan

Pada proses tumbuh kembang anak usia dini merupakan umur yang esensial bagi anak. Pada saat umur tersebut seluruh aspek anak mulai berkembang, meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa.

Paud adalah suatu menjadi upaya pengajaran yang tertuju kepada anak sejak lahir atau 0 tahun sampai umur 6 tahun yang dilakukan dari pemberian stimulus pendidikan atau untuk menunjang tumbuh dan kembang jasmani dan rohani supaya anak mempunyai bekal dalam melewati pendidikan lebih lanjut (*Pendidikan Nasional, M, 2010*)

Tujuan dari rencana kegiatan belajar anak adalah untuk menunjang peletakkan pokok menuju perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan produktivitas yang dibutuhkan anak didik dalam penyesuaian diri dengan sekitarnya dan untuk tumbuh kembang kedepannya (Muhsinin, 2015)

Inti rencana kegiatan di PAUD diantaranya: perkembangan moral, nilai-nilai agama (pembiasaan), sosial emosional serta kemandirian, pengembangan kemampuan berbahasa, dan perkembangan kemampuan kognitif (daya pikir). Kecerdasan serta kemampuan anak untuk berbaur dengan sekitarnya adalah hal yang sangat esensial bagi kemajuan anak.

Pengaruh yang menunjukkan kemajuan anak-anak dalam belajar adalah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses korelasi sumber belajar, pendidik dan peserta didik (UU Sisdiknas, 2003 Pasal 1). Cara belajar yang tepat di PAUD adalah cara belajar yang dapat menumbuhkan anak didik mewujudkan aktif, kreatif, efektif dan efisien serta menyenangkan atau pembelajaran yang bertumpu pada prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan dalam (Fahmi, 2013).

Kecakapan mengetahui huruf adalah langkah berkembangnya anak dari belum tahu menjadi tahu tentang afinitas bentuk dan bunyi huruf, maka dari itu anak bisa tahu bentuk huruf dan melukiskannya (Dardjowidjojo, 2003). Mengetahui huruf adalah hal vital bagi paud yang terdengar dari sekitarnya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang diketahui anak menciptakan kemahiran untuk memilih dan memilah bermacam jenis huruf. Melatih anak untuk mengenalkan huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang (Rasyid, 2009). Dengan berbagai perkataan para ahli dapat dikatakan kemampuan mengenal huruf merupakan langkah perkembangan dimana anak bisa dan mengetahui lambang dari sebuah huruf.

Jenjang keberhasilan dari kemahiran mengenal huruf dapat dilihat saat anak bisa mengatakan huruf akibatnya anak bisa mengatakan huruf awal dari kata. Anak yang bisa mengetahui huruf dengan baik, juga mengarah

untuk mempunyai kepandaian membaca dengan lebih mantap (Suyanto, 2005). berdasarkan hal-hal tersebut dapat dikatakan bahwa benefit yang diperoleh anak apabila belajar mengenal huruf sejak usia dini menjadi bekal kemampuan anak dalam belajar membaca dan menulis.

Berdasarkan pengamatan di KB Pelita Hati terhadap pelaksanaan pengembangan di kelas ditemukan adanya problem kurangnya kepandaian dan pemahaman anak tentang mengenal huruf abjad. Hal ini dapat diketahui dari situasi sebagai berikut, Pertama, minimnya keaktifan anak dalam pembelajaran tersebut. Minimnya keaktifan anak dalam proses kegiatan pembelajaran berdampak dengan perkembangan dan keberhasilan belajar anak didik. Kedua, dalam proses pembelajaran, situasi kelas tampak kurang kondusif. Anak-anak asik dengan mainannya sendiri, anak berbicara dengan temannya. Proses pembelajaran metode ini berlangsung sangat lama, sehingga metode kurang efektif dan efisien. Anak juga bosan berada di dalam kelas. Ketiga cara mengajar guru kurang menarik minat anak, oleh sebab itu dalam proses pembelajaran terasa jenuh. Guru dalam pembelajarannya hanya menggunakan media tulisan di papan tulis. Metode yang diterapkan adalah penyampaian tugas secara kontan tanpa menerangkan tujuan yang jelas tentang aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf sangat minim. Keempat, minimnya guru dalam membuat stimulasi-stimulasi dengan alat pembelajaran yang real tentang mengenal tentang huruf dalam pengembangan kepandaian bahasa.

Pemanfaatan barang bekas dan alat-alat yang simpel menjadi sebuah media bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan, pemanfaatan barang bekas bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran dimana cara menemukannya mudah dan tidak butuh upah yang banyak sehingga proses pembelajaran berjalan lancar tanpa membebani berbagai pihak. Bungkus *snack* yang disukai anak-anak ialah kemasan makanan

ringan dengan berbagai bentuk yang memiliki keunikan gambar dan tulisan berwarna-warni dan memiliki menarik, pemakaian gambar dan tulisan dalam bungkus sangat berpengaruh maka dari itu bungkus kemasan makanan ringan bisa sebagai stimulus, berakibat penggunaan tulisan dan gambar pada bungkus *snack* berpengaruh sangat besar. Tulisan pada bungkus *snack* tersebut bisa menjadi media belajar membaca pada anak sebagaimana pemakai media bungkus *snack* sebagai pengaruh kapasitas membaca pada anak usia dini sangatlah tepat, kesan anak terhadap bungkus *snack* ialah selain bungkus kemasan makanan ringan juga sebagai alat pengenalan makanan.

Kognitif atau daya pikir adalah kekayaan intelektual yang ada pada setiap diri untuk mengambil, mengadaptasi, mengamankan, dan mengekspresikan ulang pengetahuan yang ada. Memberikan pengaruh untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat dibutuhkan sejak paud. Pemberian stimulasi juga bisa alat permainan dan permainan itu sendiri. Mayke (dalam Parwati, 2013) menjelaskan bahwasanya belajar dengan bermain memberikan peluang kepada anak untuk bermanipulasi, bereksplorasi, mengaplikasikan, dan mendapat berbagai paham serta arti yang tidak terkira berlimpah.

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 terintroduksi, maka problem yang akan di introduksi adalah minimnya kemampuan mengenal huruf dalam pengembangan kemampuan pembelajaran bahasa. Dinantikan dengan perbaikan permasalahan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media bungkus *snack*

kelompok B di KB Pelita Hati Desa Sidem. Dari berbagai masalah yang sudah teridentifikasi, maka problem yang akan di introduksi adalah kurangnya kemampuan mengenal huruf abjad dalam pengembangan kemampuan pembelajaran bahasa. Diharapkan dengan perbaikan permasalahan dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad menggunakan media bungkus *snack* pada anak-anak kelompok B di KB Pelita Hati Sidem Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023.

## 2. Tinjauan Literatur

<sup>4</sup> Kemampuan pengungkapan bahasa seperti mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengekspresikan perasaan dengan kata sifat, menyebut kata-kata yang dikenal, mengemukakan pendapat kepada orang lain, mengutarakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidak inginan, menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar. Kemahiran keaksaraan anak seperti mengenal lambang-lambang, mengetahui vokal suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat goresan yang berfaedah, dan meniru mengucap huruf (Pangastuti et al., 2017). Perkembangan bahasa dapat distimulus oleh orang disekitar anak, seperti orang tua, guru, pengasuh, saudara dan sebagainya. Berkenaan anak mempelajari bahasa melalui meniru/*modeling*, harusnya orang dilingkungan perlu mengajak bicara atau komunikasi, dengan bahasa yang baik dan benar. cara kemahiran bahasa yang dapat diaplikasikan antara lain bercerita, sosiodrama, permainan membaca dan lain-lain (Pangastuti et al., 2017).

Menginjak umur 3 tahun, bahasa anak sudah mulai mahir menuju kemampuan berbahasa orang dewasa. Mereka sudah bisa menyeleksi masa lampau dan masa depan dalam berbahasa (Hildayani, 2006). Burnett (dalam Rasyid, 2009) mengatakan bahwa mengetahui huruf merupakan hal sangat vital bagi anak usia dini dari lingkungan yang ia dengar baik huruf latin, huruf

<sup>3</sup> Arab dan lainnya. Menurut Glenn Doman (dalam Hasan, 2009), anak kecil perlu diajari membaca karena: a) anak kecil mudah menyerap informasi dalam jumlah maksimal, b) anak kecil dapat mengenggam informasi dengan luar biasa cepat, c) semakin banyak yang menembus semakin banyak yang diingat, d) anak kecil memiliki daya yang maksimal, e) anak kecil bisa belajar bahasa secara penuh dan belajar hampir setara dengan yang dibimbingkan. Pengenalan huruf sejak usia kelompok bermain yang esensial adalah cara pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan cara pengajaran membaca tanpa menjadikan beban dengan belajar yang menyenangkan (Veryawan, 2020).

<sup>39</sup> Media pembelajaran adalah kepingan yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar demi di raihnya misi pendidikan pada globalnya dan pembelajaran pada khususnya. Media adalah jembatan dari diterimanya pesan kepada atau pengirim pesan, dari pendidik kepada anak didiknya, untuk menciptakan umpan balik positif. Hamalik (dalam Zaidy, 2014) menjelaskan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- 1) Ditempatkannya pokok yang nyata untuk berpandangan, sebab itu mengurangi anggapan atau banyak menghafal
- 2) Menambah perhatian anak
- 3) Ditempatkannya pokok yang penting untuk kemahiran belajar, serta membuat pelajaran lebih berfaedah
- 4) Memberikan peristiwa konkret yang dapat meniptakan rasa usaha kepada anak
- 5) Meciptakan pikiran yang terarah dan berkelanjutan
- 6) Membantu terciptanya pengertian yang bisa membuat perkembangan kemahiran berbahasa
- 7) Memberikan peristiwa yang belum tentu diperoleh dengan cara berlainan, dan membantu efisiensi dan keberagaman yang lebih banyak dalam belajar.

Model pembelajaran ialah motif pembelajaran yang dicanangkan sedemikian rupa, diaplikasikan dan pertimbangan secara berkala dalam rangka untuk tercapainya misi pembelajarannya yang efektif Sulhan (dalam Guci, 2018) Kelompok Bermain merupakan pendidikan sebelum sekolah yang mempunyai program-program untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu hal yang paling mendasar dalam rangka untuk menumbuhkan kualitas pendidikan adalah kemampuan para pendidik untuk menciptakan suatu corak pembelajaran yang bisa membuat ketertarikan belajar, minat dan interpretasi anak terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, jika corak pembelajaran yang diaplikasikan di kelas bisa megoptimalkan semangat peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran yang berorientasi pada prinsip PAKEM adalah corak pembelajaran yang bersandar pada empat prinsip yaitu, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

*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* 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 tidak membuat

kantong kering dan dapat di jumpai di sekitar kita dan media ini sangat dekat dengan anak sementara kekurangan media tersebut adalah media tidak bertahan lama dan cepat rusak.

Media adalah segala bentuk dan segala bahan yang digunakan untuk kemudahan dalam menyampaikan maksud atau informasi yang akan diberikan. Maka dari itu, media yang menyenangkan akan membuat ketertarikan hati pada anak untuk bermain lebih semangat dapat berupa media mengingat prinsip pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui bermain. pengaktualan media harus diserasikan dengan maksud anak sesuai dengan perkembangan anak terutama anak yang mengalami kesulitan belajar.

Dari banyak media yang bisa dipakai 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. Dimana, dengan media bungkus *snack* anak dapat memegang langsung media yang digunakan dan menyebutkan huruf yang tersedia. perlakuan tersebut akan memberikan pengalaman langsung dan nyata 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

### 3. Metode

Sistem yang dipakai dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas karena mengilustrasikan dimana suatu pembelajaran yang diaplikasikan oleh pendidik juga peneliti mendapatkan hasil yang krusial untuk di raih, serta dimana usaha untuk mendapatkan pengaplikasian pengenalan huruf anak didik yang lebih baik dari terdahulu (Sa'dun, 2009).

Kemudian rancangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Taggart (dalam Sa'dun, 2009) dengan 2 siklus pelaksanaan. Tiap-tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu persiapan tindakan, perencanaan, pengamatan dan refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B Tahun Ajaran 2022-2023 yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Urutan analisis data dalam penelitian ini adalah menghitung distribusi frekuensi nilai Bintang dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Hasil presentase 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) selang waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I sampai siklus II. Standar minimal keberhasilan kemampuan mengenal huruf anak adalah bilamana anak sudah mampu mencapai minimal Bintang 3. Standar nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini memakai minimal 75%, artinya kriteria keberhasilan tindakan tercapai apabila persentase ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75%.

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

#### 4. Hasil

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 :

##### Siklus I

###### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang di dalamnya ada kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada upaya untuk pengembangan 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 termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

###### b. Pelaksanaan

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

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

## 2) Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru membujuk anak didik melafalkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus *snack*
- Guru meminta anak didik menyeleksi warna bungkus *snack*, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus *snack*
- Guru mengajak anak didik mewujudkan bentuk bungkus *snack* dari 2 bagian geometri
- Guru mengajak anak terbiasa mengerjakan tugas sampai selesai.

## 3) Istirahat (15 menit)

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

## 4) Kegiatan Akhir (15 menit)

- Guru menceritakan kembali tentang materi yang disampaikan saat pembelajaran
- Diskusi kegiatan sehari dan esok hari
- Berdoa dan mengucapkan salam.

## c. Observasi

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

**Tabel 1.** Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Pada penelitian yang dilaksanakan pada Siklus I guru mengajarkan tujuan penelitian yaitu mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack* yang diharapkan bisa membuat pemahaman anak didik terhadap huruf abjad. Tetapi pada penelitian Siklus I guru minim keaktifannya dalam pembelajaran, juga minim melakukan tanya jawab, kurang aktif dalam upaya eksplorasi informasi, serta kurang aktif memberikan dukungan sehingga usaha mengembangkan kemampuan anak kurang optimal.



**Tabel 2.** Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack pada Siklus I

**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.	Alma		√				√
12.	Nasha		√				√
	Jumlah	3	7	2	0	2	10
	Prosentase	25%	58,3%	16,7%	0%	16,7%	83,3%

Dari tabel 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 tingkat ketuntasan masih rendah dan perlu dilanjutkan ke Siklus II.

**d. Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Siklus I memperlihatkan bahwa guru yang dalam hal ini sebagai peneliti sudah menginformasikan tujuan pembelajaran, namun keaktifannya kurang dalam pemberian contoh serta memberikan stimulus. Pada siklus I anak didik belum menunjukkan kemampuan untuk mengenal abjad. Anak didik kurang berkonsentrasi ke guru. Anak didik lebih senang memperhatikan bungkus saja dan tidak memperhatikan abjad yang diinformasikan guru. Hal tersebut berakibat anak belum bisa memberi jawaban pertanyaan yang diinformasikan guru, kurang berminat menunjukkan kemampuan mengenal huruf abjad sehingga kemampuan anak belum berkembang.

**a. Perencanaan**

Pada langkah perencanaan ini peneliti merancang rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang mengandung kegiatan pembelajaran yang mengacu pada upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack*. Selain merancang rencana kegiatan, peneliti juga merancang alat-alat yang dipakai untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada Siklus II seperti papan pintar, *double tip* untuk merekatkan bungkus *snack*, serta media kegiatan pembelajaran lain yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

**b. Pelaksanaan**

- 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 tunjukan.
- 2) Kegiatan Inti (60 menit )
- a) Guru membujuk anak didik menyebutkan huruf-huruf abjad yang terdapat pada bungkus *snack*
  - b) Guru mengajak anak didik membedakan warna bungkus *snack*, bentuk abjad dari tulisan yang tertera di bungkus *snack*
  - c) Guru mengajak anak didik membuat bentuk bungkus *snack* dari 2 bagian geometri
  - d) Guru meminta anak didik pembiasaan penyelesaian 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**

Observasi 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 3. Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II**

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

Pada Siklus II ini, guru menginformasikan tujuan penelitian yaitu mengenal huruf abjad melalui media bungkus *snack* yang diharapkan dapat mengembangkan pemahaman anak didik terhadap abjad. Pada penelitian Siklus II guru dalam pembelajarannya keaktifannya lebih dari siklus I, melakukan tanya jawab, melakukan upaya eksplorasi informasi, serta kurang memberikan dukungan agar supaya pengembangan kemampuan anak lebih maksimal.

**Tabel 4. Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus *Snack* pada Siklus II**

No	Nama Anak	Nilai Perkembangan Anak Didik				Kriteria Ketuntasan Minimal 75 %	
		Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Aira			√		√	
2.	Daysha			√		√	
3.	Danis			√		√	
4.	Nilzam			√		√	
5.	Alfa			√		√	
	Keisha			√		√	
7.	Allesya			√		√	
8.	Aishwa		√				√
9.	Hanif		√				√
10.	Malik			√		√	
11.	Alma		√				√
12.	Nasha			√		√	
	Jumlah	0	3	9	0	9	3
	Prosentase	0%	25%	75%	0%	75 %	25 %

Berdasarkan data menunjukkan ada 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 ketuntasan belajar anak mengalami peningkatan yang signifikan yakni dari siklus I sebesar 16,7 % menjadi 75% pada Siklus II ini. Sehingga dikarenakan persentasenya sudah mencapai 75% maka pembelajaran ini dapat dikatakan tuntas.

#### d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada Siklus II menunjukkan bahwa guru dalam hal ini sebagai peneliti telah menginformasikan tujuan pembelajaran, keaktifan memberi contoh juga memberi stimulus. Pada Siklus II ini anak didik menunjukkan kemampuan untuk mengenal abjad. Anak didik lebih memperhatikan guru. Dan memperhatikan abjad yang disampaikan guru. Anak lebih antusias belajar daripada Siklus I.

### 5. Diskusi

Berdasarkan reaksi 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 Tulungagung mengalami peningkatan ke lebih baik dari sebelumnya, tetapi terdapat beberapa halangan dalam pelaksanaan penelitiannya.

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

**Tabel 5.** Perbandingan Ketuntasan Belajar Anak Didik antara Siklus I dan Siklus II

Jumlah Anak Didik	Prosentase Ketuntasan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad	
	Siklus I	Siklus II
12 anak	58,3%	75%

Sebelum peneliti melakukan penelitian sudah ada beberapa penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf”, dengan kesimpulan bahwasanya ada peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa Kober Darussalam kelompok A setelah dilaksanakannya pembelajaran melalui media kartu huruf, yang awalnya berada pada presentase sebesar 45,44% kemudian 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 (2022) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Kelas 1 SD Negeri Tondon Kecamatan Tondon Kabupaten Toraja ” Berdasarkan hasil penganalisisan data yang telah dilaksanakan bisa dikerucutkan bahwa pembelajaran membaca pemula dengan media kartu kata mengalami peningkatan kemampuan membaca pada kelas 1 SD Negeri 1 Tondon kecamatan Tondon Kabupaten Toraja Utara.

Penelitian-penelitian tersebut mendekati sama dengan penelitian ini yaitu nyaris meneliti tentang pengembangan kemampuan membaca permulaan atau mengenal huruf, hanya saja berbeda dalam penggunaan media. Penelitian di atas menggunakan media kartu huruf dan kartu angka sedangkan penelitian ini menggunakan media bungkus *snack*.

### 6. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan 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.

# Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack pada Anak Kelompok Bermain Pelita Hati

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://nanopdf.com">nanopdf.com</a> Internet Source	1%
2	<a href="https://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
5	<a href="https://ejournal.uin-suka.ac.id">ejournal.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://siakad.univamedan.ac.id">siakad.univamedan.ac.id</a> Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1%

10	<a href="http://jurnaljp3.stkipppgrilumajang.ac.id">jurnaljp3.stkipppgrilumajang.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
13	Putri Endah Nurfiyanti, Yennita Yennita, Dewi Jumiarni. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI FOTOSINTESIS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIIA SMPN 2 LEBONG UTARA", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2019 Publication	<1 %
14	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
15	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
17	<a href="http://ptkguruku.blogspot.com">ptkguruku.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %

19

Milatul Zulfa, Aninditya Sri Nugraheni. "Implementasi metode mozaik untuk mengenalkan huruf vocal pada anak tunagrahita ringan", Jurnal Pendidikan Edutama, 2020

Publication

<1 %

20

Ridwan Hanafi, Ardhi Mardiyanto Indra Purnomo, Weda Weda. "Pengaruh Metode Bermain Bola Tangan dan Lempar Tangkap Bola Terhadap Efektifitas Pembelajaran Passing Atas Bolavoli pada Kelas XII TPHP SMK Putra Wilis Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung", SPORTIF, 2017

Publication

<1 %

21

[eprints.walisongo.ac.id](http://eprints.walisongo.ac.id)

Internet Source

<1 %

22

[jurnal.uns.ac.id](http://jurnal.uns.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[tajdidukasi.or.id](http://tajdidukasi.or.id)

Internet Source

<1 %

24

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

Internet Source

<1 %

25

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

Internet Source

<1 %

26

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

[repository.uin-suska.ac.id](http://repository.uin-suska.ac.id)

Internet Source

<1 %

28

Supandi Supandi, Faizah Hamid,  
Musayyadah Musayyadah, M. Sahibudin,  
Moh. Wardi. "Pengembangan Media  
Pembelajaran Smart Bag untuk Keaksaraan  
(Arab dan Latin) Awal pada Anak TK", Jurnal  
Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,  
2022

Publication

&lt;1 %

29

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

Internet Source

&lt;1 %

30

[repositori.kemdikbud.go.id](http://repositori.kemdikbud.go.id)

Internet Source

&lt;1 %

31

[www.elsevier.es](http://www.elsevier.es)

Internet Source

&lt;1 %

32

Erlina Erlina. "Meningkatkan Kemampuan  
Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui  
Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di  
TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri", PIJAR  
NUSANTARA, 2018

Publication

&lt;1 %

33

Muthia Arya Putri. "MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL  
ANAK MELALUI PERMAINAN GARDU  
KASUR", Journal on Teacher Education, 2021

Publication

&lt;1 %

34

[contohmakalah4.blogspot.com](http://contohmakalah4.blogspot.com)

Internet Source

&lt;1 %

35

[docobook.com](http://docobook.com)

Internet Source

&lt;1 %



---

36	<a href="http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id">e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://journals.ums.ac.id">journals.ums.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://juraganberdesa.blogspot.com">juraganberdesa.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://repository.umpalopo.ac.id">repository.umpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://repository.unmul.ac.id">repository.unmul.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	Dasta Samad. "Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Pengembangan Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning", PEDAGOGIKA, 2022 Publication	<1 %
45	Laode Anhusadar. "Evaluasi Pelaksanaan Standar Produk Hasil Belajar pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini", Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 2020 Publication	<1 %

---

46	<a href="http://bomnalssi.tistory.com">bomnalssi.tistory.com</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="http://journal.student.uny.ac.id">journal.student.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="http://journal.uinsi.ac.id">journal.uinsi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://www.jim.unsyiah.ac.id">www.jim.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://www.journals.ukitoraja.ac.id">www.journals.ukitoraja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
53	Andi Muhammad Asbar. "STRATEGI GURU DALAM PENGELOLAAN KELAS PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 39 BULUKUMBA", <i>Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan</i> , 2018 Publication	<1 %
54	Hanita Hanita, Yahdinil Firda Nadhirah, Muhiyatul Huliyah, Juhri Juhri. "Upaya Mengenalkan Hadits Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Gerakan Tangan", <i>As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 2022 Publication	<1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Bungkus Snack pada Anak Kelompok Bermain Pelita Hati

---

## 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

---