

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kayu Huruf TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya

Catur Indaryani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : catur@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya dengan menggunakan media kayu huruf. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak, meliputi 6 laki laki dan 9 perempuan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf pada sebagian anak kelompok TK B. Metodeologi penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam bentuk siklus yang berulang, terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif, untuk menghitung nilai atau skor yang dihasilkan dari observasi. Berdasarkan hasil penelitian siklus I pertemuan 4 aktivitas guru mencapai 51%, aktivitas anak 56%, kemampuan anak 48%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil menunjukkan peningkatan signifikan, dengan aktivitas guru mencapai 79%, aktivitas anak 77%, dan kemampuan anak mengenal huruf meningkat menjadi 82%. Penelitian Tindakan kelas dinyatakan berhasil karena telah mencapai target yang telah ditentukan. Berdasarkan dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kayu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok TK B di TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya

Kata kunci: *Mengenal huruf, media kayu huruf*

Abstract

This study aims to enhance letter recognition skills among children in group B at TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya by utilizing wooden letter media. The subjects of the research consist of 15 children, including 6 boys and 9 girls. This research is motivated by the low letter recognition abilities observed in some children within group B. The methodology employed is Classroom Action Research (CAR), designed in a cyclical format consisting of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques involve observation, while data analysis utilizes quantitative analysis to calculate the scores obtained from the observations.

Based on the results from cycle I, after four meetings, the teacher's activity reached 51%, children's activity was at 56%, and children's ability was at 48%. Following improvements made in cycle II, significant increases were observed, with the teacher's activity reaching 79%, children's activity at 77%, and children's letter recognition ability increasing to 82%. The Classroom Action Research is deemed successful as it has achieved the predetermined target. The data indicates that the use of wooden letter media is effective in improving letter recognition skills among group B children at TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya.

Keywords: *Get to know letters, wooden letter media*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pengemangan literasi awal, yang menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis. Pengenalan huruf di tingkat prasekolah bertujuan agar anak dapat memahami bentuk, bunyi, serta fungsi huruf sebagai bagian dari system bahas. Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2021), menekankan pentingnya pengenalan huruf yang menyenangkan bagi

anak-anak. Media kayu huruf, dengan bentuknya yang menarik dan mudah digunakan, dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Hal ini Sangat penting untuk menjaga motivasi belajar anak, terutama di usia dini yang cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek.

Pentingnya pengenalan huruf sejak dini telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian. Slamet

Suyanto (2005) menyebutkan bahwa anak yang mampu mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca yang lebih baik di masa mendatang. Proses ini membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, terutama benda konkret yang dapat memfasilitasi pembelajaran melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, media kayu huruf menjadi salah satu alternatif yang menarik karena sifatnya yang konkret, interaktif, dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif dapat memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Misalnya, penelitian Warningsih (2014) menemukan bahwa permainan kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak TK secara signifikan melalui pendekatan bermain sambil belajar. Selain itu, penelitian di PAUD lainnya menunjukkan bahwa media seperti balik alfabet dan magnet alphabet juga efektif dalam membantu anak memahami bentuk dan bunyi huruf dengan baik.

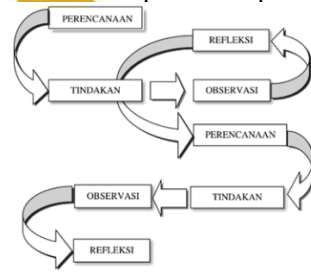
Namun demikian, masih terdapat tantangan dalam penerapan media pembelajaran di lapangan. Banyak guru di TK masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar anak dalam mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian di TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya mengeksplorasi efektivitas media kayu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Media kayu huruf dipilih karena karakteristiknya yang konkret dan dapat digunakan untuk melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu anak-anak menguasai kemampuan dasar literasi mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya dengan menggunakan media kayu huruf. Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK adalah pendekatan yang melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk memperbaiki praktik pembelajaran. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran berdasarkan refleksi dan evaluasi dari setiap siklus yang dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Setiap siklus dirancang untuk mengevaluasi dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui penggunaan media kayu huruf. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahap utama yaitu perencanaan (*planning*), Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menentukan fokus masalah, menyiapkan alat dan bahan media kayu huruf yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kayu huruf dan mengimplementasikan metode pengajaran yang interaktif dan menarik untuk anak. Pengamatan (*observing*) mengamati proses pembelajaran dan interaksi anak dengan media, menggunakan lembar observasi untuk mencatat perkembangan kemampuan mengenal huruf anak selama kegiatan. Refleksi (*reflecting*) menganalisis hasil pengamatan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1
Sumber (Arikunto, 2010)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan menghitung persentase aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan mengenal huruf anak berdasarkan observasi. Hasil dari setiap siklus dibandingkan untuk menentukan peningkatan yang terjadi.

Alat dan bahan yang digunakan antara lain lembar observasi mencatat aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan kemampuan siswa, alat tulis untuk mencatat hasil pengamatan. Bahan terdiri dari kayu huruf dari bahan yang aman dan menarik bagi anak. Ukuran huruf yang sesuai agar mudah dipegang oleh anak. Media pembelajaran menggunakan kayu huruf diharapkan dapat menarik perhatian anak dan memudahkan mereka dalam mengenali huruf. Media ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas seperti menyebutkan nama huruf, mengucapkan bunyi huruf konsonan, membedakan bentuk huruf, menyusun huruf.

Kriteria tingkat keberhasilan capaian perkembangan anak ada 4 tingkat perkembangan, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1.1

Kriteria Keberhasilan Capaian Perkembangan Anak

No	Tingkat Keberhasilan	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Baik
2.	51% - 75%	Sesuai Harapan
3.	26% - 50%	Mulai Berkembang
4.	1% - 25%	Belum Berkembang

HASIL DAN PEMBAHASAN

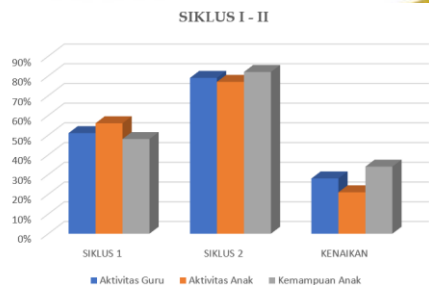
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya dengan menggunakan

media kayu huruf. Berdasarkan data yang diperoleh dari dua siklus penelitian diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1.1

Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Aktivitas Anak (%)	Kemampuan (%)
I	51	56	48
II	79	77	82



Gambar 1.2
Hasil Siklus I – II Aktivitas Guru, Anak dan Kemampuan

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa pada siklus I bahwa aktivitas guru mencapai 51%, aktivitas anak mencapai 56%, dan kemampuan anak dalam mengenal huruf menggunakan media kayu huruf mencapai 48%. Namun setelah perbaikan dilakukan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana aktivitas guru meningkat menjadi 79%, aktivitas anak menjadi 77% menunjukkan bahwa siswa semakin aktif terlibat dalam proses pembelajaran social yang ditekankan Vygotsky Dimana interaksi social dengan guru maupun teman sebaya menjadi media utama dalam memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan berfikir, dan kemampuan mengenal huruf meningkat menjadi 82% hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky bahwa kemampuan kognitif berkembang melalui interaksi social dan bantuan yang diberikan dalam konteks budiya dan lingkungan social yang mendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kayu huruf memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak-anak. Peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II mengindikasikan bahwa metode yang diterapkan berhasil menarik perhatian dan minat anak-anak dalam belajar.

Analisis hasil aktivitas guru dari 51% menjadi 79% menunjukkan bahwa guru semakin efektif dalam menggunakan media kayu huruf. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan siswa (Joyce & Weil, 2000). Aktivitas anak yang meningkat dari 56% menjadi 77% menunjukkan bahawa penggunaan media kayu huruf membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Piaget (1970), pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat mempercepat proses pemahaman anak. Peningkatan kemampuan mengenal huruf dari 48% menjadi 82% menunjukkan efektivitas media kayu huruf dalam

membantu anak-anak memahami konsep huruf dengan lebih baik. Houghton (2015) juga mengemukakan bahwa penggunaan alat bantu visual dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar pada anak-anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kayu huruf secara signifikan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya. Peningkatan yang terlihat dari aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan mengenal huruf menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam menarik minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Hal ini menjawab permasalahan rendahnya kemampuan mengenal huruf di kalangan anak-anak tersebut dan memberikan sumbangan yang berarti terhadap perkembangan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga pendidikan Islam.

Sebagai rekomendasi, disarankan agar pendidik di TK IT Nada Ashobah Wiyung Surabaya dan lembaga pendidikan lainnya mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti media kayu huruf, untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan bagi guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran agar dapat lebih optimal dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengeksplorasi berbagai jenis media pembelajaran lainnya yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak di lingkungan pendidikan Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. 2020. Increasing Creativity in Children's Work Aged 5-6 Years Through Steam-Based Distance Learning with Loose Parts Media. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90. doi:https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124. Downloaded on August 25, 2024
- Dewantara, Ki Hajar. Ki Hadjar Dewantara's Work Part II: Culture, Offset Taman Siswa: Yogyakarta.1994
- Ida Ayu Ketut Putri, et al., "Learning While Playing During the Pandemic Through Loose Part Media at Shanti Kumara Kindergarten, West Denpasar, Denpasar City," *Pratama Widya Journal of Early Childhood Education Special Edition*, December 2021. Downloaded on August 22, 2024
- Marputri, et al. 2016. Improving Children's Language Skills Through Storytelling Activities at PAUD Nurul Hidayah Aceh Besar. *Syiah Kuala Darussalam University, Banda Aceh, Indonesia*. 86-87. downloaded on August 15, 2024

- Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Developing Early Childhood Reading and Writing*. Jakarta: PT. Grasindo Member of IKAPI
- Nawafilaty, Tawaduddin. The Effect of Flashcard Media on the Ability to Recognize Letters in Group A Children, *JCE Vol 1 No 1*, Lamongan, 2017. downloaded on August 28, 2024
- Nawafilaty, Tawaduddin. The Influence of Flashcard Media on the Ability to Recognize Letters in Group A Children. *JCE Vol 1 No 1*. Lamongan. 2017. downloaded on August 15, 2024
- Nurfadilah, et al., "Fine Motor Skills Through Collage Activities with Loose Part Materials in Children Aged 4-6 Years in Bangkinang City," *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (September 30, 2020): 224–30, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>. Downloaded on August 20, 2024
- Otto, Beverly. 2015. *Language Development in Early Childhood*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Regulation of the Minister of Education, Culture, Research, and Technology Number 12 of 2024 concerning Curriculum in Early Childhood Education, Elementary Education Level, and Secondary Education Level. Ministry of Education, Culture, Research, and Technology. Jakarta. 2024
- Rahayu, Sri. 2017. *Language Development in Early Childhood*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Rahman, BP, et al. 2002. Definition of Education. *Educational Science and Elements of Education*. Al Urwatul Wutsqa: Islamic Education Studies, ISSN: 2775-4855 Volume 2. 1. downloaded on August 16, 2024
- Rislina and Khan. 2015. Developing the Ability to Recognize Letters through Alphabet Jumping Games for Group A Children of Kusuma Mulia II Banyak Kindergarten in the 2014/2015 Academic Year. Nusantara PGRI University Kediri: Kediri
- Rislina and Khan. 2015. *Introducing Letters Through Alphabet Jumping to Early Childhood 4-5 Years*. Kediri. Nusantara of Research.
- Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi. 2021. Analysis of Alphabet Recognition Ability in Group A Children at Bungong Seleupok Kindergarten, Banda Aceh. *Student Scientific Journal*, 17. downloaded on August 15, 2024
- Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. 2008. *Early Childhood Education*. Jakarta: PT INDEKS.
- Siti Maryam Hadiyanti, Elan Elan, and Taopik Rahman, "Analysis of Loose Part Media to Improve Fine Motor Skills of Early Childhood Children," *PAUDIA: Journal of Research in Early Childhood Education* 10, no. 2 (November 30, 2021): 337–47, <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>. Downloaded on August 20, 2024
- Soenjono, Dardjowidjojo. 2018. *Psycholinguistics: Introduction to Human Language Understanding*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Tajudin. 2015. Application of Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Strategies in Improving Students' Mathematical Communication Skills. Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, Indonesian University of Education. Vol 1. 35. downloaded on August 15, 2024
- Trianto. 2018. *Designing Innovative - Progressive Learning Models*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika
- Yuliati Siantajani. 2020. *Loose Parts of Authentic Removable Material for Early Childhood Education Stimulation*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.