

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kotak Pintar

Novi Nurlela, Fidesrinur

^{1,2} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta

Email Koresponden: lelan2335@gmail.com

Abstrak – Perkembangan anak memerlukan sebuah stimulasi yang tepat sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 mengenai Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Di dalamnya terdapat ketentuan mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). STPPA berisi tentang indikator-indikator dalam berbagai aspek perkembangan, termasuk aspek perkembangan kognitif. Salah satu lingkup dari aspek perkembangan kognitif adalah mengenal lambang huruf. Hasil observasi dan diskusi bersama guru di TK Islam Al Kautsar Cibinong menunjukkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf disebabkan kurangnya variasi media pembelajaran. Solusi yang diberikan yaitu menggunakan media inovatif kotak pintar (KOPIN). Tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 4-5 tahun melalui media KOPIN. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif, dengan subjek penelitian terdiri dari 11 anak berusia 4-5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media KOPIN dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf. Hal ini terlihat dari 90% anak yang mampu menyebutkan lambang huruf, 100% anak yang dapat menunjuk sambil membunyikan lambang huruf, 90% anak yang berhasil menyusun lambang huruf, dan 90% anak yang mampu menghubungkan lambang huruf dengan gambar. Beberapa saran yang dapat diberikan adalah menyesuaikan kegiatan KOPIN dengan tema pembelajaran, melakukan brainstorming terlebih dahulu bersama anak, serta memastikan bahan utama pada media KOPIN, seperti lembaran kartu kata, lebih diperhatikan agar dapat diganti sesuai tema yang digunakan.

Kata kunci – Kemampuan kognitif, Lambang Huruf, Kotak Pintar

Abstract – Child development requires appropriate stimulation by the Regulation of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia Number 146 of 2014 concerning the 2013 Curriculum for Early Childhood Education. It contains provisions regarding the Standards for Child Development Achievement Levels (STPPA). STPPA contains indicators in various aspects of development, including aspects of cognitive development. One of the scopes of the cognitive development aspect is recognizing letter symbols. The results of observations and discuss with teachers at the Al Kautsar Cibinong Islamic Kindergarten showed that children's low ability to recognize letter symbols was due to the lack of variation in learning media. The solution provided was to use innovative smart box media (KOPIN). The purpose of the study was to improve the ability to recognize letter symbols in children aged 4-5 years through KOPIN media. This type of research is Classroom Action Research (CAR) which is collaborative and participatory, with research subjects consisting of 11 children aged 4-5 years. The results of the study showed that the use of KOPIN media can improve children's ability to recognize letter symbols. This can be seen in 90% of children who can mention letter symbols, 100% of children who can point while sounding letter symbols, 90% of children who successfully arrange letter symbols, and 90% of children who are able to connect letter symbols with pictures. Some suggestions that can be given are to adjust KOPIN activities to the learning theme, do brainstorming first with the child, and ensure that the main materials in the KOPIN media, such as word card sheets, are given more attention so that they can be replaced according to the theme used.

Keywords – Cognitive Ability, Letter Symbol, Kotak Pintar

PENDAHULUAN

Perkembangan anak memerlukan stimulasi yang tepat dan upaya yang mendukung perkembangan. Upaya ini telah tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang diatur dengan Nomor 146 Tahun 2014 mengenai Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dimana dalam peraturan tersebut mencakup pembahasan mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Salah satu standar yang ditetapkan adalah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang juga berfungsi untuk pengembangan kurikulum di satuan PAUD.

STTPA mencakup enam aspek perkembangan: moral agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu aspek yang perlu distimulasi adalah perkembangan kognitif, yang mencakup proses berpikir individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan segala sesuatu. Lingkup perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik (Boedarsyah & R, 2019). Berpikir simbolik adalah kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan serta lambang huruf (J, S, E, & G, 2021).

Mengenal lambang huruf sendiri merupakan kemampuan anak untuk mengetahui bentuk lambang huruf dan mampu mengetahui suara huruf pada setiap lambang huruf (Andini & Mubin, 2022). Mengenal lambang huruf merupakan kesanggupan anak untuk melakukan sesuatu dalam hal mengenali tanda dan ciri suatu lambang huruf (Hidayah, 2019). Sedangkan menurut pandangan lain, kemampuan mengenal lambang huruf merupakan suatu kemampuan untuk melakukan pengenalan terhadap ciri-ciri dari huruf tersebut dan membunyikan lambang hurufnya (Dewi, Puspitasari, & Kurnia, 2021). Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang huruf merupakan kemampuan anak untuk mengenali ciri, tanda, dan suara dari suatu lambang huruf.

Indikator dalam kemampuan mengenal lambang huruf dapat dilihat dari beberapa tahapan yang perlu dikembangkan yaitu: 1) menyebutkan

lambang huruf, 2) menunjukkan lambang huruf, dan 3) menghubungkan lambang huruf dengan gambar (Boedarsyah & R, 2019). Selanjutnya pandangan lain (Handayani, 2020) menyebutkan bahwa tahapan dalam mengenalkan lambang huruf, yaitu; 1) menyebutkan lambang huruf, 2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi lambang huruf awal serupa. Sementara Hidayah menyebutkan tahapan mengenal lambang huruf adalah 1) menyebutkan lambang huruf, 2) menyusun lambang huruf, dan 3) membunyikan suara lambang huruf (Hidayah, 2019) yaitu; Sehingga dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan anak dalam mengenal lambang huruf terdiri dari menyebutkan lambang huruf, menunjukkan lambang huruf, menyusun lambang huruf, membunyikan suara lambang huruf, dan menghubungkan lambang huruf dengan gambar yang memiliki awalan kata serupa dengan lambang huruf tertentu. Alasan mengintegrasikan ketiga pendapat tersebut adalah untuk memastikan bahwa tahapan perkembangan anak dalam mengenal lambang huruf dapat dijelaskan secara lebih rinci dan mendalam.

Indikator tersebut sangat penting untuk anak usia 4-5 tahun karena menjadi dasar literasi, membantu mengembangkan keterampilan pra-membaca dan menulis, serta meningkatkan kemampuan mendengarkan melalui pengenalan bunyi huruf (Ambarwati, 2023). Pengenalan lambang huruf sejak dini memudahkan anak dalam melanjutkan tahap perkembangan membaca dan menulis. Menurut Leonardt (Zega & Suprihati, 2021), membaca merupakan hal penting bagi anak karena kebiasaan membaca meningkatkan kemampuan bahasa, menulis, dan memahami gagasan kompleks.

Hasil observasi di TK Islam Al Kautsar Cibinong pada tanggal 17 Januari 2024 menunjukkan bahwa dari 11 anak kelompok A, 9 anak diantaranya memiliki kemampuan rendah dalam mengenal lambang huruf. Observasi ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah selama pembelajaran di kelas dan didukung data hasil diskusi dengan guru beserta dokumentasinya. Selain itu, untuk membuktikan permasalahan tersebut dilakukan sebuah kegiatan dalam pengenalan lambang huruf menggunakan media kartu huruf dan lembar

kerja. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dalam menyusun huruf, 5 anak sudah mampu melakukannya dengan benar, sedangkan 4 anak masih ragu-ragu. Kemampuan menunjukkan lambang huruf, 5 anak mampu melakukannya dari a-z, namun 2 anak masih ragu-ragu setelah huruf j, dan 2 anak lainnya belum mampu. Ketika menghubungkan lambang huruf dengan gambar, 4 anak melakukannya dengan benar, 2 anak kurang mampu setelah huruf j, dan 3 anak belum mampu sama sekali.

Hasil diskusi dengan guru pada tanggal 18 Januari 2024 mengkonfirmasi bahwa 9 dari 11 anak memiliki kemampuan yang rendah dalam mengenal lambang huruf. Dari hasil observasi dan wawancara antara peneliti dengan guru secara bersama menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran. Media yang tersedia di sekolah hanya kartu huruf, lembar kerja, dan papan tulis, dengan penggunaan lembar kerja dan papan tulis yang lebih dominan.

Metode pembelajaran tanya jawab dan ceramah lebih sering digunakan dibandingkan dengan metode lainnya. Guru perlu memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi seperti menggunakan sebuah media nyata yang dapat langsung digunakan anak secara individu maupun bersama-sama. Media Pembelajaran itu sendiri dirancang untuk memberikan fasilitas dalam pembelajaran secara interaktif, menyenangkan, dan menarik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak pada tahap perkembangannya (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf adalah melalui permainan kotak pintar (KOPIN). Diketahui bahwa kegiatan bermain dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Pahrul, 2022). KOPIN, sebuah media berbentuk kotak dilengkapi dengan empat kegiatan di dalamnya. Permainan yang dapat dilakukan anak dalam KOPIN ini yaitu, menirukan bentuk lambang huruf dengan menggunakan pom-pom warna-warni yang anak susun, mencocokkan lambang huruf dengan huruf awalan pada kotak tanam, menyusun lambang huruf setelah mencari kartu lambang huruf yang ditumpuk dalam wadah, dan menghubungkan lambang huruf dengan huruf depan dari nama

hewan pada gambar hewan. KOPIN dibuat menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemui seperti kardus, kain flanel, kardus bekas sepatu, sendok plastik, plastisin, spidol, gambar sesuai lambang huruf, plastik cover buku, tutup toples plastik, dan bola salju.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf melalui media KOPIN.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model kolaboratif dan partisipatif. Penelitian dilaksanakan di TK Islam Al-Kautsar dengan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Desain penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Sari & Retno, 2023).

Tahapan perencanaan dilakukan sebelum melakukan penelitian dengan tujuan agar memiliki panduan dalam pelaksanaan kegiatannya sehingga dapat mencapai tujuan dari penelitian. Perencanaan mencakup penentuan jumlah pertemuan dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan yang masing-masing pertemuan dilakukan selama 45 menit. Kegiatan penelitian dilakukan pada saat kegiatan inti dengan membagi 11 anak menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 3 – 4 orang. Selain menentukan waktu pelaksanaan, peneliti juga menyusun rencana pembelajaran baik rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) maupun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyediakan media KOPIN, menyiapkan langkah kegiatan, dan menyiapkan lembar instrumen penelitian.

Tahap kedua adalah pelaksanaan. Pada tahap ini, peneliti memberikan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun, bekerjasama dengan guru dan rekan dalam melaksanakan kegiatan, dan memberi kesempatan anak untuk bermain menggunakan media KOPIN. Tahap ketiga yaitu observasi. Di dalam tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan dengan memperhatikan anak selama pembelajaran berlangsung. Kemampuan yang diobservasi pada kegiatan

bermain menggunakan media KOPIN adalah 1). menyebutkan lambang huruf, 2). menunjukkan lambang huruf, 3). menyusun lambang huruf, 4). menghubungkan lambang huruf dengan gambar, 5). membunyikan suara lambang huruf.

Hasil dari adanya pelaksanaan observasi ini menjadi dasar dilakukannya tahap selanjutnya yaitu tahap refleksi. Tahapan ini berguna untuk mengetahui tingkat capaian kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf. Indikator keberhasilannya adalah 75% dari jumlah anak mendapat kategori berkembang sangat baik pada kelima indikator yang ada. Sehingga jika hasil siklus pertama belum menunjukkan ketercapaian prosentase yang ditetapkan maka kegiatan penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya. Kriteria ketuntasan terhadap penilaian dijabarkan sebagai berikut: (Nuraini & Fadhilah, 2018)

Tabel 1. Presentase ketuntasan

Presentase	Klasifikasi Ketuntasan
75%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
50%-74,99%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
25%-49,99%	Mulai Berkembang (MB)
0%-24,99%	Belum Berkembang (BB)

Teknik analisis data menggunakan jenis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan suatu kondisi saat pembelajaran berlangsung dan perhitungan statistik sederhana untuk mengukur batas kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf (Nuraini & Fadhilah, 2018). Dengan adanya hal tersebut dapat diketahui ketercapaian kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf setelah menggunakan media KOPIN. Adapaun kisi-kisi instrumen yang digunakan yaitu (Hidayah, 2019).

Tabel 2. Indikator kemampuan mengenal lambang huruf

Indikator Penilaian	Skala Penilaian		
	1	2	3
Anak dapat menyebutkan lambang huruf			
Anak dapat menunjukkan sambil membunyikan lambang huruf			
Anak dapat menyusun lambang huruf			
Anak dapat menghubungkan lambang huruf dengan gambar			

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus, dalam setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus I dilakukan pada tanggal 13 dan 16 Mei 2024. Pada siklus I pertemuan 1, kegiatan inti dimulai dengan pengenalan huruf melalui media KOPIN. Anak-anak menonton video pembelajaran huruf yang ditampilkan menggunakan laptop dan speaker. Beberapa anak ikut bernyanyi, dan ibu guru melibatkan mereka dalam diskusi tentang huruf, seperti membedakan huruf *b* dan *d*. Selanjutnya, guru memperkenalkan media KOPIN yang berbentuk kotak dihias pita dan dibuat dari kardus berlapis kain flanel. Anak-anak diperkenalkan empat kegiatan bermain: menyebutkan, menunjukkan, menyusun huruf, dan menghubungkan huruf dengan gambar. Guru menunjukkan cara bermain, memberi kesempatan anak mencoba, dan menetapkan aturan permainan.



Gambar 1. Foto kegiatan guru memperkenalkan media KOPIN

Anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Ketika kegiatan menyebutkan huruf, ada anak yang kesulitan membedakan huruf *w* dan *m*. Saat membentuk huruf, beberapa anak lebih memilih menggunakan plastisin karena warnanya menarik dibandingkan menggunakan spidol. Pada kegiatan menunjuk huruf sambil membunyikannya, ada anak yang cadel sehingga kesulitan membunyikan huruf tertentu. Kegiatan menyusun huruf juga menemui kendala seperti salah urutan dalam penyusunannya. Selanjutnya dalam kegiatan menghubungkan huruf dengan gambar, anak memanfaatkan ingatan dalam video pembelajaran sebagai referensi.



Gambar 2. Kegiatan membentuk lambing huruf menggunakan plastisin warna

Pertemuan II Siklus 1 dilaksanakan pada Kamis, 16 Mei 2024, dengan aktivitas awal berupa doa, tilawati, dan *ice breaking* menggunakan nyanyian dan gerakan. Guru kemudian memulai apersepsi dengan memutar video pengenalan huruf a-z dari YouTube, diikuti diskusi interaktif, seperti mengenali perbedaan huruf "m" dan "w". Kegiatan inti melibatkan permainan KOPIN yang terdiri dari menyebutkan, menunjuk, menyusun, dan menghubungkan lambang huruf dengan gambar. Guru memulai dengan mendemonstrasikan cara bermain dan memperkenalkan bahan-bahan dalam pembuatan media KOPIN. Aktivitas dilakukan secara kelompok, ketika satu kelompok sedang bermain media KOPIN, kelompok lain mendengarkan dongeng atau mewarnai bersama guru kelas.



Gambar 3. Kegiatan guru mendemonstrasikan cara bermain media KOPIN

Hasil kegiatan menunjukkan ada beberapa kesulitan yang dialami siswa. Misalnya, Ar keliru ketika menyebut huruf "s" sebagai "exs" dan bingung membedakan huruf "p" dan "q". Ne kesulitan dengan huruf "w" dan "m", sedangkan Nau tertukar menyusun huruf "b" dan "d" ketika kegiatan menyusun lambang huruf a-z. Dalam aktivitas menghubungkan, Kh salah menempatkan gambar kucing pada huruf "q", dan Ma salah mengaitkan monyet dengan huruf "o". Guru memberikan bimbingan langsung untuk memperbaiki kekeliruan ini.



Gambar 4. Kegiatan anak menghubungkan lambing huruf dengan gambar

Hasil penelitian pada siklus I didapatkan bahwa:

1. Terdapat 7 anak yang mengalami kekeliruan saat menyebutkan lambang huruf dengan beberapa lambang huruf yang berhasil mereka sebutkan. Kekeliruan tersebut yaitu antara huruf *w* dan *m* karena melihat hurufnya dengan posisi terbalik
2. Masih terdapat 4 anak yang mengalami kesulitan dalam menunjuk sambil membunyikan uruf yaitu ketika anak yang cadel tidak bisa membunyikan huruf *r* dengan baik, ketika membunyikan huruf benar namun menunjuknya yang keliru dengan menunjuk huruf *d*.

3. Masih terdapat 4 anak yang mengalami kesulitan dalam menunjuk sambil membunyikan uruf yaitu ketika anak yang cadel tidak bisa membunyikan huruf r dengan baik, ketika membunyikan huruf benar namun menunjuknya yang keliru dengan menunjuk huruf d.
4. Masih terdapat 4 anak yang masih belum mampu menyusun lambang huruf yaitu ketika kesalahan posisi susunan antara huruf b dan d, setelah huruf e seharusnya f namun yang diletakkan huruf g, dan kekeliruan bentuk t dan f.
5. Masih terdapat 3 anak yang masih belum mampu menghubungkan lambang huruf dengan gambar secara tuntas yaitu ketika anak menghubungkan huruf x,y, dan q namun lupa dengan gambar hewan yang memiliki nama awalan dari huruf tersebut, huruf q dihubungkan dengan gambar hewan

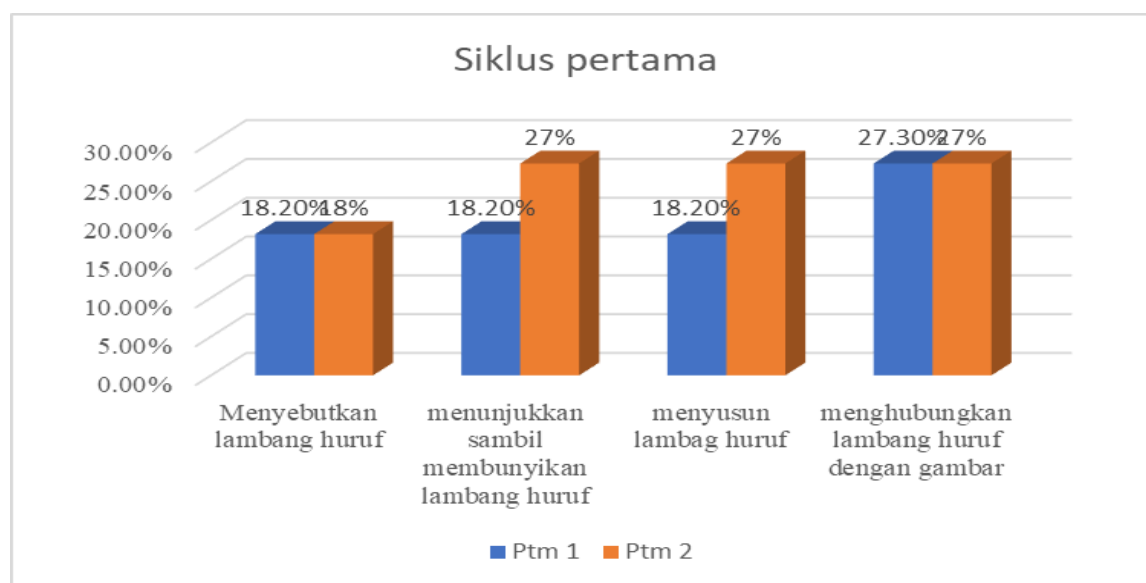
kucing, dan huruf o dihubungkan dengan gambar hewan monyet.



Gambar 5. Kegiatan anak menyusun lambang huruf dimana anak berinisial Nau terdapat posisi lamban huruf yang tertukar yaitu huruf b dan d.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Siklus I

No	Menyebutkan lambang huruf			Menunjuk sambil membunyikan lambang huruf			Menyusun Lambang Huruf			Menghubungkan lambang huruf dengan gambar		
	Skor			Skor			Skor			Skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Ptm 1	2	7	2	4	5	2	5	4	2	4	5	2
%	18.2	63.7	18.2	36.3	45.5	18.2	45.5	36.3	18.2	36.3	45.5	27.3
Ptm 2	2	7	2	4	4	3	4	4	3	4	5	2
%	18.2	63.7	18.2	36.3	36.3	27.3	36.3	36.3	27.3	36.3	45.5	18.2



Gambar 6. Diagram Hasil Rekapitulasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Huruf Siklus I

Hasil pengamatan siklus I menunjukkan peningkatan kemampuan anak mengenal lambang huruf pada beberapa indikator. Pada indikator menyebutkan lambang huruf, rata-rata ketercapaian anak dengan skor 3 adalah 18,2% tanpa peningkatan dari dua pertemuan. Pada indikator menunjuk sambil membunyikan lambang huruf, rata-rata skor 3 adalah 27,3% dengan peningkatan pada pertemuan kedua. Pada indikator menyusun lambang huruf, rata-rata skor 3 adalah 27,3% dengan peningkatan pada pertemuan kedua. Indikator menghubungkan lambang huruf dengan gambar, rata-rata skor 3 adalah 27,3% tanpa peningkatan. Meskipun ada peningkatan di beberapa indikator, target keberhasilan 75% belum tercapai.

Hal ini disebabkan oleh beberapa anak yang kurang focus karena berbicara dengan teman, bermain sendiri, dan aturan permainan yang tidak lengkap. Guru perlu melanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf. Pelaksanaan siklus I dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 4-5 tahun menunjukkan beberapa peningkatan pada indikator menunjuk sambil membunyikan lambang huruf dan menyusun lambang huruf dengan gambar. Namun, indikator keberhasilan belum tercapai. Hal ini disebabkan oleh kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang kurang maksimal. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan pada siklus II. Guru bersama rekan sejawat merencanakan langkah-langkah perbaikan, termasuk penambahan pada media KOPIN, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II pada tanggal 27 dan 29 Mei 2024. Pada pertemuan I ini kegiatan ini dimulai dengan pengenalan lambang huruf menggunakan media KOPIN. Sebelumnya, anak-anak diberi apersepsi melalui video pembelajaran pengenalan lambang huruf a-z. Setelah video, guru mengadakan sesi diskusi untuk menjelaskan bentuk dan bunyi huruf, termasuk membedakan huruf yang sering tertukar seperti b, d, p, dan q. Anak-anak antusias menjawab pertanyaan guru dengan berbagai penjelasan kreatif.



Gambar 7. Kegiatan menonton video pembelajaran dan diskusi bersama

Selanjutnya, guru mengenalkan nama-nama benda berdasarkan huruf awalnya menggunakan gambar. Guru memberikan petunjuk dan apresiasi kepada anak-anak yang berhasil menjawab dengan tepat. Media KOPIN kemudian digunakan kembali, dimulai dengan pengulangan pengenalan bahan, langkah, dan aturan bermain. Anak-anak mempraktikkan kegiatan seperti menyebutkan, menunjuk, menyusun lambang huruf, hingga menghubungkan huruf dengan gambar.

Beberapa anak masih mengalami kesulitan, misalnya ketika membedakan huruf u dengan w, b dengan d, dan keliru dalam menyusun urutan huruf. Guru memberikan bimbingan dan solusi, seperti mengulang nyanyian alfabet. Pada kegiatan menghubungkan huruf dengan gambar, sebagian anak juga keliru, namun mayoritas berhasil melakukannya. Setelah kegiatan KOPIN selesai, guru mengadakan refleksi bersama. Anak-anak menyebutkan kegiatan favorit mereka, seperti bermain plastisin, menyusun huruf, atau menghubungkan huruf dengan gambar.

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada Rabu, 29 Mei 2024, diawali dengan kegiatan jurnal pagi, doa, tilawati, senam, dan *ice breaking*. Kegiatan ini dimulai pukul 09.00 dengan pengenalan lambang huruf menggunakan media KOPIN. Anak-anak diberi apersepsi melalui video pembelajaran yang diikuti diskusi untuk memperjelas bentuk dan bunyi huruf, termasuk membedakan huruf b dan d. Guru melanjutkan dengan pengenalan nama-

nama benda berdasarkan awalan huruf menggunakan gambar. Selanjutnya, anak-anak dibagi kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya untuk kegiatan bermain dengan media KOPIN. Guru menjelaskan aturan permainan dengan bantuan empat anak sukarelawan. Anak-anak antusias bermain, khususnya dengan plastisin yang warna-warni. Pada kegiatan menyebutkan lambang huruf, beberapa anak masih keliru, seperti menyebut huruf i sebagai "l" dan n sebagai "m".



Gambar 8. Kegiatan anak membentuk lambang huruf dengan plastisin

Kegiatan menunjuk huruf sambil membunyikannya, mayoritas anak berhasil, meski ada yang sempat ragu membedakan huruf p dan q. Pada kegiatan menyusun lambang huruf, 10 anak menyelesaikan dengan tepat, sementara 1 anak membutuhkan bimbingan untuk menentukan posisi huruf k. Pada kegiatan menghubungkan lambang huruf dengan gambar, 10 anak berhasil, sedangkan 1 anak mengalami kesulitan pada huruf x, y, dan z, namun berhasil dengan bantuan teman.



Gambar 9. Kegiatan hasil anak menyusun lambang huruf

Hasil penelitian pada siklus II didapatkan sebagai berikut:

1. Menentukan dan menyiapkan RPPH, lembar observasi guru dan anak serta lembar

penilaian dalam pembelajaran yang telah disetujui. Tema disesuaikan yaitu Barang KesukaanKu.

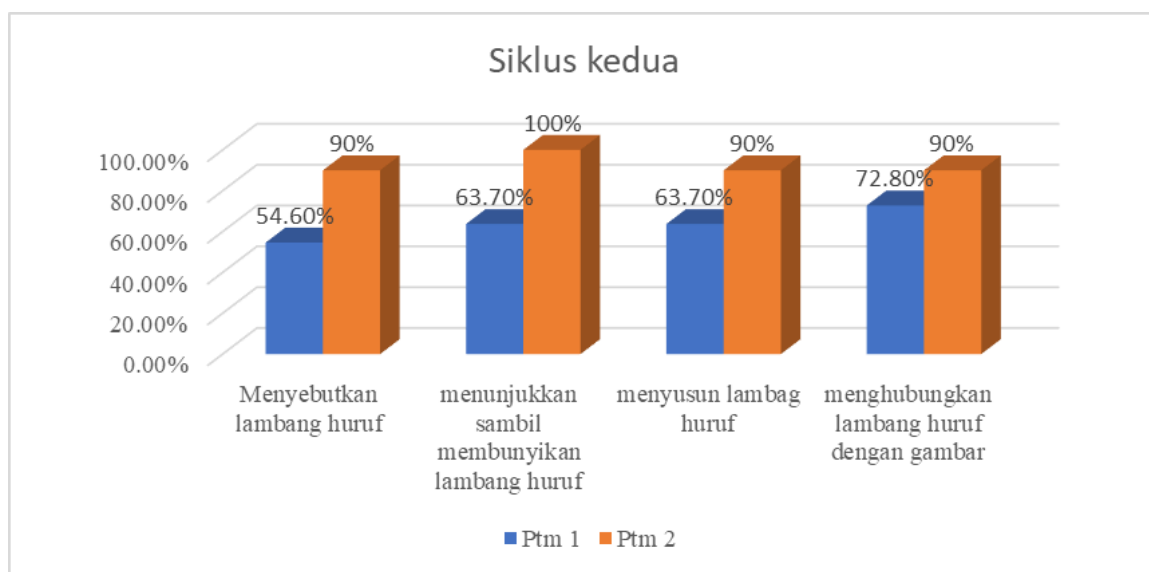
2. Menyediakan kegiatan main KOPIN yang terdapat perbedaan dari siklus I yaitu; kegiatan menyebutkan lambang huruf diganti dengan menggunakan lembaran kata yang dekat dengan anak dalam kehidupan sehari-hari nya sehingga memiliki makna untuk anak berupa kata-kata yang konkrit, kegiatan menunjuk lambang huruf diharuskan untuk membunyikan dahulu nama lambang hurufnya lalu menunjuk lambang huruf yang sesuai, menyusun lambang huruf diberikan penguatan lagi pada apersepsi mengenai pengenalan lambang huruf sesuai dengan susunannya, dan kegiatan menghubungkan lambang huruf dengan gambar berupa lembaran lambang huruf nya dipersingkat menjadi 4-5 huruf dahulu dan adanya penguatan lebih mengenai apersepsi gambar yang akan digunakannya.
3. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan sesekali diselingi dengan adanya *ice breaking* terlebih dahulu.
4. Mengatur posisi duduk anak agar lebih kondusif dan rapi. Anak yang terbiasa mengobrol dengan teman sebayanya tidak dibuat satu kelompok.
5. Menyebutkan kembali aturan permainan bersama anak sebelum memulai kegiatan agar anak lebih memahami aturan dalam kegiatan KOPIN sebanyak 5 aturan permainan.
6. Mengatur kelompok anak saat kegiatan bermain agar efektif dengan bantuan guru kelas yaitu membagi kelompok menjadi beberapa kegiatan yaitu main KOPIN, Sentra, dan bermain bebas.



Gambar 10. Hasil kegiatan anak menyusun lambang huruf. Anak berinisial Sa ketika menyusun lambang huruf ini lupa bahwa setelah huruf m itu adalah n yang disusun Sa setelah m langsung ke huruf o.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Siklus II

No	Menyebutkan lambang huruf			Menunjuk sambil membunyikan lambang huruf			Menyusun Lambang Huruf			Menghubungkan lambang huruf dengan gambar		
	Skor			Skor			Skor			Skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Ptm 1	1	4	6	2	2	7	2	7	3	3	1	8
%	10	36.3	54.6	18.2	18.2	63.7	18.2	18.2	63.7	27.3	10	72.8
Ptm 2	0	1	10	0	0	100	0	10	90	0	10	90
%	0	10	90	0	0	100	0	10	90	0	10	90



Gambar 11. Diagram Hasil Rekapitulasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Huruf Siklus II

Berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf dari setiap pertemuan dalam siklus II ini. Pada indikator membentuk lambang huruf rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 90%. Pada indikator menunjuk sambil menyebutkan lambang huruf rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 100%. Pada indikator menyusun lambang huruf rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 90%. Lalu, untuk indikator menghubungkan lambang huruf dengan gambar rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 90%. Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu sebesar 75%, yang artinya dari pertemuan 1 dan 2 di siklus II ini telah mencapai tingkat keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan pada siklus II berhasil karena nilai yang

diperoleh anak melebihi target 75%. Peningkatan ini dicapai melalui penggunaan media KOPIN (Kotak Pintar) yang diperkenalkan dengan apersepsi mengenai lambang huruf dan nama-nama bertema tertentu. Media KOPIN meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang huruf karena merupakan media baru dengan variasi kegiatan yang sebelumnya belum pernah digunakan. (Rahayuningsih, Danny Soesilo, & Kurniawan, 2019) menyatakan bahwa Kotak Pintar adalah alat pembelajaran yang terbuat dari kardus dan berisi kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf.

Media KOPIN sejalan dengan teori konstruktivis oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana anak membangun pengetahuan mereka melalui

interaksi dengan lingkungan (Ilham, L, & Tiodora, 2023). KOPIN relevan dengan teori ini karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi aktif dengan kegiatan dalam KOPIN. Media ini juga memberikan pengalaman baru yang merangsang pengetahuan anak melalui berbagai kegiatan.

Penggunaan media KOPIN juga sesuai dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yaitu jarak antara apa yang bisa dilakukan anak secara mandiri dan apa yang bisa dicapai dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya (Ilham, L, & Tiodora, 2023). Dalam penggunaan KOPIN, beberapa anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri, sementara yang lain memerlukan bantuan guru. Kegiatan dengan KOPIN tidak hanya mengenal lambang huruf tetapi juga melibatkan berpikir, berbicara, bermain aktif, dan berinteraksi. Hal ini sesuai dengan prinsip pembuatan media pembelajaran bagi anak usia dini yang harus multi guna, seperti yang dikemukakan oleh (Yafie, et al., 2020). Media KOPIN tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak tetapi juga aspek sosial emosional melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya, pengaturan emosi, dan sikap sabar.

Kegiatan dalam KOPIN memenuhi indikator tahapan kemampuan mengenal lambang huruf, seperti menyebutkan lambang huruf yang distimulasi dengan anak membentuk huruf menggunakan lilin mainan warna-warni, yang juga mengembangkan keterampilan motorik halus. Kegiatan menunjuk sambil membunyikan lambang huruf melibatkan anak menunjuk huruf, membunyikannya, dan meletakkannya dalam kotak tanam, yang merangsang perkembangan phonetic awareness dan koordinasi tangan-mata. Kegiatan menyusun lambang huruf melibatkan anak menyusun huruf dari a-z, mencari lambang huruf dalam wadah, dan meletakkannya sesuai urutan. Menghubungkan lambang huruf dengan gambar melibatkan anak memilih lembaran huruf dan menghubungkannya dengan gambar yang memiliki huruf awal serupa, memperluas kosakata dan pemahaman anak tentang hubungan bentuk dan bunyi huruf.

Media KOPIN memperkuat peningkatan

kemampuan mengenal lambang huruf dengan melibatkan anak secara aktif dan meningkatkan kreativitas mereka. (Asmara, L, I P A D, & K, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan kreativitas memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan media KOPIN menunjukkan pendekatan pembelajaran inovatif dan interaktif yang memberikan hasil signifikan dalam perkembangan anak usia dini. Hal ini menekankan pentingnya penggunaan alat-alat pembelajaran yang merangsang dengan variasi untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Data menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al Kautsar setelah menggunakan media KOPIN. Pada siklus II, anak mencapai 90% dalam menyebutkan lambang huruf, 100% dalam menunjuk dan membunyikan lambang huruf, 90% dalam menyusun lambang huruf, dan 90% dalam menghubungkan lambang huruf dengan gambar.

Peningkatan ini disebabkan oleh penggunaan kegiatan bervariasi dalam media KOPIN, seperti menyebutkan, membentuk, menunjuk dan membunyikan, menyusun, serta menghubungkan lambang huruf dengan gambar. Kegiatan KOPIN juga mematuhi prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran anak usia dini, termasuk memberikan kebebasan anak memilih kegiatan. Selain itu, peningkatan ini didukung oleh pembelajaran tambahan dari guru melalui video sebelum tahap siklus II. Peneliti merujuk pada teori tahapan mengenal lambang huruf dalam merencanakan kegiatan bermain KOPIN.

Saran bagi guru dalam indikator kemampuan menyebutkan dan menghubungkan lambang huruf dengan gambar sebaiknya disesuaikan dengan tema, kegiatan diawali dengan pengenalan nama-nama yang ada pada gambar sehingga memudahkan anak dalam mengikuti kegiatan yang ada dalam KOPIN, terutama pada kegiatan menghubungkan lambang huruf dengan gambar, dan bagian kartu kata perlu delaminating agar lebih awet. Sedangkan bagi kepala sekolah yaitu memberikan kesempatan guru untuk mengikuti pelatihan pemanfaatan media pembelajaran dan melakukan diskusi

rutin untuk pembuatan media pembelajaran ataupun mengembangkan media KOPIN yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, W. D. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik Paud Di Tk Dharmawanita Wringinanom Melalui Metode Bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendoratik*, 12(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendoratik/article/view/47363>
- Andini, A. N. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Thesis: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/33309/>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Berkat, K.Z., & Suprihati. (2021). Perkembangan Kognitif Pada Anak. Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 17–24. <https://jurnal.sttkn.ac.id/index.php/Veritas/article/view/101/40>
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 2714–4107. <https://www.paud.id/2015/09/t/ingkat->
- Dewi, R., Puspitasari, E., Kurnia, R., (2021). Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Tambusai*, 5(3), 9600-9609. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2532>
- Hidayah, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(2), 67-73. <https://core.ac.uk/download/pdf/234031518.pdf>
- Ilham, M. F., Arba'iyah, L., Tiodora. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. In *Jurnal Multilingual*, 3(3), 380-391. <https://doi.org/10.26499/multilingual.v3i3.437>
- Nuraini, Fitriani, & Raudhatul Fadhillah. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1), 30-39. <https://researchgate.net/profile/Fitriai-Fitriani>
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Pangastuti, R., Siti, D., Hanum, F., Sita Farida. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 51-66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014).
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Sari, L. D., & Retno Wulandari. (2023). Media Pembelajaran Di Kelompok Bermain. In *Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA*, 2(2), 99-103. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v2i02.442>
- Septiana, R. S., Danny, S.T., Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>

Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y.A, Boedi, D., Ilhami, B.S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Bahan Bekas. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 124-135.
<http://dx.doi.org/10.17977/um050v3i2p124-135>