

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Buku Sensori Alphabet A-Z pada Kelompok A TK Runiah School Kota Makassar

Nurul Eka Handayani Puad¹, Hurin Innihayatus Sa'adah², Sinarmawati³

Universitas Terbuka, Universitas Darul 'ulum Lamongan, Universitas Terbuka
nuruleka28@gmail.com, hurininnihayatus@unisda.ac.id, wsinar15@yahoo.co.id

Abstract

One of the efforts to develop the potential of early childhood is to provide various stimulations. With the stimulation provided, it will develop all aspects of child development, especially the language aspect. One of the language developments is the ability to recognize letters. The stage of development of children from children who do not know to know about the relationship between the shape and sound of letters so that children can know the shape of letters and interpret them is called the ability to recognize letters (Etianingsih, 2016: 2). Based on the results of observations and discussions conducted at Runiah School Kindergarten, it turns out that there are 4 children out of 6 students in group A of Runiah School Kindergarten who have difficulty recognizing letters. When the teacher shows a letter the child will take a long time to answer and confusion to answer. This is caused by several factors, namely (1) the learning provided is very monotonous, not interesting so that children are less motivated, (2) teachers rarely use learning media that can help increase children's attractiveness and concentration on learning. Therefore, researchers want to analyze how to improve the ability to recognize letters in early childhood through sensory alphabet books a-z in group A of Runiah School Kindergarten in Makassar. The purpose of this study is not only to find out how the application of sensory book learning media alphabet a-z is used in learning activities, also to determine the improvement of the ability to recognize early childhood letters in kindergarten A Runiah School after using learning media sensory books alphabet a-z. After researchers conducted 2 PTK Cycles, the results of research that has been carried out in Group A of Runiah School Kindergarten in Makassar show that using sensory book learning media alphabet a-z can improve students' ability to recognize letters. This will certainly be a positive impact.

Keyword: *Recognizing letters, Early Childhood, sensory, Alphabet a-z.*

ABSTRAK

Salah satu upaya untuk mengembangkan potensi anak usia dini adalah dengan memberikan berbagai stimulasi. Dengan stimulasi yang diberikan akan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak terutama aspek bahasa. Salah satu pengembangan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf. Tahap perkembangan dari anak dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan

memaknainya disebut dengan kemampuan mengenal huruf (Etianingsih, 2016:2). Berdasarkan hasil observasi dan diskusi yang dilakukan pada TK Runiah School ternyata terdapat 4 anak dari 6 orang siswa yang berada di kelompok A TK Runiah School kesulitan untuk mengenal huruf. Ketika guru menunjukkan suatu huruf anak akan lama menjawab dan kebingungan untuk menjawab. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu (1) pembelajaran yang diberikan sangat monoton, tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, (2) guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin menganalisis bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui buku sensori alphabet a-z pada kelompok A TK Runiah School di Makassar. Tujuan dari penelitian ini selain untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran buku sensori alphabet a-z digunakan dalam kegiatan pembelajaran, juga untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK A Runiah School setelah menggunakan media pembelajaran buku sensori alphabet a-z. Setelah peneliti melakukan 2 Siklus PTK maka hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Kelompok A TK Runiah School di Makassar menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran buku sensori alphabet a-z dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf. Hal ini tentu akan menjadi dampak positif.

Kata Kunci

Kemampuan, Mengenal Huruf, Anak Usia Dini, Sensori, Alphabet a-z

Pendahuluan

Pada Undang-Undang Dasar 1945 menyebutkan bahwa “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa” merupakan salah satu amanat luhur yang wajib kita laksanakan. Manusia yang diberikan potensi atau bakat kecerdasan, tanggung jawab untuk mendidik dan memupuk dan mengembangkan potensi tersebut secara sistematis. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang system SISDIKNAS, Pasal 1 ayat (14) mengatakan: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilaksanakan melalui insentif pendidikan yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan intelektual, sehingga anak siap mengikuti pendidikan lebih lanjut.”¹. Hal ini merupakan salah satu Langkah yang dilakukan pemerintah untuk mendukung Pendidikan Anak Usia Dini.

Stimulasi sangat dibutuhkan anak usia dini, pendidikan formal yang

¹ Menteri Pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Thn 2009*. Hlm 1

menyediakan program belajar atau pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun salah satunya adalah Taman kanak-kanak. Stimulasi yang selalu diberikan baik oleh orang tua, keluarga, guru atau orang-orang yang ada disekita anak akan mempengaruhi anak dimasa yang akan datang. Anak usia dini akan lebih mudah untuk menerima berbagai stimulasi upaya perkembangan seluruh potensinya sehingga akan menjadi masa yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya seperti nilai-nilai moral dan agama, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik dan bahasa. Tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat ,mengetahui bentuk huruf dan memaknainya disebut dengan kemampuan mengenal huruf².

Setiap anak memiliki kemampuan tumbuh kembang yang berbeda-beda. Sehingga terkadang kita akan menemukan perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anaknya. Hal ini juga terjadi pada siswa yang terdapat pada kelompok A di salah satu Taman Kanak-Kanak yang berada di Kota Makassar yaitu TK Runiah School. Pada TK ini terdapat beberapa siswa siswa yang kesulitan dalam mengenal huruf. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu (1) pembelajaran yang diberikan sangat monoton, tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, (2) guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan daya tarik dan konsenstrasi anak terhadap pembelajaran. Para ahli telah menciptakan metode, strategi, pendekatan, dan media belajar yang dapat digunakan guru untuk menunjang kegiatan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan. Para guru kini dapat dengan mudah memilih moteode, strategi, pendekatan, dan media yang tepat untuk melakukan pembelajaran di taman kanak-kanak. Salah satu metode yang paling sering digunakan dan disukai anak adalah bermain. Salah satu kegiatan yang dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri dapat kita temukan dalam bermain. Bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia, baik anak-anak maupun

² Etianingsih, M, E. Skripsi. “*Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf*”. (Jembar: Universitas Jembar). Hlm. 10

orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok. Permainan kartu huruf merupakan salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Permainan ini menjadi salah satu metode bermain yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret³.

Pengembangan bahasa untuk anak usia dini memiliki empat keterampilan dasar yang perlu untuk dicapai oleh anak usia dini yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Tarigan menyatakan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, selain itu setiap keterampilan berbahasa erat kaitannya dengan proses berpikir seseorang. Keterampilan berbahasa salah satunya adalah membaca yang merupakan suatu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini⁴.

Pengertian media dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern adalah alat atau sarana komunikasi. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan dalam pelatihan adalah media gambar. Menurut Sudjana (2008), media visual adalah media visual/tampilan dasar dan memiliki bentuk dua dimensi yang dapat mengungkapkan fakta atau informasi. Media visual sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf. Oleh karena itu peneliti ingin menganalisis bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui buku sensori alphabet a-z pada kelompok A TK Runiah School di Makassar. Tujuan dari penelitian ini selain untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran buku sensori alphabet a-z digunakan

³ Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005). Hlm. 4

⁴ Tarigan, G. H. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. (Bandung : Angkasa, 1993). Hlm.

dalam kegiatan pembelajaran , juga untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di TK A Runiah School setelah menggunakan media pembelajaran buku sensori alphabet a-z.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini adalah tentang batasan usia kronologis individu. Anak cenderung melakukan, melihat dan menilai dari sudut pandang mereka sendiri. Penilaian, moral dan subjektifitas masih sangat kental menguasai emosi mereka. Anak usia dini telah dikelompokkan menjadi beberapa klasifikasi sebagai berikut : 1)Kelompok bayi yakni umur 0-12 bulan., 2)Kelompok bermain yakni umur 1-3 tahun, 3)Kelompok pra-sekolah yakni umur 4-5 tahun 4) Kelompok usia sekolah nerada pada umur 6-8 tahun.

Aristoteles mengatakan bahwa anak umur 0-7 tahun adalah usia bermain. Bermain bagi anak usia ini adalah merupakan aktivitas utama. Mulai saat terbangun dari tidur hingga tidur kembali, yang dilakukan oleh anak adalah bermain⁵.

Salah satu kegiatan yang dibutuhkan sebagai sarana untuk relaksasi dan menghibur diri adalah bermain. Hasrat yang mendasar pada diri manusia adalah kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok dan semua ini dapat ditemukan dalam bermain. Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan kartu huruf. Salah satu metode bermain yang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional adalah Permainan kartu huruf yaitu anak belajar dengan menggunakan benda konkret⁶.

Berdasarkan definisi anak usia dini yang di sebutkan oleh NAEYC (National Assosiation Education For Young Children) merupakan sekelompok

⁵ Hamzah, Nur. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. (Pontianak: Iain Pontianak Press, 2020).Hlm. 69.

⁶ Suyanto,Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005). Hlm. 4

individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang biasanya disebut sebagai masa emas atau *Golden Age*. Pengertian anak usia dini memiliki Batasan usia dan pemahaman yang beragam tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Anak usia dini juga sering disebut sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa melakukan hal-hal seperti yang dilakukan oleh manusia dewasa. Pengertian lain menyebutkan bahwa anak usia dini adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan⁷.

Kemampuan Mengenal Huruf

Pengembangan bahasa untuk anak usia dini memiliki empat keterampilan dasar yang perlu untuk dicapai oleh anak usia dini yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Tarigan menyatakan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, selain itu setiap keterampilan berbahasa erat kaitannya dengan proses berpikir seseorang. Keterampilan berbahasa salah satunya adalah membaca yang merupakan suatu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini⁸

Dalam Melalui pengembangan keterampilan bahasa dan permulaan membaca, guru harus membantu anak-anak menjadi lebih sadar akan keberadaan huruf dan kata-kata tertulis dan menggunakannya dalam segala situasi. Banyak anak di taman kanak-kanak yang akan menjadi pembaca. Anak-anak kebanyakan membaca tulisan, tetapi sering mengandalkan ingatan cerita dan gambar. Guru harus membenamkan anak-anak dalam dunia menulis sehingga mereka dapat membaca buku-buku sederhana pada akhir tahun ajaran.

Media Pembelajaran

⁷ Priyanto, Aris. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain".

Dalam jurnal Ilmiah "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014. Hlm. 41.

⁸ Tarigan, G. H. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. (Bandung : Angkasa,1993). Hlm.

18.

Pengertian media memiliki arti sarana atau media penghubung. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan dalam pelatihan adalah media gambar. Media gambar merupakan media visual/tampilan dasar dan berbentuk dua dimensi yang dapat mengungkapkan fakta atau informasi. Media visual sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan pengenalan huruf pada anak usia dini. Media citra dapat dikatakan sebagai alat atau media yang dapat dilihat dan dipahami serta yang dapat menjadi sumber yang digunakan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan media gambar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai alat untuk mengenalkan kegiatan belajar lambang abjad
2. Memperjelas dan membuat materi yang disajikan menarik
3. Meningkatkan konsep belajar siswa
4. Meningkatkan dan membimbing perhatian siswa agar mereka termotivasi untuk belajar
5. Anak lebih tertarik untuk mengenal lambang huruf sehingga dapat mengikuti pembelajaran yang lain
6. Membantu memperjelas pengertian gambar dan huruf.

Sensori

Sensori atau dalam kamus besar bahasa Indonesia disebut sensoris yang artinya berhubungan dengan panca indera. Pada anak usia dini, stimulasi melalui pancaindera atau rangsangan sensori sangat membantu anak untuk mengembangkan keterampilannya. Stimulasi sensorik memenuhi kebutuhan anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan kreativitasnya⁹. Setiap manusia dilahirkan dengan kemampuan dasar untuk mengembangkan panca indera mereka, yang membantu individu memahami lingkungan dan kondisi di sekitar mereka.

⁹ Zmigrod, S., Colzato, L. ., & Hommel, B. “*Stimulating Creatiity: Modulation of Convergent and Divergent Thinking by Transcranial Direct Current Stimulation (TDCS)*”. *Creativity Research Journal*, (4), 353–360. Hlm. 27.

Menurut Montessori, permainan sensorik adalah cara paling efektif bagi anak untuk belajar dan mengembangkan potensinya¹⁰. Salah satu kegiatan yang sangat mempengaruhi perkembangan anak usia dini adalah permainan sensori dimana anak dapat mempersepsikan tekstur atau rasa yang berhubungan langsung dengan panca inderanya. Adanya aktivitas sensorik juga memberikan kesan berbeda pada anak, sehingga memudahkan mereka untuk mengingat sesuatu yang baru saja ditangkap panca inderanya.

METODE

Pada penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak kelompok A TK Runiah School yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, sebanyak 6 orang siswa, 5 anak perempuan dan 1 anak laki-laki. Tempat penelitian dilaksanakan di TK Runiah School di Jalan Gagak no. 25(23), Kecamatan Mariso, Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana pada PTK ini terdiri dari Siklus 1 dan Siklus II yang dilakukan sebagai kegiatan perbaikan. Dalam setiap siklus terdapat beberapa komponen didalamnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/pengumpulan data/istrumen dan refleksi.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, pencatatan hasil belajar anak, wawancara dengan guru, dan dokumentasi yang digunakan sebagai alat untuk mencatat perkembangan kemampuan anak di setiap siklusnya¹¹. Dalam mengolah data peneliti menggunakan rumus berikut untuk mengetahui presentasi keberhasilan siswa.

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

f : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : *number of cases* (Jumlah frekuensi)

¹⁰ Darnis, S. Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*,1(01), 2018 . <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.3>. Hlm. 7

¹¹ Tatminingsih, Sri. *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesional*. (Banten : Universitas Terbuka, 2020). Hlm. 29.

P : angka presentase

Hasil Penelitian

Penelitian ini menyangkut kemampuan anak dalam mengenal huruf di kelompok A TK Runiah School. Diharapkan dengan adanya kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan secara umum.

Nama Lokasi	:	TK Runiah School, Kota Makassar
Kelompok	:	A
Tema/Sub Tema	:	Siklus I : Alat Komunikasi/ Radio Siklus II : Alat Komunikasi/ Televisi
Waktu	:	Siklus I : 17 – 19 April 2023 dan 27-28 April 2023 Siklus II : 8 Mei 2023 – 12 Mei 2023

Adapun jumlah anak pada kelompok A adalah 6 orang, 1 orang laki-laki dan 5 orang perempuan.

Berdasarkan kondisi awal yang didapatkan peneliti dari hasil observasi yang dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa kelompok A TK Runiah School dengan cara menanyakan beberapa sebutan huruf yang ditunjuk oleh peneliti. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat 4 siswa dari 6 siswa di kelompok A yang tidak mampu menyebutkan huruf atau belum mengenal huruf.

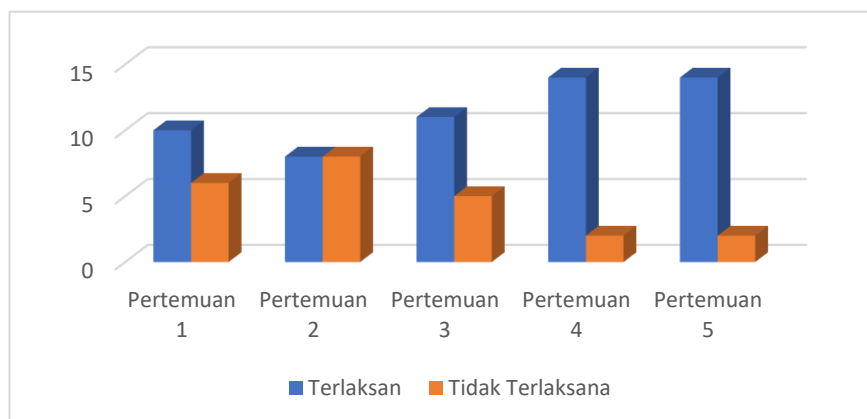
Adanya temuan ini membuat penulis merancang kegiatan perbaikan siklus I yang dimana kegiatan awal peneliti melakukan perencanaan dengan menyusun 5 RKH, 5 skenario perbaikan, refleksi dari setiap kegiatan perbaikan yang telah dilakukan dan juga penilaian hasil belajar siswa.

Pada siklus I peneliti telah menyusun 5 kegiatan inti yang akan dilakukan selama 5 hari efektif belajar yang tercantum pada tabel berikut.

Tabel 1. Kegiatan inti dalam Pengembangan Siklus I

Hari dan Tanggal Pelaksanaan	Materi
Senin, 17 April 2023	Mengenal huruf r
Selasa, 18 April 2023	Mengenal huruf a-z dan menebalkan kata
Rabu, 19 April 2023	Mengenal alat komunikasi HP
Kamis, 27 April 2023	Mengenal huruf s
Jumat, 28 April 2023	Praktek Sholat

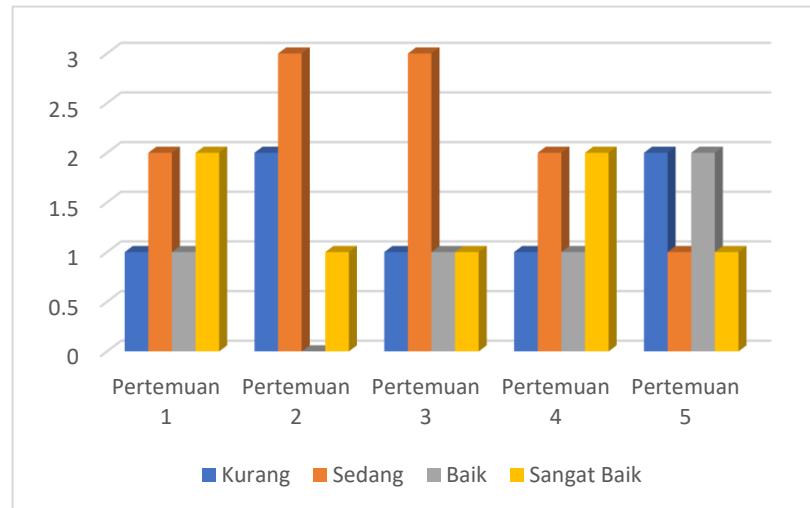
Pada pelaksanaan siklus I peneliti dibantu oleh teman sejawat untuk melakukan observasi. Pada observasi penampilan guru dalam pengembangan kegiatan dilakukan observasi dan penilaian terhadap 16 aspek kegiatan guru, yang dilakukan selama 5 hari efektif belajar mengajar yang di rekapitulasi dalam Grafik berikut



Gambar 1. Rekapitulasi Observasi Kegiatan Guru Siklus 1

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa penampilan guru dalam kegiatan pengembangan selama 5 hari kegiatan perbaikan belum maksimal karena masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana. adapun aspek yang belum terlaksana tersebut dalah seringnya guru melupakan memberikan apersepsi ataupun motivasi kepada anak. Kekurangan inilah yang akan menajdi refleksi untuk perbaikan selanjutnya, yaitu siklus II.

Pada pelaksanaan kegiatan pengembangan anak pada siklus I selama 5 hari efektif belajar di peroleh data sebagai berikut sebagai hasil belajar siswa yang direkapitulasi dalam grafik 2 sebagai berikut :



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Siswa Siklus I

Berdasarkan data grafik diatas dapat kita simpulkan bahwa masih terdapat siswa yang masih kesulitan dalam mengenal huruf. Hal ini berdasarkan hasil belajar siswa yang masuk kedalam kategori kurang dan sedang masih lebih dari 3 siswa. Sehingga hasil ini masih belum sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh guru.

Dari data refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat dapat disimpulkan bahwa dari data observasi yang telah dilakukan sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan dengan tingkat perkembangan anak dan medianya. Demikian juga dengan proses kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan indikator namun masih ada yang perlu ditinngkatkan seperti masihnya perlunya untuk meningkatkan aspek penampilan guru dan juga hasil kegiatan pengembangan siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti akan melanjutkan kegiatan pengembangan ke tahap selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II peneliti melakukan hal yang sama dalam melakukan perencanaan perencanaan dengan menyusun 5 RKH, 5 skenario perbaikan, refleksi dari setiap kegiatan perbaikan yang telah dilakukan dan juga penilaian hasil belajar siswa.

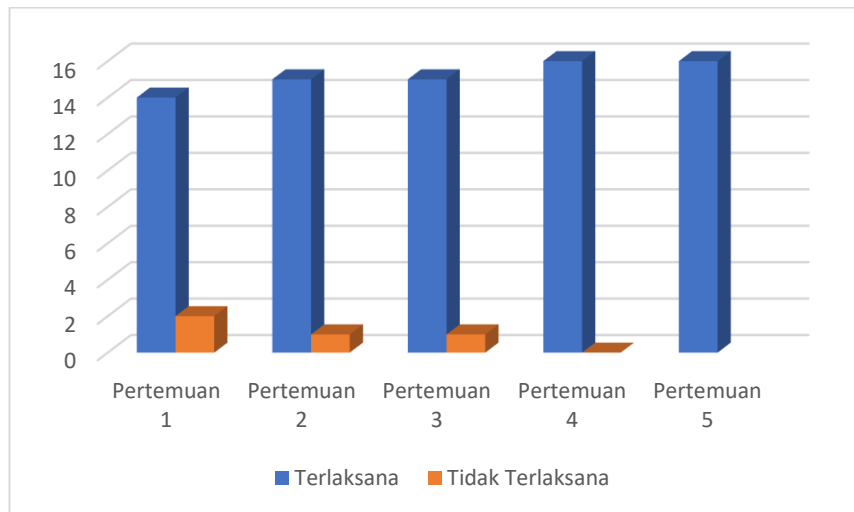
Namun dengan kegiatan yang berbeda dan tetap menggunakan tema yang telah direncanakan sebelumnya.

Pada siklus II ini, peneliti telah menyusun kegiatan inti yang disusun dalam 5 hari aktif belajar yang tertuang dalam tabel 2 sebagai berikut

Tabel 2. Kegiatan inti dalam Pengembangan Siklus II

Hari dan Tanggal Pelaksanaan	Materi
Senin, 8 Mei 2023	Mengenal dan merasakan huruf s
Selasa, 9 Mei 2023	Kolase gambar
Rabu, 10 Mei 2023	Menyanyi dan menari sederhana
Kamis, 11 Mei 2023	Merobek spons dan menempelkannya pada gambar Televisi
Jumat, 12 Mei 2023	Menempelkan batu membentuk huruf s

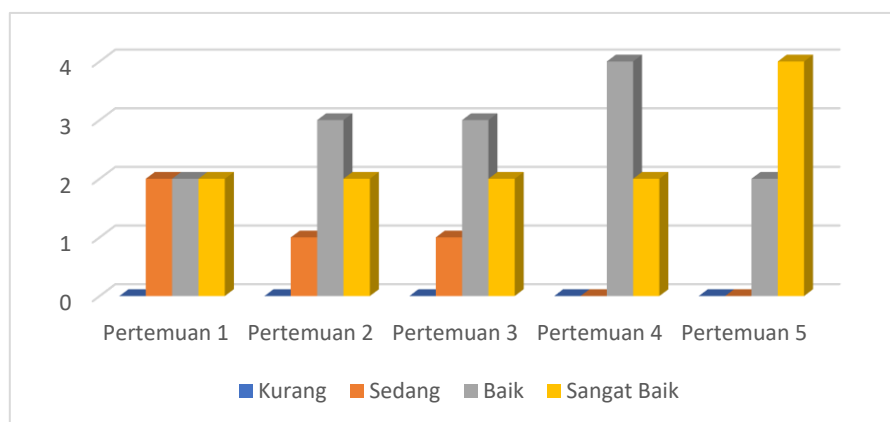
Pada pelaksanaan siklus II peneliti dibantu oleh teman sejawat untuk melakukan observasi. Pada observasi penampilan guru dalam pengembangan kegiatan dilakukan observasi dan penilaian terhadap 16 aspek kegiatan guru, yang dilakukan selama 5 hari efektif belajar mengajar yang di rekapitulasi dalam Grafik berikut



Gambar 3. Rekapitulasi Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Berdasarkan data siklus II dapat kita lihat bahawa penampilan guru dalam kegiatan pengembangan sudah dilakukan dengan maksimal walaupun pada awal pertemuan masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana namun kekurangan ini dapat diperbaiki pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Sehingga menghasilkan kegiatan pengembangan yang lebih baik.

Setelah pada siklus I pengembangan kegiatan anak belum berhasil maka peneliti melakukan pengembangan kegiatan yang dilakukan pada siklus II. Pada pelaksanaan kegiatan pengembangan anak pada siklus II selama 5 hari efektif belajar di peroleh data sebagai berikut sebagai hasil belajar siswa yang direkapitulasi dalam grafik 4 sebagai berikut



Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil pengembangan kegiatan di siklus II dapat kita lihat bahwa pada siklus II ini terjadi peningkatan hasil belajar dimana sudah tidak terdapat lagi anak yang masuk dalam kategori kurang dan sedang. Siswa yang berada pada kategori baik dan sangat baik terdapat peningkatan.

Dari data observasi yang telah dilakukan sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dengan tingkat perkembangan anak. Demikian halnya dengan proses kegiatan perbaikan yang telah dilakukan sesuai dengan indikator. Setelah melihat data siklus II dapat kita simpulkan bahwa pada kegiatan perbaikan telah mengalami perubahan atau meningkat sehingga tidak diperlukan kegiatan perbaikan kembali.

Pembahasan

Pada Siklus I terdapat banyak kekurangan yang terlihat, pada data penampilan guru, masih banyak yang perlu diperbaiki karena ada beberapa aspek yang belum terlaksanakan secara maksimal dari 16 aspek yang dibuat. Sehingga berdasarkan refleksi maka dilakukan perbaikan dan perbaikan ini menghasilkan perubahan yang baik dimana, pada siklus II terlihat hasil yang memuaskan.

Pada hasil belajar siswa pada siklus I, dapat dilihat dari hasil belajar pada pertemuan 5 bahwa terdapat 2 siswa (33,4%) yang masuk dalam kategori kurang, 1 siswa (16,6%) yang masuk dalam kategori sedang, 2 siswa (33,4%) yang masuk dalam kategori baik dan 1 siswa (16,6%) yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan data diatas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar pada pertemuan ke 5 masih belum mencapai sesuai dengan yang diharapkan oleh guru.

Untuk siklus II menunjukkan penampilan guru semua aspek sudah terpenuhi dan dapat dikatakan bahwa pada pertemuan ke 5 yaitu tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang, tidak terdapat siswa pada kategori sedang, 2 siswa (33,4%) yang masuk dalam kategori baik dan 4 siswa (66,6%) yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan data diatas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar pada pertemuan ke 5 sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh

guru.

Berdasarkan hasil dari siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa sehingga tidak perlu lagi dilakukan siklus berikutnya. Hal ini berarti bahwa kemampuan mengenal huruf menggunakan buku sensori pada kelompok A pada TK Runiah School di Kota Makassar mengalami peningkatan yang baik.

Simpulan

1. Kegiatan yang dilakukan pada siklus I belum maksimal disebabkan oleh adanya beberapa aspek yang belum dilaksanakan dan hasil belajar yang sesuai dengan harapan. agar aspek dan hasil belajar dapat terpenuhi sesuai dengan yang diharapkan maka dilanjutkan pada siklus II yang mendapatkan hasil yang sangat baik.
2. Dalam kegiatan pengembangan media yang menfokuskan sensori anak yang menjadi pilihan utama peneliti karena memberikan kesan yang baik terhadap anak.

Saran dan Tindak Lanjut

1. Sebaiknya guru selalu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak.
2. Tetap menstimulasi anak dengan berbagai kegiatan sensori sehingga kebutuhan anak untuk belajar hal baru dapat terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodedarsyah, Ani dan Rita Yulianti. 2019. “*Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*” dalam *Jurnal Ceria*, 2, 2714-4107.
- Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*,1(01).
<https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i01.3>
- Etianingsih, M, E. 2016. *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf. Skripsi. Jember: Program Studi Pendidikan Guru dan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.*
- Hamzah, Nur. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: Iain Pontianak Press
- Menteri Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Priyanto, Aris. 2014. “*Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*”. Dalam jurnal Ilmiah “COPE”, No. 02/Tahun XVIII/November 2014.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukanti, Endang Rini. 2018. *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tarigan, G. H.1993. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Angkasa
- Tatminingsih, Sri. (2022). *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesional*. Banten : Universitas Terbuka.
- Zmigrod, S., Colzato, L. ., & Hommel, B. (2015). Stimulating Creatiity: Modulation of Convergent and Divergent Thinking by Transcranial Direct Current Stimulation (TDCS). *Creativity Research Journal*, 27(4),

353–360. <https://doi.org/10.1080/10400419.2015.1087280>

Zulfa, N. I. (2020). *Pembuatan Pop Up Book Sarapan Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Sekolah Dasar Di Sdn Mumbulsari 03 Kabupaten Jember* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Jember).