



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Media Kotak Pintar Kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14

Nurul Anjani Fieana¹, Syifa Naila Yuliani², Fidrayani³, Miratul Hayati⁴
^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
Email Korespondensi: fidrayani7276@uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami tanda-tanda dalam tulisan yang terdiri dari huruf-huruf alfabet yang melambangkan bunyi-bunyi bahasa. Berdasarkan hasil observasi, kemampuan mengenal huruf pada beberapa anak belum berkembang secara optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Sawangan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan jumlah peserta 24 anak: 12 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Strategi observasi dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data. Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor rata-rata sebesar 11,8% dari 57,99% menjadi 69,79%. Dari siklus I ke siklus II, kategori baik meningkat 11,81% dari 69,79% menjadi 81,60%. Berdasarkan temuan ini, media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, media ini juga dapat digunakan di dalam kelas untuk mengembangkan keingintahuan anak terhadap media, dan juga oleh guru untuk pembelajaran.

Kata kunci: Mengenal Huruf; Usia 5-6 Tahun; Media Kotak Pintar

Improving the Ability to Recognize Letters through Smart Box Media Group B2 at Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal 14

ABSTRACT

The ability of young children to recognize letters is the ability to recognize and grasp the signs in writing that consist of alphabet letters symbolizing language sounds. According to the findings of the observations, some children's ability to detect letters did not develop optimally. The purpose of this study is to use smart box media to increase the capacity to recognize letters in the B2 group at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Sawangan. This is classroom action research (PTK), with 24 youngsters participating: 12 females and 12 boys. Observation and documenting strategies are used to obtain data. A quantitative descriptive method was taken to analyze the data. The study's findings revealed that using smart box media improved children's capacity to recognize letters, as evidenced by an 11.8% increase in average percentage score from 57.99% to 69.79%. From cycle I to cycle II, the good category increased by 11.81% from 69.79% to 81.60%. Based on these findings, smart box media can improve children's capacity to recognize letters; it can also be utilized in the classroom to develop children's curiosity about media, as well as by teachers for learning.

Keywords: Recognizing Letters; Age 5-6 Years; Smart Box Media



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Perkembangan anak mencakup berbagai bidang yang perlu dibina melalui pendidikan, seperti cita-cita agama dan moral, kemampuan fisik, kapasitas kognitif, kemahiran berbahasa, dan pertumbuhan sosial-emosional. Perolehan kemampuan berbahasa merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan pada anak-anak, terutama selama tahun-tahun awal mereka. Perkembangan bahasa mencakup perolehan dan penyempurnaan keterampilan dalam berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan (Pratiwi et al., 2020). Salah satu ciri penting dari perkembangan bahasa yang harus dipupuk dan didorong sejak usia dini adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak untuk memperoleh kemampuan membaca dan menulis, serta mempersiapkan mereka untuk masuk ke jenjang pendidikan dasar. Menurut Ehri dan Cormick, pengenalan huruf merupakan komponen penting dalam perolehan informasi dan pemahaman anak-anak tentang berbagai huruf dalam alfabet. Anak-anak dapat menumbuhkan kemandirian dan keahlian dalam membaca dan menulis melalui keterampilan ini (Seefeldt & Wasik, 2008).

Salwanur dkk. (2018) mendefinisikan pengenalan huruf sebagai kapasitas kognitif anak usia dini untuk mengidentifikasi dan memahami simbol-simbol dalam bahasa tulis, yaitu huruf-huruf alfabet yang sesuai dengan bunyi-bunyi dalam bahasa. Menurut Dardjowidjojo (2012), pengenalan huruf pada anak usia dini merujuk pada proses transisi dari ketidakmampuan mengidentifikasi huruf menjadi memperoleh informasi tentang tampilan visual dan pola bunyi yang terkait dengan huruf. Hal ini memungkinkan anak untuk melihat bentuk-bentuk huruf secara visual dan memahami maknanya. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 menguraikan tonggak perkembangan anak usia dini, seperti pengenalan huruf, untuk anak usia lahir hingga enam tahun. Pencapaian ini diuraikan dalam kaitannya dengan kurikulum 2013 untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Anak-anak dalam rentang usia 5-6 tahun harus memiliki kapasitas untuk memahami bahasa tertulis dan menghasilkan teks tertulis. Kemampuan ini kemudian berkembang melalui fase perkembangan selanjutnya. 1) Menampilkan bentuk-bentuk simbol (Pra Menulis), 2) Menghasilkan gambar komposit dengan menggabungkan coretan yang sudah ada sebelumnya atau teks tertulis dalam bentuk huruf atau frasa. 3) Terlibat dalam kegiatan menulis huruf-huruf yang membentuk nama mereka sendiri (Culture, 2015).

Menurut Bromley (1992), bahasa adalah sekumpulan simbol yang terstruktur yang digunakan untuk menyampaikan beragam konsep dan informasi. Menurut Santrock (2007), bahasa adalah alat komunikasi yang mencakup isyarat, tulisan, atau berbicara dan didasarkan pada seperangkat simbol. Menurut B. Purwati (2019), membaca adalah proses multifaset yang mencakup tugas-tugas seperti memperoleh pengetahuan tentang huruf dan kata-kata, menghubungkan suara dan makna, dan menarik kesimpulan tentang konten yang dibaca. Selama tahap awal membaca, yang terkadang disebut sebagai "pengetahuan alfabet", siswa harus terlebih dahulu mengembangkan kemampuan untuk membedakan huruf-huruf dalam alfabet. Mereka kemudian harus melanjutkan untuk membedakan komponen fonetik yang terkait dengan setiap huruf, diikuti dengan identifikasi suku kata, kata, dan pada akhirnya konstruksi kalimat dasar (T. Purwati, 2021). Pengenalan dan pemahaman awal terhadap simbol-simbol huruf dalam alfabet sangat penting bagi anak-anak untuk menghindari kesulitan membaca saat mereka mulai masuk sekolah dasar (SD) (Apriana et al., 2023). Kegagalan dalam mengembangkan kemampuan pengenalan huruf di usia dini dapat menyebabkan kesulitan dalam belajar dan rasa frustrasi karena terbatasnya kemampuan untuk mengartikulasikan

pikiran secara efektif. Fenomena ini dapat berlanjut hingga dewasa, yang mengarah pada potensi gangguan akademik pada anak-anak (Islamiati et al., 2023).

Melalui pengamatan yang cermat yang dilakukan di kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Sawangan Depok, diketahui bahwa beberapa anak belum mencapai potensi maksimal dalam hal kemampuan berbahasa, terutama dalam kemampuan mengidentifikasi huruf. Beberapa anak kesulitan mengurutkan nama mereka sendiri dan menulis huruf secara terbalik selama proses pembelajaran, sementara yang lain terus meniru temannya. Sumber daya pembelajaran yang ada saat ini tidak memadai, terutama terdiri dari poster alfabet, majalah, papan tulis, dan spidol. Menurut pengamatan kami, bahan-bahan ini tampaknya tidak efektif, menyebabkan anak-anak menjadi bosan, mengantuk, dan tidak tertarik.

Sebuah alat bantu diperlukan untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak melalui media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap kemampuan pengenalan huruf. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Mahnun, 2020). Media yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini harus memiliki antarmuka yang mudah digunakan, konten yang menarik, dan sesuai dengan praktik-praktik yang ramah lingkungan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kotak pintar untuk memenuhi kebutuhan anak usia dini pada tahap awal perkembangannya.

Media kotak pintar adalah media berbentuk persegi panjang yang terdiri dari dua sisi. Satu sisi didedikasikan untuk kartu bergambar, sedangkan sisi lainnya didedikasikan untuk kartu tulisan (Puspitasari & Khotimah, 2013). Basori mendefinisikan media kotak pintar sebagai wadah persegi panjang yang mencakup gambar visual dan konten tertulis, yang berfungsi sebagai instrumen atau media serbaguna. Pendidik menggunakan teknologi ini untuk menyebarkan sumber daya pendidikan dan menarik minat anak-anak selama proses pembelajaran (Basori, 2020). Contoh konkret dari gadget multimedia cerdas adalah foto kucing yang disertai dengan penggambaran tertulis dari istilah K-U-C-I-N-G.

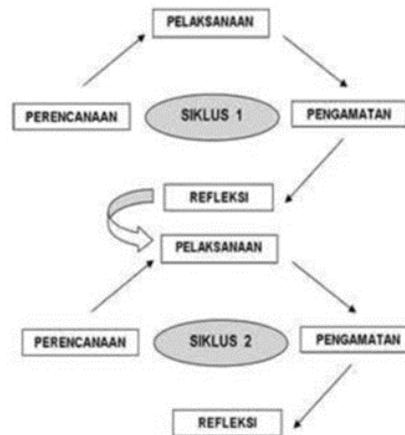
Menurut Harnanto (2016), media kotak pintar memiliki banyak manfaat, antara lain meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, melatih kesabaran, memfasilitasi pengenalan huruf vokal dan konsonan, meningkatkan daya ingat, menambah perbendaharaan kata dan huruf, meningkatkan prestasi akademik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan menumbuhkan imajinasi. Panduan langkah demi langkah untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak melalui permainan kotak pintar adalah sebagai berikut: (1) Buatlah sebuah wadah multimedia yang canggih dari karton atau bahan yang serupa. Selanjutnya, kotak tersebut diisi dengan kartu-kartu bergambar dan disertai dengan penjelasan rinci dari setiap gambar. (2) Kumpulkan anak-anak ke dalam beberapa kelompok dan tanyakan kepada mereka. (3) Anak-anak memilih kartu gambar dari kotak pintar secara acak. (4) Anak mulai mengidentifikasi dan menyusun huruf berdasarkan gambar. (5) Setiap anak diminta untuk menulis dan menyebutkan nama dari kartu bergambar tersebut pada kertas yang telah disediakan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Sawangan Depok menggunakan media kotak pintar untuk menilai kemampuan anak dalam mengurutkan kata, pengenalan huruf, dan keefektifan media kotak pintar dalam memfasilitasi kemampuan anak dalam mengenal huruf, khususnya dalam mengurutkan nama atau kata sendiri.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas dengan cara memperbaiki metode mengajar yang digunakan oleh guru dan pendekatan belajar yang digunakan oleh siswa (Fidrayani, 2015). Para peneliti menggunakan model PTK yang spesifik, yang dikenal sebagai model spiral Kemmis dan McTaggart (Arikunto et al., 2015). Pendekatan ini sesuai dengan penelitian yang

akan dilakukan, yaitu penelitian tindakan kelas, yang akan dilakukan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 yang berlokasi di Jalan H. Maksum No. 44 RT 004/002, Kecamatan Sawangan Baru, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini melibatkan dua puluh empat anak, dengan distribusi yang sama antara dua belas anak laki-laki dan dua belas anak perempuan. Semua anak tersebut merupakan bagian dari kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14. Pendekatan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, dengan menggunakan berbagai alat bantu. Peneliti melakukan penelitian terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan memanfaatkan media kotak pintar.

Penelitian ini menggunakan metodologi analisis data yang mencakup metodologi deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah dan memeriksa data numerik yang berasal dari hasil peningkatan kemampuan pengenalan huruf dengan menggunakan media kotak pintar. Analisis persentase dengan menggunakan rumus sederhana deskriptif kuantitatif yaitu:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P= Angka Persentasi

f= Jumlah anak yang mengalami perubahan

N= Jumlah keseluruhan anak

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen yang Dimodifikasi Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014

Variabel	Indikator
Kemampuan mengenal huruf	Menyebutkan huruf abjad A-Z antara 1-26 huruf
	Menunjukkan bentuk huruf abjad dari yang huruf besar "A-Z" dan h kecil "a-z" antara 1-26 huruf
	Membedakan bentuk huruf A-Z antara "b-d, m-w, i-l, u-n"
	Menyusun huruf menjadi kata dari sebuah gambar
	Mencocokkan huruf sesuai gambar
	Menulis nama sendiri

Kriteria keberhasilan untuk penelitian ini adalah bahwa 75% keterampilan pengenalan huruf anak-anak harus meningkat sebagai hasil dari media kotak pintar.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan

No	Persentase (%)	Keterangan
1	76 – 100	Baik
2	56 – 75	Cukup Baik
3	41 – 55	Kurang Baik
4	0 – 40	Belum Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

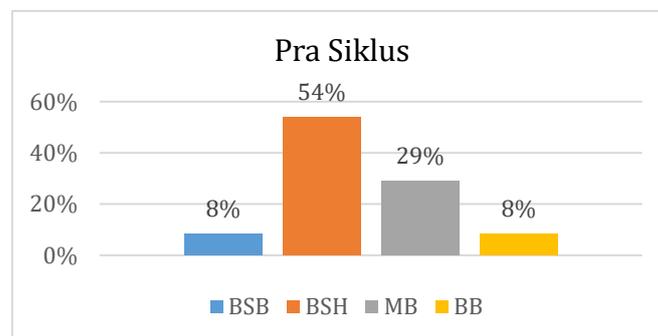
Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan pengenalan huruf anak-anak. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kondisi awal kemampuan pengenalan huruf anak. Hasil dari observasi ini dikontraskan dengan hasil selanjutnya. Dengan membandingkan nilai awal dengan nilai setelah kegiatan, maka dapat dilihat peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kemampuan mengenal huruf anak.

Hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat dari kemampuan awal dengan menggunakan instrumen lembar observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Data Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pra Siklus

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Baik	2	8%
2	Cukup Baik	13	54%
3	Kurang Baik	7	29%
4	Belum Baik	2	8%
	Total	24	100%

Pra-siklus pada kemampuan mengenal huruf yang dilakukan pada 24 anak; hasil penelitian menunjukkan bahwa 8%, atau 2 anak kategori baik, 54%, atau 13 anak kategori cukup baik, 29%, atau 7 anak kategori kurang baik, dan 8%, atau 2 anak kategori belum baik, dengan skor rata-rata keseluruhan 57,99%. Dari rata-rata tersebut perlu adanya upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak agar mencapai kriteria keberhasilan >75%.



Gambar 2. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus

Tindakan Siklus I

Penelitian ini disusun dalam empat tahap yang berbeda: persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap awal tindakan siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut: (1)

menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); (2) membuat materi pembelajaran dengan menggunakan media kotak pintar untuk memudahkan proses pembelajaran; (3) menyusun lembar observasi untuk anak usia lima sampai enam tahun untuk menilai kemampuan pengenalan huruf.

Siklus pertama, dengan tema binatang darat dan sub tema binatang ternak (khususnya ayam), berlangsung pada hari Senin, 23 Oktober 2023, pukul 08.00 – 11.00 WIB. Proses edukasi dimulai dengan menciptakan lingkungan yang ramah bagi anak-anak, melakukan ritual formal, memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) yang disediakan di setiap kelas, membaca doa sebelum belajar, melakukan kegiatan musik, mengulas surah dan hadits, mengenal nama-nama malaikat, nama-nama bulan, serta memahami rukun Islam dan rukun iman. Setelah apersepsi, kegiatan mencairkan suasana dilakukan dengan menanyakan hari, tanggal, bulan, dan tahun saat ini.

Guru menjelaskan kegiatan utama hari ini, yaitu menonton video edukasi tentang unggas, membuat mainan bertema ayam, dan melakukan aktivitas kotak pintar interaktif. Setelah menonton film edukasi, lakukan diskusi dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terkait konten yang disajikan dalam video. Selanjutnya, guru akan menjelaskan bahan-bahan khusus yang digunakan dalam pembuatan mainan ayam. Anak-anak dengan penuh perhatian mengamati instruksi guru, terutama demonstrasi sistematis tentang cara membuat mainan ayam.

Kegiatan berikutnya adalah bermain permainan strategis yang disebut "Kotak Pintar". Sebelum bermain, penting untuk mengenalkan anak-anak dengan konsep media kotak pintar. Guru kemudian membagi anak-anak ke dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok bergantian maju ke depan. Anak secara acak memilih kartu bergambar dari kotak dan mulai melafalkan alfabet, menunjukkan huruf besar dan huruf kecil dari A hingga Z, yang mencakup total 26 karakter. Selain itu, anak membedakan variasi bentuk antara huruf "b" dan "d", "m" dan "w", "i" dan "l", serta "u" dan "n". Selanjutnya, siswa memulai tugas untuk menemukan atau menyusun huruf sesuai dengan petunjuk visual yang disediakan oleh gambar. Pada akhirnya, siswa melanjutkan untuk menulis dan menunjuk kartu bergambar di atas kertas yang disediakan.

Setelah itu, anak-anak mengambil bagian dalam istirahat sejenak, di mana mereka membersihkan tangan mereka, berdoa sebelum makan, berpartisipasi dalam berbagi makanan bersama, makan bersama, dan diakhiri dengan doa setelah makan. Selanjutnya, kegiatan puncaknya adalah mengenang kembali, yaitu menanyakan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Anak-anak mengkomunikasikan pengalaman mereka dan memberikan gambaran singkat tentang pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan. Selain itu, mereka juga mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan keesokan harinya, bernyanyi bersama, dan diakhiri dengan doa dan saling memberi salam.

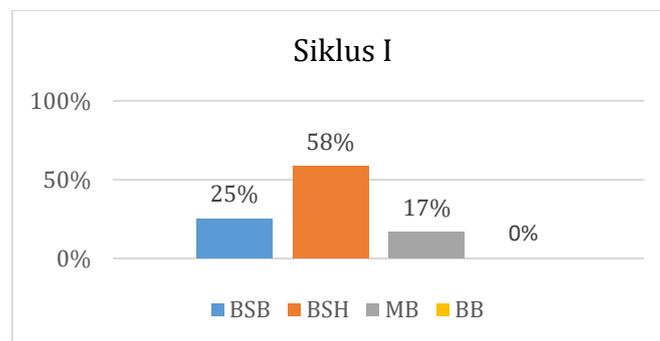
Pada tahap awal, kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Pada awalnya, anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang kegiatan yang direncanakan. Setelah diberikan penjelasan, anak-anak dengan penuh semangat dan gembira mengikuti kegiatan. Anak-anak jarang terlibat dalam kegiatan bermain kotak yang merangsang intelektual.

Selama fase awal, anak-anak terlibat dalam proses penyesuaian diri dengan kegiatan sporadis. Beberapa anak menunjukkan adaptasi yang cepat, tetapi yang lain membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan diri. Dari hasil observasi saat siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Baik	6	25%
2	Cukup Baik	14	58%
3	Kurang Baik	4	17%
4	Belum Baik	0	0%
Total		24	100%

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari jumlah total anak yang diuji untuk pengenalan huruf pada siklus I, ada 6 atau 25% yang mendapat kategori baik, 14 atau 58% mendapat kategori cukup baik, 4 atau 17% yang mendapat kategori kurang baik, dan 0% (atau tidak ada) yang mendapat kategori belum baik, untuk skor rata-rata keseluruhan 69,79 %.



Gambar 3. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I



Gambar 4. Kegiatan Penelitian Siklus I

Tindakan Siklus II

Penelitian ini disusun dalam empat tahap yang berbeda: persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap awal tindakan siklus I meliputi: (1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); (2) membuat materi pembelajaran dengan menggunakan media kotak pintar untuk memudahkan proses pembelajaran; (3) mengembangkan lembar observasi untuk anak usia lima sampai enam tahun untuk menilai kemampuan pengenalan huruf.

Siklus kedua, berfokus pada hewan darat, khususnya hewan peliharaan (kucing), berlangsung pada hari Senin, 30 Oktober 2023, dari pukul 08.00 hingga 11.00 WIB. Proses pembelajaran dimulai dengan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak, melakukan upacara, memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) yang tersedia di setiap kelas, membaca doa sebelum belajar, melakukan kegiatan musik, mempraktekkan hafalan surah dan hadis, menghafal nama-nama malaikat, mengenal nama-nama bulan, dan memahami

rukun Islam dan agama. Selanjutnya adalah apersepsi, yaitu kegiatan memulai percakapan, menanyakan hari, tanggal, bulan, dan tahun.

Guru menguraikan kegiatan utama hari ini, yaitu menonton film edukasi tentang makhluk hidup, membuat topeng kucing, dan melakukan permainan kognitif. Setelah menonton film edukasi, lakukan diskusi dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan yang berkaitan dengan konten yang disajikan dalam video. Selanjutnya, guru akan menjelaskan bahan-bahan khusus yang digunakan dalam pembuatan topeng kucing. Anak-anak dengan penuh perhatian mengamati instruksi guru, yang melibatkan demonstrasi sistematis tentang proses pembuatan topeng kucing.

Kegiatan berikutnya adalah bermain permainan yang disebut “Kotak Pintar”. Sebelum melakukan permainan, penting untuk mengenalkan anak-anak dengan konsep media kotak pintar. Selanjutnya, guru mulai membagi murid-murid ke dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok bergantian maju ke depan. Anak memilih kartu bergambar secara acak dari dalam kotak dan mulai melafalkan huruf-huruf alfabet dari A sampai Z. Selain itu, anak secara visual menunjukkan bentuk huruf besar dan huruf kecil, yang mencakup rentang 1 sampai 26 huruf. Lebih jauh lagi, anak membedakan variasi bentuk antara “b-d, m-w, i-l, dan u-n.” Selanjutnya, anak-anak memulai proses menemukan atau menyusun huruf sesuai dengan petunjuk visual yang disajikan dalam gambar. Pada akhirnya, siswa melanjutkan untuk menulis dan menunjuk kartu bergambar di atas kertas yang disediakan.

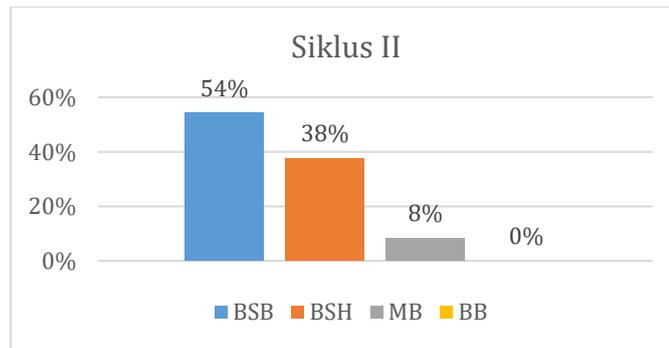
Selanjutnya, anak-anak terlibat dalam istirahat singkat di mana mereka terlibat dalam kegiatan seperti mencuci tangan, doa sebelum makan, berbagi makanan bersama, makan bersama, dan doa setelah makan. Selain itu, kegiatan penutup meliputi recalling (menanyakan tentang kegiatan yang telah dilakukan), di mana anak-anak berbagi pengalaman dan merangkum pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Mereka juga mendiskusikan rencana kegiatan untuk hari berikutnya, bernyanyi bersama, dan diakhiri dengan doa dan salam.

Kegiatan pada siklus kedua berjalan dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Anak-anak sudah mulai terbiasa menggunakan media kotak pintar dan mahir dalam memahami konten edukasi. Hal ini dikarenakan guru memberikan bimbingan dan dorongan agar anak-anak dapat secara mandiri terlibat dengan media kotak pintar, khususnya dalam tugas menyusun huruf. Temuan dari siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pengenalan huruf. Dari hasil observasi saat siklus 2 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Baik	13	54%
2	Cukup Baik	9	38%
3	Kurang Baik	2	8%
4	Belum Baik	0	0%
	Total	24	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui tingkat pencapaian mengenal huruf di siklus II menunjukkan bahwa 54% atau 13 anak yang memenuhi kategori baik, 38% atau 9 anak yang memenuhi kategori cukup baik, 8% atau 2 anak yang memenuhi kategori kurang baik, dan 0% atau tidak ada anak yang memenuhi kategori belum baik, dengan skor rata-rata 81,60%.



Gambar 5. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

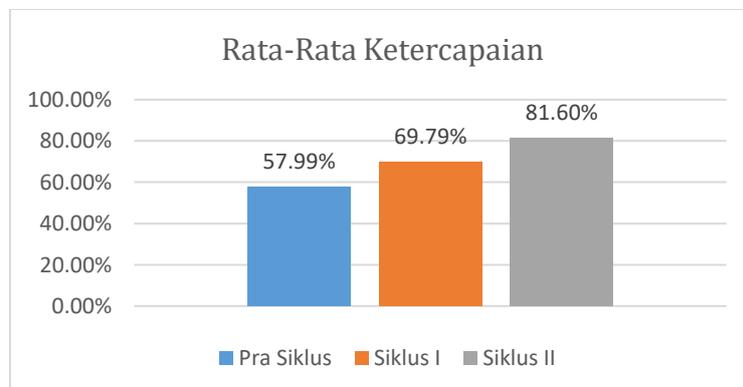


Gambar 6. Kegiatan Penelitian Siklus II

Tabel 6. Rata-Rata Ketercapaian Kemampuan Mengenal Huruf Setelah Siklus II

Rata-Rata Ketercapaian		
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
57,99%	69,79%	81,60%

Pada tabel 6 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian mengenal huruf anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan. Pada pra siklus ke siklus I ditunjukkan bahwa rata-rata ketercapaian mengalami peningkatan 11,8% dari 59,77% menjadi 69,79%. Pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 11,81% dari 69,79% menjadi 81,60%.



Gambar 7. Grafik Rata-Rata Ketercapaian Kemampuan Mengenal Huruf

Pembahasan

Kemampuan pengenalan huruf anak-anak meningkat secara signifikan selama Siklus II, sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Analisis terhadap temuan prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil siklus II, 54% atau 13 anak masuk dalam kelompok baik, 38% atau 9 anak masuk dalam kategori cukup baik, dan 8% atau 2 anak masuk dalam kategori kurang baik. Nilai rata-rata untuk siklus II mencapai 81,60%, sehingga masuk dalam kategori "baik" dan telah memenuhi kriteria keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian untuk siklus II dihentikan.

Basori (2020) melakukan penelitian yang mengungkapkan bahwa hanya 13% dari 15 anak yang disurvei yang mampu mengenali huruf selama periode pra-siklus. Setelah menyelesaikan dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan, terdapat peningkatan sebesar 50,60% pada pertemuan ketiga siklus I dan peningkatan sebesar 98,25% pada pertemuan ketiga siklus II. Menurut temuan penelitian ini, pemanfaatan media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf dengan tingkat keberhasilan yang menakjubkan, yaitu 98%.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Rahayuningsih dkk. (2019) menemukan bahwa pada tahap awal, hanya 14,29% atau 2 anak yang menunjukkan kemampuan pengenalan huruf yang mahir, sedangkan sisanya 85,71% atau 12 anak memerlukan bantuan. Setelah menerapkan dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tiga sesi, terlihat bahwa pencapaian rata-rata meningkat sebesar 46,42%, naik dari 14,29% menjadi 60,71% dari pra-siklus ke siklus I. Persentase tersebut meningkat sebesar 32,15% dari 60,71% pada siklus I menjadi 92,86% pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari data awal atau pra siklus, setelah siklus I, dan setelah siklus II.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penemuan ini sejalan dengan pendapat Hayati dan Fatimah (2019) yang menyatakan bahwa permainan seharusnya berfungsi sebagai mekanisme untuk meningkatkan kemampuan intelektual anak yang beraneka ragam. Selain itu, media kotak pintar dapat digunakan dengan baik di lingkungan sekolah untuk mendorong rasa ingin tahu anak dan berfungsi sebagai instrumen yang bermanfaat untuk tujuan pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media kotak pintar meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Sawangan Depok. Untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun, perlu adanya media atau alat bantu yang dapat memfasilitasi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Media Kotak Pintar terdiri dari konten visual dan penjelasan tekstual yang menyertainya. Dari hasil penelitian kemampuan mengenal huruf pada kelompok B2 dapat dibuktikan berdasarkan skor rata-rata persentase yang meningkat dari pra siklus sebesar 11,8% dari 57,99% menjadi 69,79%. Pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 11,81% dari 69,79% menjadi 81,60%. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena persentase keberhasilan mencapai >75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriana, S. W., Sukmawati, & Rahmat, M. Y. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Jemur Huruf Kelompok B TK Karya Banri Kabupaten Bulukumba. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1679>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revi). Bumi Aksara.

- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.
- Bromley, K. D. (1992). *Language Arts: Exploring Connections* (2nd editio). Allyn and Bacon.
- Dardjowidjojo, S. (2012). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia* (II). Yayasan Obor Indonesia.
- Fidrayani. (2015). *Penerapan Expert Model Concept dalam Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Kelas V SDN Sogaten Madiun* (Disertasi). Universitas Negeri Malang.
- Harnanto, S. (2016). Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 3(1), 33–42.
- Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 53–61.
- Islamiati, R., Prasetyawati, D., & Pusari, R. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 155–162. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.15681>
- Kebudayaan, K. P. dan. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Mahnun, N. (2020). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1). <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Pratiwi, D. R., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89–97. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22256>
- Purwati, B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergamabar pada Kelompok B TK Pertiwi Terara. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(1), 123–140. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/287>
- Purwati, T. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Se-Kecamatan Tempilang Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(5), 360–369.
- Puspitasari, K., & Khotimah, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Kotak Pintar pada Anak Kelompok A TK Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang. *Jurnal PAUD Teratai UNESA*, 2(3), 1–7.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & 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>
- Salwanur, Syafruddin, & Said, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Kata pada Anak Kelompok A PAUD Terpadu Qalibun Salim Kalukubula Kabupaten Sigi. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(1).
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. PT. Indeks.