

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BALOK DAN RODA PINTAR
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B KB BAITURRAHMAN
SUKOKERTO SUKOWONO JEMBER**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh:

INDANA SULFA

NIM : T20195078

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
MARET 2025**

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BALOK DAN RODA PINTAR
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B KB BAITURRAHMAN
SUKOKERTO SUKOWONO JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
INDANA SULFA
NIM : T20195078

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
MARET 2025**

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BALOK DAN RODA PINTAR
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B KB BAITURRAHMAN
SUKOKERTO SUKOWONO JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

INDANA SULFA
NIM : T20195078

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. Umi Farihah, M.M., M.Pd
NIP. 196806011992032001

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BALOK DAN RODA PINTAR
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B KB BAITURRAHMAN
SUKOKERTO SUKOWONO JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Jum'at
Tanggal : 14 Maret 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I
NIP.198306222015031001


Riyas Rahmawati, M.Pd
NIP.198712222019032005

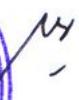
Anggota :

1. **Dr. Mohammad Zaini, S. Pd.I., M.Pd.I** ()
2. **Dr. Hj. Umi Fariyah, M. M, M.Pd** ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)

Artinya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmu yang maha mulia” (QS. Al-Alaq Ayat 1-3)¹



¹ QS., Al-Alaq (surat ke 96): ayat 1-3.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan rahmat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh usaha dan tanggung jawab. Oleh karena itu, saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayahanda tercinta, Bapak Saidi. Cinta pertama dan panutan saya, yang selalu mengajarkan saya arti dari kesabaran dan keihlasan dan kasih sayang yang tulus terhadap saya. Alhamdulillah saya bisa berada pada tahap ini, menyelesaikan skripsi ini sebagaimana keinginan terbesar bapak. Terimakasih atas segala pengorbanan, dan perjuangannya yang telah bekerja keras sehingga bisa mengantarkan saya ditempat ini. Semoga Allah selalu melindungimu, diberikan umur yang berkah, kesehatan dan kebahagiaan. Amin.
2. Ibunda tercinta, Ibu Halifatul Fawaid. Perempuan hebat dan pintu surgaku yang telah melahirkan saya ke dunia ini, Terimakasih telah merawat, dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang yang tulus. Terimakasih atas segala doa dan pengorbanannya sehingga saya bisa berada dititik saat ini. Semoga Allah selalu melindungimu, diberikan umur yang berkah, serta kesehatan dan kebahagiaan. Amin.
3. Kedua adik saya, Bayu Indra Prayoga dan Talita Afrida Humaira yang selalu bersedia saya repotkan. Terimakasih atas segala doa dan dukungannya.
4. Suami dan Anak tercinta, Bambang Haryanto dan Muhammad Elzio Atharazka. Laki-laki yang ikut serta dalam perjuangan saya hingga berada dititik saat ini. Terimakasih motivasi, dorongan dan cintanya.

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya berupa nikmat sehat dan kesempatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa serta membimbing kami dari zaman kegelapan menuju zaman sekarang yang penuh cahaya akan ilmu pengetahuan.

Kesuksesan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan beberapa pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas untuk proses perkuliahan hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Dr. H. Abd Muis, S.Ag., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember yang telah bekerja keras mengembangkan semua potensi dengan memberikan sistem terbaik dalam fakultas.
3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan dan Bahasa yang telah mengelola dan melaksanakan pendidikan dan bahasa.
4. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan proses bimbingan dan persetujuan skripsi ini yang berkaitan dengan akademik.
5. Dr. Hj. Umi Fariah, M.M, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas segala bimbingan, arahan, masukan, waktu dan semangat yang selalu diberikan kepada peneliti. Terimakasih untuk segala pembelajaran dan motivasi yang diberikan selama bimbingan yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Rasa hormat dan bangga bisa berkesempatan menjadi mahasiswi bimbingan Ibu.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, membimbing dan mendidik peneliti selama perkuliahan. Rasa

hormat penulis bisa berkesempatan dibimbing oleh Bapak Ibu dosen. Semoga Bapak dan Ibu selalu dilimpahkan kesehatan, kemudahan, dan lindungan-Nya.

7. Ibu Lummatul Ghaisah, S. Pd. Selaku kepala sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

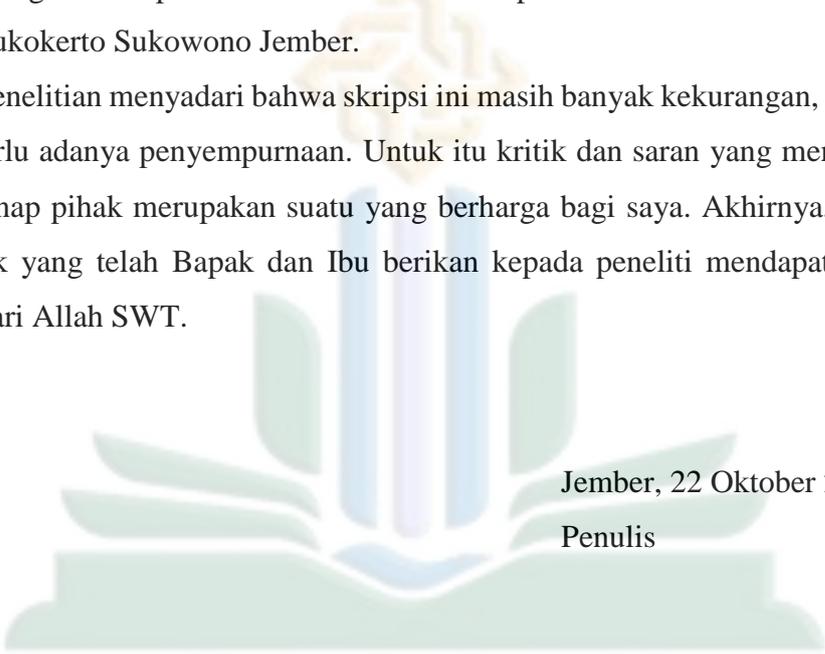
Penelitian menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga masih perlu adanya penyempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari segenap pihak merupakan suatu yang berharga bagi saya. Akhirnya, semoga amal baik yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada peneliti mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

Jember, 22 Oktober 2024

Penulis

Indana Sulfa

NIM. T20195078


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Indana Sulfa, 2024: *Penggunaan media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.*

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Media Balok dan Roda Pintar.

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan seseorang dalam mengenali tanda dan simbol abjad pada suatu tulisan. Adapun huruf yang dikenal anak dapat menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Ada enam aspek perkembangan yang harus dioptimalkan pada anak usia dini, yaitu aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni. Di KB Baiturrahman salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf ialah dengan kegiatan mengenal huruf dengan menggunakan media balok dan roda pintar.

Fokus Penelitian dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember? 2) Bagaimana kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember? 3) Bagaimana evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember?

Tujuan Penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember. 2) Mendeskripsi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember. 3) Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

Penelitian kualitatif ini menggunakan jenis penelitian deskriptif yang berlokasi di KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember. Penentuan subjek menggunakan *purposive*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teori Miles, Huberman dan Saldana meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penerikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik.

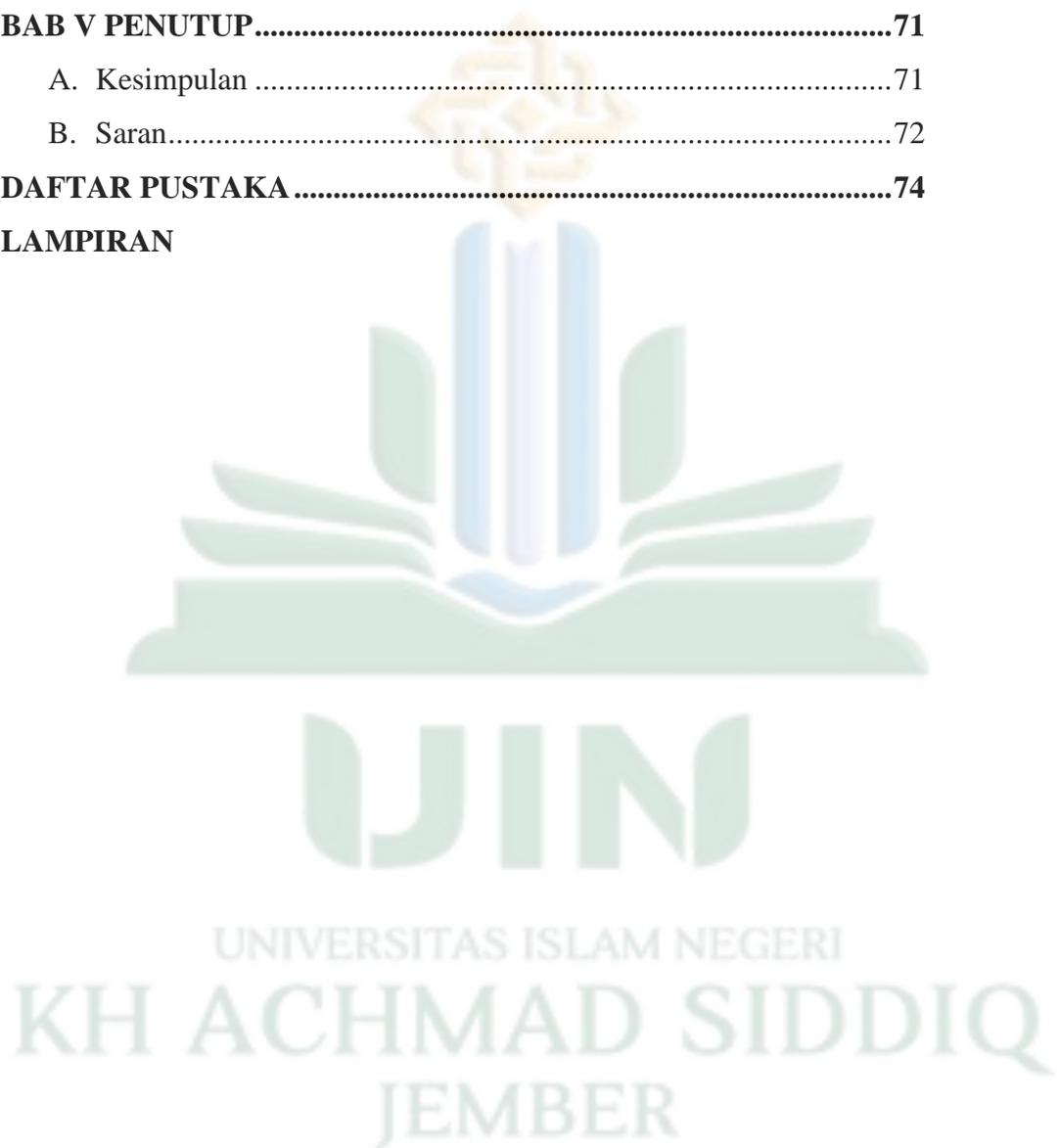
Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran yang dilakukan di KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember mencakup beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan (kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup). 2) Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B KB Baiturrahman menunjukkan persentase kategori anak yang belum berkembang 15%, mulai berkembang 31%, berkembang sesuai harapan 46%, berkembang sangat baik 8%. 3) Evaluasi pembelajaran terdapat beberapa tahapan yaitu dengan melakukan pengamatan kegiatan anak, percakapan, tanya jawab, dan pemberian tugas.

Kemudian disatukan kedalam lembar checklist perkembangan anak.

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Masalah.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II Kajian Kepustakaan	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	18
1. Mengembangkan kemampuan mengenal huruf	18
2. Media permainan balok huruf	28
3. Media Permainan Roda Pintar	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Analisis Data	41
F. Keabsahan Data.....	44
G. Tahap-tahapan Penelitian	45

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	47
A. Gambaran Objek Penelitian	47
B. Penyajian Data dan Analisis.....	51
C. Pembahasan Temuan.....	64
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	



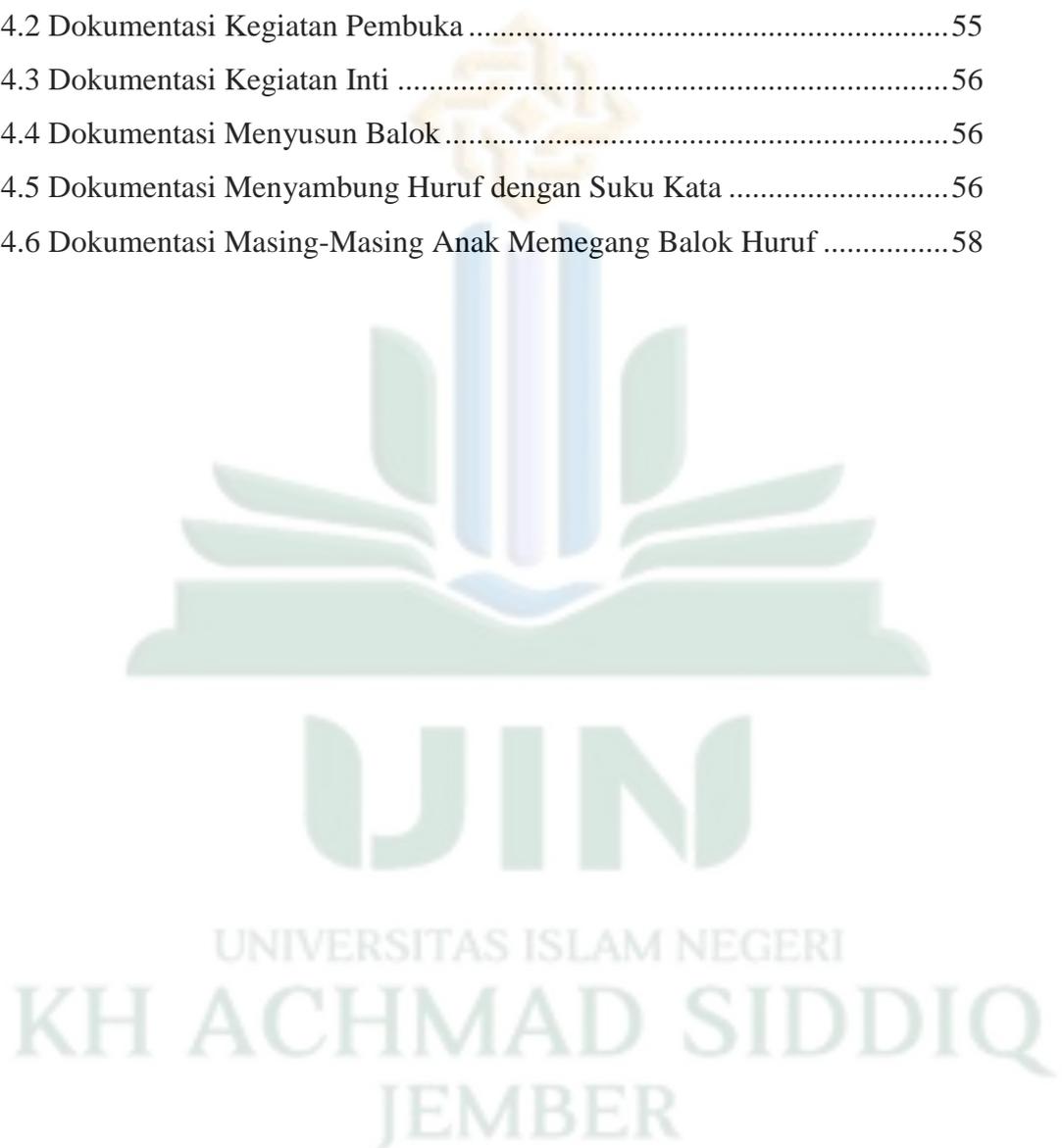
DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
2.1 Kedudukan Penelitian	15
2.2 Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA)	
Kelompok Usia 5-6 Tahun	28
4.1 Data Guru Kb Baiturrahman	49
4.2 Data Peserta Didik.....	50
4.3 Data Sarana Dan Prasarana	51
4.4 Hasil Laporan Perkembangan Kognitif Dalam Kegiatan Mengenal Huruf	
Kelompok B KB Baiturraahman.....	59
4.5 Hasil observasi terhadap anak pada Kegiatan mengenal huruf.....	62
4.6 Hasil Temuan Data.....	64



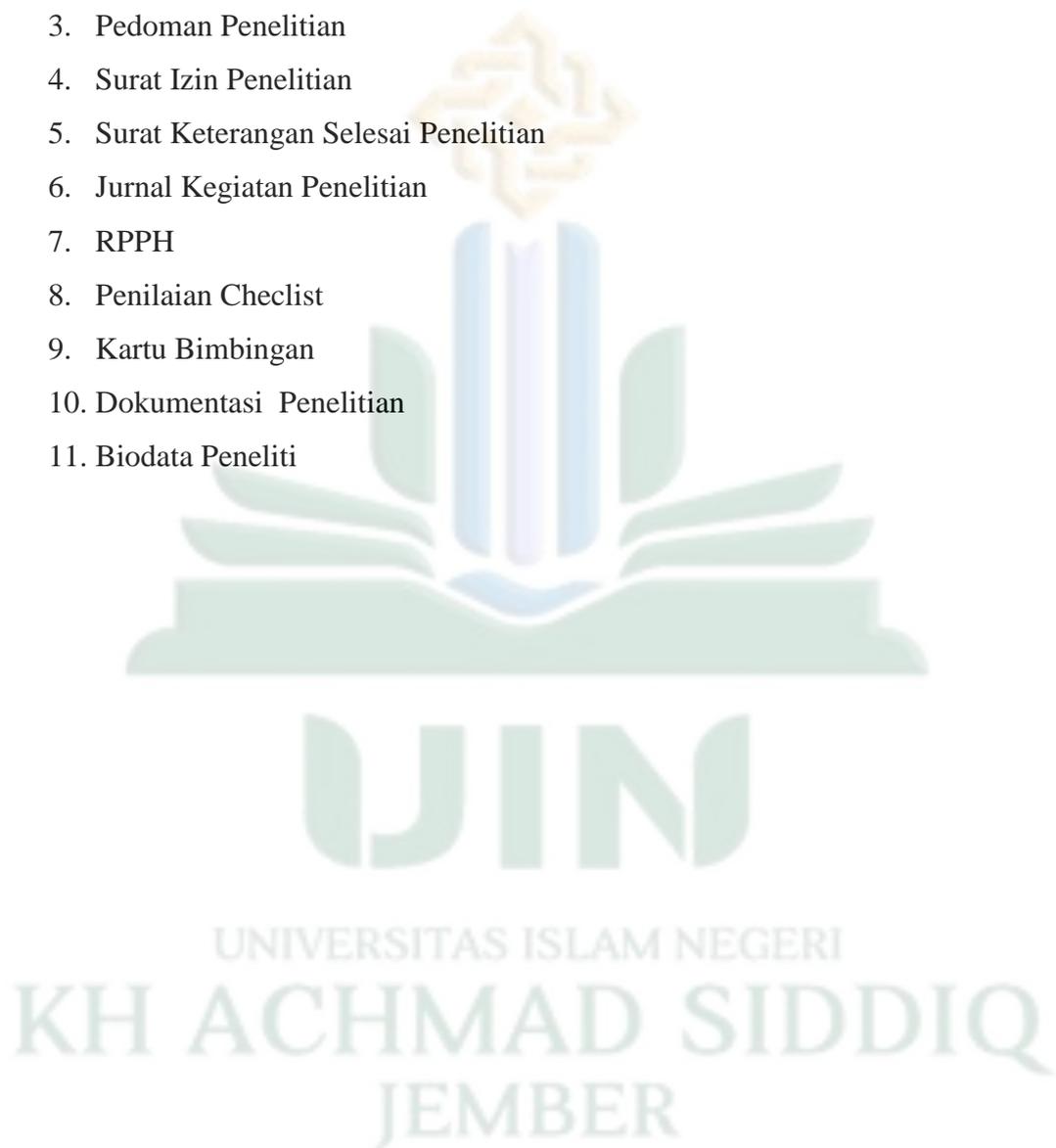
DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
4.1 Struktur Organisasi KB Baiturrahman	49
4.2 Dokumentasi Kegiatan Pembuka	55
4.3 Dokumentasi Kegiatan Inti	56
4.4 Dokumentasi Menyusun Balok	56
4.5 Dokumentasi Menyambung Huruf dengan Suku Kata	56
4.6 Dokumentasi Masing-Masing Anak Memegang Balok Huruf	58



DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Pedoman Penelitian
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Jurnal Kegiatan Penelitian
7. RPPH
8. Penilaian Checklist
9. Kartu Bimbingan
10. Dokumentasi Penelitian
11. Biodata Peneliti



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia, baik di bagian rohani maupun jasmani. Pendidikan merupakan suatu usaha yang sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak dalam meningkatkan ilmu pengetahuan yang akan mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-cita yang paling tinggi. Agar dapat memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya.²

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.³

Berdasarkan perspektif agama islam dinyatakan dengan pentingnya memberikan pendidikan yang baik sesuai fitrahnya kepada anak. Berikut firman Allah dalam salah satu surat dalam Al-Qur'an surat Al-kahfi ayat 46:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرًا أَمَلًا

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kelak lagi shaleh adalah lebih baik pahalanya disisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”⁴

Berdasarkan penjelasan ayat dalam rangka mengembangkan potensi anak, maka letak peranan pendidikan (orang tua dan guru) untuk memberikan stimulus pendidikan yang bermakna bagi anak sangatlah penting, sebab dimulai dari pemberian pendidikan yang baik utamanya

² Tukiran Martinus, *Filsafat Manajemen Pendidikan* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2020) 72.

³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), hal. 2

⁴ Al-Qur'an dan Terjemahnya (*Kitab Suci Al-Qur'an Departemen Agama Republik Indonesia*)

dengan pemberian pendidikan agama akan menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang cerdas, sehat, dan berkepribadian sebagaimana yang diharapkan pada orang tua umumnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal di dunia pendidikan. Pada masa ini akan terjadi perkembangan anak yang sangat pesat dari segala aspek perkembangannya. Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia dini. Menurut para ahli anak yang berada pada usia dini dikatakan sebagai masa emas (golden age), karena pada masa anak sedang berkembang pesat dan luar biasa. Sejak anak dilahirkan, sel-sel otaknya berkembang secara luar biasa. Proses inilah yang akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya.⁵ Terdapat pribahasa islam yang berbunyi :

الْعِلْمُ فِي الصِّغَرِ كَالنَّقْشِ عَلَى الْحَجَرِ

Artinya : “ilmu pengetahuan di waktu kecil bagaikan mengukir diatas batu”. Perumpamaan orang yang menuntut ilmu ketika masa usia dini akan lebih mudah masuknya sebab di saat masih kecil pikiran anak masih bersih dan tidak memikirkan hal lainnya. Anak akan mudah menangkap apa yang ia pelajari dan akan selalu melekat di pikiran. Begitu pentingnya belajar diwaktu usia dini, karena pelajaran atau ilmu pendidikan yang diberikan pada anak usia dini akan melekat dalam benak anak sampai usia dewasa.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan anak usia dini pada Bab 1 pasal 1 ayat 10 ditegaskan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan

⁵ Ahmad Susanto, Bimbingan Konseling di Taman Kanak-kanak, (Jakarta: Kencana, 2015), 43.

rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.⁶

Pendidikan yang diperoleh pada masa usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Stimulasi yang diberikan sejak dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai-nilai dasar (agama dan budi pekerti), pembentukan sikap (disiplin dan kemandirian), dan pengembangan (berbahasa, motorik, kognitif, dan sosial).⁷

Jika pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini dapat berjalan dengan baik, maka proses pendidikan pada usia selanjutnya, yaitu pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa, dan seterusnya juga akan baik; atau proses pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi akan berhasil dengan mudah. Dilihat dari jenjang pendidikan, keberhasilan pendidikan tergantung pada pendidikan anak usia dini.

Anak memiliki perkembangan fisik atau jasmani yang sangat berbeda satu sama lain, sekalipun anak memiliki usia yang relatif sama, bahkan dalam kondisi ekonomi yang relatif sama. Perbedaan ras pada anak menunjukkan perbedaan yang mencolok pada pertumbuhan anak. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orang tua terhadap anak, kebiasaan hidup dan lain-lain. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.⁸

Pada masa usia dini, potensi untuk melatih dan mengembangkan macam-macam potensi yang dimiliki oleh anak secara menyeluruh. Anak yang dikembangkan ini mencakup fisik motorik, sosial emosional, moral agama, seni, bahasa dan kognitif. Oleh karena itu, peserta didik merupakan

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 3

⁷ Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2021), 49

⁸ Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Gresik:Caramedia Communication, 2020), 4.

salah satu yang berperan dalam proses pembelajaran, keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sangat penting. Keterlibatan disini dimana peserta didik ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Peran media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini sangatlah penting, mengingat perkembangan anak pada saat ini berada pada masa konkret, karena salah satu prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah kekonkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari secara nyata.⁹ Dengan demikian, pembelajaran anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik atau pesan/informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik.

Media balok adalah sebuah permainan yang terbuat dari kayu yang berbentuk segi empat yang berwarna polos atau warna-warni yang disisinya bertulisan huruf-huruf. Balok salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini bermain sambil belajar. Bermain balok susun merupakan alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak.¹⁰ Kegiatan yang menggunakan media permainan balok huruf merupakan kegiatan penyebutan huruf, oleh karena itu pengembangan bahasa merupakan proses berkembangnya kemampuan seseorang untuk memahami dan mengucapkan kata. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk dapat mengembangkan bahasa pada anak yaitu mengenal huruf dengan cara menyebutkan huruf, menunjukkan simbol huruf dengan benar, menghubungkan huruf menjadi kata.

Roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat diputar-putar yang dapat digunakan sebagai media

⁹ Khoirul Nikmah, Lailatul Maghfiroh, Retno Nuzilatus Shoimah, "*Jurnal Pendidikan Dasar Islam*" P-ISSN 2620-9004, E-ISSN 2620-8997 VOL. 5 No. 2 Juli 2022. Hal 162-170

¹⁰ Hisna. 2012. "*Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Balok Huruf Taman Kanak-Kanak Pasaman Barat*".

[Http://download.porttalaruda.org/article.php?article=100870&val=1492](http://download.porttalaruda.org/article.php?article=100870&val=1492). November 2014.

faktor penyebab terjadinya anak susah mengenalinya. Misalnya seperti “b” disebut “d”, “d” disebut “b” jadi anak susah membandingkannya. Saat guru memberi pertanyaan berkaitan dengan huruf anak sering kali meminta bantuan orang tuanya untuk menjawab pertanyaan guru. Namun beberapa anak yang sudah berlepas dari orang tuanya saat berada didalam kelas, jadi anak bisa menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan guru. Selain itu alat peraga yang digunakan masih terbatas sehingga membuat anak merasa bosan.¹²

Adapun kebaruan dari penelitian ini adalah menggunakan dua media yaitu media balok dan media roda pintar, kedua media jarang diberikan pada anak karena keterbatasan sarana di lembaga. Dalam hal ini peneliti mengadakan kesepakatan dengan guru kelas untuk mengembangkan bahasa anak melalui kegiatan mengenal huruf menggunakan kedua media tersebut. Namun yang paling sering digunakan adalah media roda pintar, karena selain dari bahan yang aman bagi anak, media roda pintar tidak membuat anak bosan, karena media roda pintar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak sambil diputar-putar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nova Djangkali tahun 2019, dengan judul penelitian Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode permainan kartu huruf di TK menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu huruf dapat membantu anak unyuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggi handayani & Nurhafizah tahun 2019, dengan judul penelitian Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. Menunjukkan bahwa kegiatan bermain kantong ajaib dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengenal huruf, meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk huruf yang melatih daya pengamatan dan konsentrasi anak. Sedangkan kebaruan dari

penelitian ini lebih memfokuskan pada kegiatan mengenal huruf menggunakan media permainan balok huruf dalam mengembangkan kemampuan anak.

Dengan adanya media permainan balok huruf, anak akan lebih tertarik untuk mempelajari huruf-huruf, karena anak akan merasakan suasana pembelajaran tersebut seolah-olah menjadi kegiatan bermain, sehingga anak akan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kemampuan mengenal huruf menggunakan media permainan balok dan roda pintar dalam mengembangkan kemampuan anak kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

B. Fokus Penelitian

Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang telah dicari jawabannya melalui sebuah proses penelitian. Fokus penelitian ini disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.¹³ Berdasarkan konteks penelitian, fokus penelitian ini difokuskan pada :

1. Bagaimana pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember?
2. Bagaimana kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember?

¹³ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021), 45.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran dan arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹⁴ Berdasarkan rumusan masalah dan fokus penelitian diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah melakukan penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran dan menambah referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya demi mengembangkan khasanah ilmu pengembangan dibidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini khususnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan serta pengalaman sebagai sarana untuk menyalurkan ilmu yang sudah didapat terkait dengan wawasan ilmu pengetahuan tentang mengembangkan kemampuan mengenal huruf melalui media permainan balok huruf.

b. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan referensi bagi lembaga UIN dan mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian tentang media permainan balok huruf untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf.

c. Bagi Lembaga KB Baiturrahman

Sekolah dapat memiliki data hasil penelitian yang selanjutnya dapat dikembangkan untuk penelitian-penelitian sejenis pada saat yang akan datang.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan deskripsi bagaimana mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti.¹⁵ Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan beberapa variabel dalam penelitian ini, maka disajikan definisi istilah sebagai berikut :

1. Penggunaan

Penggunaan merupakan proses, cara atau perbuatan memakai sesuatu.

2. Media permainan

Media permainan merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam suatu alat yang digunakan untuk bermain.

3. Balok huruf

Media permainan Balok huruf adalah sebuah permainan yang terbuat dari kayu yang berbentuk segi empat yang berwarna polos atau warna-warni yang disisinya bertulisan huruf-huruf. Balok salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini secara bermain sambil belajar. Bermain balok susun merupakan alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak.

4. Roda pintar

Media permainan Roda pintar merupakan sebuah alat peraga dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh peneliti ataupun pendidik untuk melaksanakan pengembangan pembelajaran dimana peserta didik dapat mengenal konsep materi yang disajikan dengan mudah.

5. Kemampuan mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan seseorang dalam mengenali tanda dan simbol abjad pada suatu tulisan. Adapun huruf yang di kenal anak dapat menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan pengucapannya perlu diulang-ulang.

6. Kelompok Bermain (KB)

Kelompok Bermain merupakan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan dan kesejahteraan bagi anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan rangkuman sementara dari skripsi yang bertujuan untuk mengetahui secara global dari seluruh pembahasan yang sudah ada. Penulisan skripsi ini terdiri terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis dan terperinci.

Bab satu adalah pendahuluan. Bagian ini memuat komponen dasar penelitian yaitu konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika.

Bab dua adalah kajian kepustakaan. Pada bab ini berisi uraian penelitian sejenis yang telah dilakukan dan kajian teori yang berkaitan dengan judul penelitian.

Bab tiga adalah metode penelitian. Bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data.

Bab empat adalah penyajian data dan pembahasan. Pada bab ini membahas tentang penyajian data dan analisis data yang berisi tentang gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis data, serta pembahasan hasil temuan.

Bab lima adalah penutup. Bab ini merupakan bab terakhir atau bab penutup dalam penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran. Selanjutnya diakhiri dengan daftar pustaka, pernyataan keaslian tulisan dan lampiran-lampiran sebagai pendukung data skripsi.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian ini “mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman sukokerto sukowono jember”. Adanya kajian penelitian terdahulu dapat menjadi salah satu bukti keorisinalitasan penelitian. Adapun beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Prajna Parasmarthasatya Ningrum dalam skripsi pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Roda Pintar Untuk Perkembangan Kognitif”. Adapun hasil penelitiannya yaitu secara umum dapat disimpulkan bahwa peningkatan kecerdasan anak usia dini dibidang matematika menggunakan Gorilla roda pintar pada anak usia dini sudah baik karena anak mengalami peningkatan secara signifikan. Kegiatan yang dilakukan adalah mengenal konsep angka dan operasi lambang bilangan penjumlahan dan pengukuran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nila Dia Rahma dalam skripsi pada tahun 2020 dengan judul “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Al-Badriah Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari”. Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan yang digunakan adalah reduksi data, kajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan

warna terjadi peningkatan 32.07%, selanjutnya pada aspek melacak huruf dari pra tindakan hingga siklus I terjadi peningkatan yaitu 15.41%. Selanjutnya peningkatan dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada aspek kemampuan mengenal pola huruf terjadi peningkatan 23.08% untuk kategori sangat baik, sedangkan untuk aspek kemampuan mengurutkan huruf sesuai warna yaitu 15.39%, sedangkan untuk kemampuan melacak huruf terjadi peningkatan sebagai berikut 15.36%. Sedangkan jika di analisis dari pra tindakan ke siklus II maka terjadi peningkatan rata-rata 76.93% dari kemampuan yang di teliti dari ketiga aspek yaitu kemampuan mengenal pola huruf, kemampuan huruf sesuai warna, dan kemampuan melacak huruf.¹⁷

5. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Handayani dan Nurhafizah pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Tanggart. Subjek penelitian adalah anak didik dikelas B Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Talamau Pasaman Barat, semester I, tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah anak sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian dilakukan di taman kanak-kanak sadar bhakti kecamatan talamau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat di tingkatkan melalui permainan kantong ajaib. Hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada masing-masing indikator yang telah

¹⁷ Nova Djangkali, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode permainan kartu huruf di TK*, ECEJJ Early Childhood Education Indonesian Journal, 2.3 (2019), 176-81.

ditetapkan maka anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik pada kondisi awal 0%, sedangkan pada siklus I mengalami kenaikan 30% dan mengalami kenaikan yang sangat bagus pada siklus II menjadi 82%. Ini menandakan bahwa dengan permainan kantong ajaib dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Sedangkan pada penilaian belum berkembang pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan dimana pada kondisi awal 80% mendapat nilai belum berkembang, pada akhir siklus I mengalami penurunan menjadi 25% dan anak yang mendapat nilai belum berkembang pada akhir siklus II 0%¹⁸.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Prajna Parasmarthasatya Ningrum, (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Roda Pintar Untuk Perkembangan Kognitif"	<p>a. Salah satu variabel yang diteliti adalah media permainan roda pintar</p> <p>b. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara.</p> <p>c. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.</p>	<p>a. Variabel terikatnya adalah kecerdasan kognitif bagi anak usia dini, sedangkan variabel terikatnya penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan mengenal huruf.</p>

¹⁸ Anggi Nurhandayani & Nurhafizah, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau*, JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 4.1 (2019), 45.

No.	Nama, Tahun, Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Nila Dia Rahma, (2020) “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Al-Badriah Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari.	a. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif	a. Penelitian terdahulu menggunakan sampel di TK, sedangkan penelitian ini menggunakan sampel Kelompok Bermain
3	Rizka Amalia Rahmadhani, (2020) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Audio visual anak usia 4-5 tahun di RA amanah amaliyah kecamatan air batu”	a. Salah satu variabel yang diteliti adalah kemampuan mengenal huruf.	a. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. b. Penelitian terdahulu menggunakan sampel di TK, sedangkan penelitian ini menggunakan sampel Kelompok Bermain
4	Anggi handayani & Nurhafizah, (2019), “Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kantong ajaib di taman kanak-kanak sadar bhakti kecamatan talamau”	a. Salah satu variabel yang diteliti adalah kemampuan mengenal huruf.	a. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif.

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			b. Penelitian terdahulu meneliti tentang penggunaan media permainan kantong ajaib, sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan balok dan roda pintar.
5	Nova Djangkali, (2019), “Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf di TK”	a. Salah satu variabel yang diteliti adalah kemampuan mengenal huruf.	a. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. b. Penelitian terdahulu meneliti tentang penggunaan media permainan kartu huruf, sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan balok dan roda pintar.

Berdasarkan tabel kedudukan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “penggunaan media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember”

mempunyai kedudukan yang berbeda melihat dari metode, tujuan, dan hasil penelitian terdahulu. Peneliti membahas materi yang memerlukan media berupa balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

B. Kajian Teori

1. Mengembangkan kemampuan mengenal huruf

a. Pengertian mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf merupakan potensi yang dimiliki anak usia dini untuk menyusun objek, bentuk, bilangan, suara ataupun symbol, yang dilakukan secara berulang dengan mengacu pada aturan tertentu. Agar dapat membuat anak lebih mengetahui secara bertahap penyusunan huruf-huruf dengan benar. Menurut Hamidah untuk dapat mengetahui perkembangan anak saat menulis huruf sebaiknya anak diberikan stimulasi menulis, sehingga anak sudah terbiasa menggerakkan pengelapan tangannya.¹⁹

Adapun Indikator kemampuan mengenal huruf pada anak adalah sebagai berikut :

1) Mengetahui simbol huruf

Mengetahui simbolik huruf adalah mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan mengenal huruf. Jadi dapat dideskripsikan bahwa anak mampu mengenal huruf yang mudah dikenali anak, dan anak mampu menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf.

2) Memahami makna huruf

Memahami makna huruf mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Jadi dideskripsikan

¹⁹ Yuniansyah, A. S. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pengenalan huruf hijaiyah menggunakan metode 4-D*. 45-56.

bahwa untuk melatih anak untuk mengenal huruf dan anak dapat menyebutkan secara berulang-ulang.²⁰

Menurut Mauliyah, Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.²¹ Dengan mengenalkan huruf kepada anak usia dini sebaiknya kenalkan dahulu huruf-huruf yang sulit dapat diajarkan setelah anak mampu merangkai kata.²² Hal yang sama juga mengatakan bahwa pengenalan huruf biasanya tidak dilakukan secara langsung dengan menunjukkan huruf, melainkan melalui gambar-gambar tertentu, misalnya gambar jenis binatang atau bentuk-bentuk balok huruf ataupun gambar-gambar objek tertentu yang sudah dikenal anak.²³

b. Pentingnya kemampuan mengenal huruf

Pentingnya kemampuan mengenal huruf Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak.

Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses recoding, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-

²⁰ Permendikbud 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

²¹ Mauliyah, A. *Media kartu huruf dengan metode kupas*. (Karangtanjung candi sidoarjo: 1, 2020)

²² Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, . (2020). *Aulad*

²³ Hidayat, A. Al. *Pembelajaran huruf hijayah pada sentra agama di taman kanak-kanak tunas 1001*. (Takengo Aceh Tengah : 2019)

bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologi berupa kegiatan berfikir dalam mengolah informasi. Melalui proses decoding, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan knowledge of the world dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.²⁴

Menurut Glenn Doman yang dikutip oleh Maimunah Hasan bahwa, Anak balita perlu diajari membaca karena :

- 1) Anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak.
- 2) Anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa.
- 3) Semakin banyak yang diserap maka semakin banyak yang diingat.
- 4) Anak usia balita mempunyai energi luar biasa.
- 5) Anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Pentingnya perkembangan bahasa khususnya mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun :

- 1) Anak usia 5-6 tahun mudah menyerap informasi dalam jumlah banyak
- 2) Anak dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa.
- 3) Semakin banyak yang di serap semakin banyak yang di ingat
- 4) Anak mempunyai energi yang luar biasa
- 5) Anak dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

²⁴ Nesi Ratna Sari. *Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini*. (Bandar Aceh: Universitas Bina Bangsa, 2021)

Pengenalan huruf sejak dini yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.²⁵

Pengenalan huruf sejak usia dini yang penting adalah metode pembelajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Dari pernyataan diatas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dini dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan anergi anak, sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

c. Bentuk-Bentuk Huruf bagi Anak Usia Dini

Esty Purwaningsih mengatakan bahwa dalam upaya mengenalkan huruf pada anak usia dini ini ada beberapa macam bentuk huruf yang perlu dikenalkan pada anak adalah sebagai berikut:

1) Konsonan

Konsonan merupakan bunyi yang dihasilkan dengan mengalami penghambatan atau perintangannya arus udara dari paru-paru ketika bunyi tersebut dilafalkan, hambatan tersebut dapat terjadi secara total ataupun sebagian saja. Fonem konsonan adalah b, p, d, t, j, c, k, g, z, s, x, h, m, n, r, l. Selain fonem tersebut terdapat bunyi semi vokal yaitu w dan y. Dengan demikian dalam bahasa Indonesia fonem konsonan bisa dijumpai sebanyak 23 buah.

²⁵ Harfiandi. *Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini*. (Banda Aceh: Universitas Bina Bangsa Getsempena, 2021),3

2) Vokal

Vokal adalah bunyi bahasa yang dapat dihasilkan dengan getaran pita suara dan tanpa terjadi penyempitan dalam saluran suara di atas glotis. Fonem vokal merupakan bunyi yang dapat dihasilkan dengan udara yang keluar dari paru-paru di daerah dasar ucapan tidak mengalami hambatan atau rintangan ketika bunyi dilafalkan. Dalam bahasa Indonesia dikenal ada enam macam fonem vokal yaitu, a, i, u, e, o. Dalam pemakaiannya fonem vokal mengalami variasi bunyi atau variasi ucapan.²⁶

d. Perkembangan kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu dominan atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang mengubungkan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelohan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan, dan keyakinan. Ranah kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa.²⁷

Kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kongnisi berdasarkan kepada pengetahuan faktuaal yang empiris. Kognisi juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfiir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta ketrampilan menggunakan adanya daya ingat dan menyelesaikan

²⁶ Yuni Sitorus, *Kemampuan pengenalan huruf latin pada anak usia dini di RA Annajamissa'adah Medan Tembung*”, ANSIRU PAI: *Pengembangan profesi guru pendidikan agama islam*. Vol. 4 No. 2 Juli-Desember 2020, h. 77-78

²⁷ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), Hal. 56

soal-soal sederhana. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berpikir anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan.²⁸

Jean Piaget lahir pada tahun 1896 di Neuchâtel, Swiss. Ia meneliti dan menulis subjek perkembangan kognitif ini dari tahun 1927-1980. Ia menyatakan berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi beda kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahapan perkembangan intelektual individu serta penambahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Teori piaget sering disebut genetic epistemologi (epistemologi genetik) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa genetic memacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis (keturunan).

Menurut piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberikan kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat direspon oleh anak, dan karena kejadian akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman, skemata awal akan dimodifikasi, setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus diakomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif anak akan berubah, dan memungkinkan perkembangan terus-menerus.²⁹

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
²⁸ Novan Ardy Wiyanti, *Manajemen PAUD Bermutu*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hal. 61-62

²⁹ Fatimah Ibda, *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, (Jurnal), 2015, hal. 28-29

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

1) Faktor Genetik

Seperti pada bentuk fisik, warisan gen dari orang tua juga dapat memainkan peran penting dalam menentukan bakat kognitif anak secara alami. Namun hal ini bukan berarti kemampuan kognitif anak telah ditentukan secara permanen ketika ia terlahir didunia. Untungnya otak merupakan organ yang bisa terus berkembang apabila diberikan stimulus dan pembelajaran yang tepat sesuai dengan kelompok usianya.

Jadi, gen yang membentuk kemampuan kognitif anak hanyalah modal awal saja. Selanjutnya perkembangan kemampuan kognitif anak akan ditentukan oleh stimulus yang didapatkan dari lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, pengalaman dan pendidikan positif pada anak usia dini, terutama 1000 hari pertama kehidupan, sangat penting untuk proses adaptasi epigenetik (perubahan dalam ekspresi gen yang terjadi terhadap perubahan lingkungan, bukan pada DNA inti sel itu sendiri) yang baik.

2) Stimulasi yang tepat

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, bakat alami saja tidak cukup untuk membuat kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal. Anak membutuhkan stimulasi yang tepat agar di masa depan dapat bersaing dalam berbagai macam kompetisi kehidupan. Apabila tidak distimulasi, bakat alami yang luar biasa pun perlahan akan mati. Lalu, seperti apa sih stimulasi yang tepat? Stimulasi yang tepat haruslah sesuai dengan kelompok usia dan kemampuan anak. Ketika orang tua memberikan stimulasi yang tidak tepat anak dapat merasa kewalahan dan kehilangan motivasi untuk mencoba lagi. Misalkan untuk anak usia 1-3 tahun, stimulasi kognitif dapat diberikan melalui berbagai kesempatan bermain di lingkungan

yang aman seperti menyusun balok, menyusun puzzle sederhana, finger painting, bernyanyi bersama, play-pretend, dan masih banyak lagi. Permainan tersebut akan bantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi, mengingat, merencanakan, memecahkan masalah, mengenali konsep dasar matematika, dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya.³⁰

3) Mindset yang ditanamkan orang tua

Selain stimulasi yang tepat, mindset alias pola pikir yang ditanamkan pada anak juga akan menjadi salah satu hal yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Salah satu contoh pola pikir yang perlu dimiliki anak adalah growth mindset, yaitu prinsip yang mempercayai bahwa kesuksesan tidak hanya bergantung pada bakat atau kecerdasan alami. Anak dengan growth mindset yakin bahwa ia dapat mengembangkan kecerdasannya melalui kerja keras, strategi yang baik, dan dedikasi tanpa kenal menyerah. Anak yang memiliki pola pikir ini dapat bertahan saat menghadapi tantangan dan justru melihat tantangan sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang sehingga ia dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki. Untuk menanamkan growth mindset, kedua orang tua perlu secara konsisten menjadi role model bagi anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

4) Sistem imun tubuh

Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh saluran pencernaan dan sistem imunitas. Daya tahan tubuh yang kuat akan meningkatkan perkembangan sistem kognitif yang optimal.

³⁰ (2023). Age UK. <https://www.ageuk.org.uk/information-advice/health-wellbeing/mind-body/staying-sharp/thinking-skills-change-with-age/genes-and-thinking-skills/>

Dokter Spesialis Anak Konsultan Alergi Imunologi, dr. Molly Dumakuri Oktarina, SpA(K) memaparkan bahwa gangguan pada imunitas anak seperti demam, batuk, pilek (ISPA) dapat berefek panjang hingga dapat mengganggu perkembangan anak, termasuk motivasinya untuk belajar.

Salah satu cara yang dapat orang tua lakukan untuk mendukung sistem imun yang kuat pada anak adalah dengan menerapkan pola hidup sehat. Pastikan anak mendapatkan waktu tidur yang cukup, bergerak secara aktif minimal 60 menit sehari, mendapatkan sinar matahari, dan mengonsumsi makanan yang sehat seperti prebiotik FOS:GOS dan asam lemak esensial omega-3, omega-6, dan DHA. Orang tua juga bisa optimalkan asupan FOS:GOS dan asam lemak esensial anak untuk perkuat imunitasnya dengan susu Nutrilon Royal 3. Nutrilon Royal 3 hadir dengan formula Actiduobio+, yaitu kombinasi prebiotik FOS:GOS dengan rasio 1:9 yang paling tinggi dan telah teruji klinis serta Omega 3, 6, dan DHA yang lebih tinggi untuk bantu dukung imunitas dan daya tangkap anak.³¹

5) Kesehatan sistem pencernaan

Tahukah bahwa sistem pencernaan disebut sebagai otak kedua? Sistem pencernaan ternyata memiliki sel-sel saraf yang “dapat berkomunikasi” secara langsung dengan otak. Oleh karena itu, apabila sistem pencernaan anak mengalami gangguan, ia dapat mengirimkan sinyal “negatif” kepada otak. Dan ketika terjadi secara berkelanjutan, hal ini dapat menghambat proses perkembangan kognitif anak. Di sini, tugas orang tua adalah membantu anak untuk memiliki sistem pencernaan yang sehat. Salah satu caranya adalah dengan memberikan asupan makanan kaya probiotik dan prebiotik

³¹ Bueno, D. (2019). Genetics and Learning: How the Genes Influence Educational Attainment. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01622>

dengan takaran yang memadai. Dokter Spesialis Anak Konsultan Alergi Imunologi, dr. Molly Dumakuri Oktarina, SpA(K) memaparkan bahwa prebiotik FOS:GOS memiliki peran untuk menunjang pertumbuhan probiotik seperti Bifidobacteria. Orang tua perlu memahami terkait penyediaan nutrisi yang baik dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan sistem imunitas anak. Daya tahan tubuh yang kuat akan meningkatkan perkembangan sistem kognitif yang optimal.³²

6) Kecukupan asupan nutrisi harian

Bukan hanya dari stimulasi saja, namun anak perlu mendapatkan asupan nutrisi yang memadai dan seimbang agar otaknya berkembang dan bekerja secara optimal. Pemenuhan nutrisi ini bukan hanya dilakukan ketika anak sudah terlahir di dunia. Pemenuhan nutrisi ini perlu diberikan sejak anak masih dalam kandungan. Pasalnya, pada 1000 hari pertama kehidupan anak (sejak masa konsepsi kehamilan hingga anak usia 2 tahun) perkembangan otak sedang terjadi sangat pesat. Jauh lebih cepat daripada fase kehidupan lainnya.

Oleh karena itu, apabila pada periode usia ini anak kekurangan asupan nutrisi esensial, perkembangan kognitif dan pertumbuhan fisiknya dapat terganggu. Akibatnya anak mengalami gagal tumbuh. Agar pertumbuhan otak anak berjalan dengan optimal, Ibu bahkan perlu mengkonsumsi asam folat 3 bulan sejak masa perencanaan kehamilan.

f. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif

Dalam perkembangan kognitif dapat dilihat dari tahapan usia anak. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Peraturan Menteri

³²Thinking and play: toddlers. (2022, December 20). Raising Children Network. <https://raisingchildren.net.au/toddlers/play-learning/play-toddler-development/thinking-play-toddlers#:~:text=1toddlers%20learn%20best%20when%20they,drawing%2C%20sorting%20and%20playing%20outside.>

Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kelompok usia 5-6 tahun, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.2
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kelompok Usia 5-6

Lingkup Perkembangan Anak	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)

Sumber : Pemendikbud 137 144

2. Media permainan balok huruf

a. Pengertian media pembelajaran anak usia dini

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal.

Menurut Miarso dalam Gusinda dan Rita Kurnia berpendapat bahwa “ media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar”.³³ Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar atau segala sesuatu yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian kemampuan dalam berfikir anak. Media pembelajaran bisa menggunakan buku, film, video, dan sebagainya.

Menurut Gerlach & Ely bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dapat diartikan alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.³⁴

Media ini yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya menggunakan balok huruf. Balok huruf dapat digunakan untuk mengenal huruf kepada anak – anak. Melalui balok huruf juga dapat digunakan untuk menyusun kata. Balok huruf digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena bentuknya yang menarik sehingga anak tertarik untuk menggunakannya.

b. Pengertian balok huruf

Balok merupakan Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai Pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif juga merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu :

³³ Guslinda, Rita kurnia. *Media pembelajaran anak usia dini*. (Suarabaya: jakad publishing, 2018) hal. 2

³⁴ Didik Tandika, Dkk. “ Lascar Iqro: Media Pembelajaran Dengan Menerapkan Metode 3a (Ajari Aku Al-Qur’an) Bagi Mahasiswa Unisba”. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Islam Bandung Nomor Kontrak 02/C.12/2017.H.8.

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan, kognitif, dan motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari penggunaan cat.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.
- 5) Sifatnya konstruksi.

Media balok adalah alat edukatif yang terbuat dari kayu atau palstil berbentuk balok dengan bentuk – bentuk yang beragam dan kegiatan pembelajaran ini terdiri dari Menyusun, merangka dan membangun. Bermain dengan membangun balok – balok anak mendapatkan kesempatan melatih kerjasama mata dan tangan serta koordinasi fisik. Melalui bermain anak akan mengenal balok yang sama, atau dua kali lebih Panjang dari balok dan berbagai ukuran lain. Mitchell berpendapat bahwa media balok adalah potongan-potongan kayu yang polos dan yang di cat warna warni. Media balok sering digunakan anak – anak untuk bermain melalui berbagai bentuk geometri sehingga menghasilkan karya yang unik.³⁵

Mulyadi dalam Nurhastuti, menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok – balok yang sudah disediakan. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas anak adalah alat permainan dari balok – balok, yang termasuk dalam permainan edukatif.³⁶ Kenneth Moyer dan B. Von Haller Gilner berpendapat

³⁵ K. Suprismayanti DKK. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak, E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 3 No 1 Tahun 2015.

³⁶ Nurhastuti, E. 2015. Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Kelompok B TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014-2015 (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

bahwa membangun balok yang tidak berwarna (balok unit) merupakan factor penting dalam pemilihan balok dan dapat meningkatkan kreativitas anak.³⁷

Menurut Fathonah menegaskan bahwa, bermain dengan media balok dengan mengenal bentuk – bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat pada anak yang mampu mengingat bentuk – bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segi empat dan persegi panjang. Anak juga dapat mengenal macam – macam warna serta ukuran yang berbeda – beda pada bentuk geometri.³⁸

c. Kelebihan dan kekurangan balok huruf

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan balok huruf yaitu:

- 1) Pada kegiatan bermain balok huruf, anak belajar melakukan aktivitas dengan prosedur dan tahapan kerja, sistematis berfikir anak tentang bangun dan ruang anak terbentuk dengan lebih cepat dan lebih baik.
- 2) Anak dapat belajar dan memiliki kemampuan untuk menyatukan sebuah perencanaan.
- 3) Anak dapat mendorong dengan positif untuk bekerja dalam sebuah struktur bersama.
- 4) Kemampuan anak melakukan pemetaan (*mapping*) mendorong tumbuhnya kemampuan berfikir simbolik, sehingga mengembangkan kemampuan berbahasa agar anak menjadi lebih meningkat dan semakin terstruktur.³⁹

³⁷ Iyanti, E. 2018 . Permainan Konstruktif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Cabang Bantaeng(Doctolar Dissertation, Universiitas Islam Negeri Alauddin Makasar).

³⁸ K. Suprismayanti DKK, Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kogniif Anak, E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 No 1 Tahun 2015.

³⁹ Akhmad Solihin. 2014. *Fungsi Dan Manfaat Bermain Balok*. (online). Tersedia : <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2014/10/fungsi-dan-manfaat-bermain-balok-blok.html>. (01 juni 2016)

d. Langkah – langkah balok huruf

Berdasarkan langkah-langkah dalam penggunaan media balok huruf dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

- 1) Menyiapkan media balok huruf
- 2) Menjelaskan tentang huruf-huruf yang tertulis pada media balok huruf.
- 3) Menunjukkan satu persatu huruf sambil membaca dan anak menirukan.
- 4) Membaca kata balok huruf yang disesuaikan oleh guru.
- 5) Membimbing anak untuk membaca sederhana dengan balok huruf.
- 6) Membimbing anak untuk menirukan bacaan dari susunan balok huruf.
- 7) Memberikan tugas kepada anak untuk membaca susunan dengan media balok huruf secara bergantian.⁴⁰

3. Media Permainan Roda Pintar

a. Pengertian Roda Pintar

Roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat diputar-putar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam roda pintar ini terdapat 2 papan dimana papan pertama terdapat huruf vokal, papan kedua terdapat huruf konsonan. Kedua papan tersebut ditumpuk menjadi satu dengan melubangi pusat lingkaran pada masing-masing papan yang kemudian disatukan dengan baut. Dengan media roda pintar anak bisa belajar sambil bermain dengan cara memutar dan mengarahkan setiap petak dari kedua papan roda pintar kemudian ditambahkan suku kata sehingga menjadi satu kata, serta didukung warna-warna yang menarik sehingga membuat anak semangat dalam belajar

⁴⁰ Supartin. *Upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui media balok huruf pada anak kelompok A TK PKK Perintis Gonodeso*. Artikel skripsi, No. 12.1.01.11.0605, FKIP-PG PAUD (Agustus 2016).

membaca. Roda pintar dapat meningkatkan minat belajar anak dengan adanya roda yang berisi huruf serta warna-warni dapat digunakan sebagai media untuk mengenal huruf.⁴¹

1) Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Pintar

a) Kelebihan media roda pintar adalah :

- (1) Bersifat konkrit
- (2) Mudah digunakan
- (3) Anak lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna
- (4) Terdapat unsur permainan sehingga anak merasa belajar sambil bermain

b) Kelemahan media roda pintar adalah :

- (1) Proses pembuatannya rumit
- (2) Dalam penggunaan masih diputar secara manual

c) Prosedur Penggunaan Media Roda Pintar

Putar dan arahkan masing-masing papan lingkaran yang diinginkan, pastikan huruf yang akan dibaca diarahkan disebelah kanan. Jika ingin membaca satu kata misalnya buku, cari huruf “b” dipapan lingkaran lalu putar arahkan kesebelah kanan, kemudian cari huruf “u” dipapan kedua lalu putar dan arahkan ke sebelah kanan hingga lurus dengan huruf “b”, selanjutnya beri suku kata “ku” pada papan kedua dengan menggunakan spidol. Kata “buku” bisa dibaca dalam satu garis lurus dari papan lingkaran 1 sampai papan kedua.

⁴¹ Ningrum, Prajna Paramarthasatya. “Pengembangan media pembelajaran edukatif roda pintar untuk perkembangan kognitif”. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran). Vol. 4. 2021.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif berarti penelitian yang bersifat mendeskripsikan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap oleh peneliti disertai dengan bukti-bukti. Pemaknaan terhadap data atau fenomena bergantung pada kemampuan dan ketajaman peneliti dalam menganalisis.⁴²

Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari subjek-subjek penelitian dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat temuan. Peneliti yang bertindak sebagai instrumen kunci atau key instrumen menjadi penentu dari kebenaran data yang terkumpul. Oleh karena itu, setiap peneliti harus memiliki bekal pengetahuan dan wawasan yang luas agar dapat menyusun pertanyaan yang baik, menganalisis dan mengonstruksi objek yang diteliti dengan jelas. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dan terikat pada nilai-nilai.⁴³ Proses penelitian kualitatif lazimnya menggunakan proses yang berbentuk siklus. Siklus dalam penelitian kualitatif dimulai dengan memilih proyek penelitian, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan proyek penelitian, mengumpulkan data yang menyangkut pertanyaan-pertanyaan, menyusun data-data yang telah terkumpul dan melakukan analisis data. Proses ini berlangsung beberapa kali tergantung pada lingkup dan kedalaman yang diperlukan dari pertanyaan-pertanyaan penelitian itu sendiri.⁴⁴

Adapun jenis yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif yang digunakan pada penelitian

⁴² Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 31.

⁴³ Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif. Teori dasar dan analisis data dalam perspektif kualitatif* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020), 5.

⁴⁴ Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 21.

ini adalah penelitian yang mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada mengenai mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan.⁴⁵ Lokasi penelitian menjadi hal yang penting, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian maka objek dan tujuan dari penelitian dapat tergambar jelas sehingga memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan.

Lokasi dalam penelitian ini adalah di KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember, Jl. Maesan No.50 Desa Sukokerto, Kecamatan Sukowono, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

1. KB Baiturrahman merupakan lembaga formal yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya mengembangkan aspek perkembangan bahasa. Hal tersebut relevan dengan penelitian ini yang mengkaji tentang mengembangkan bahasa anak.
2. KB Baiturrahman memiliki agenda kegiatan yang menyenangkan dalam mengembangkan bahasa yaitu kegiatan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar. Kegiatan ini jarang dilakukan oleh lembaga lain, hal tersebut menjadi keunikan tersendiri di lembaga ini.
3. Belum ada penelitian terkait mengembangkan bahasa anak usia dini melalui kegiatan mengembangkan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar.

C. Subjek Penelitian

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah bersifat deskriptif bukan angka. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori. Data kualitatif tidak dapat diukur dan dihitung secara akurat, oleh karena itu umumnya dinyatakan dalam bentuk kata-kata.⁴⁶ Data-data tersebut diperoleh dari pengamatan, wawancara, pengambilan gambar, rekaman dan lain-lain.

Jenis data kualitatif adalah jenis data yang mengacu pada kualitas objek penelitian, yaitu ukuran data yang bukan angka atau berupa satuan kualitas (misalnya baik, buruk, tinggi, rendah, sedang, jauh, dekat) atau berupa serangkaian informasi verbal dan non-verbal yang disampaikan sumber data kepada peneliti bertujuan untuk memberi penjelasan terhadap peristiwa yang menjadi fokus penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam menentukan sumber data penelitian ini menggunakan *purposive*. Teknik *purposive* merupakan teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu, dimana sumber data yang dianggap lebih mengetahui fakta dan kejadian di lapangan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengambil data.⁴⁷

Penelitian ini menggunakan dua sumber data antara lain:

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat penelitian dilakukan.⁴⁸

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁴⁶ Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), 30.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif, Kualitatif Kombinasi, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 440.

⁴⁸ Sugiyono, 456.

1) Kepala sekolah KB Baiturrahman

Peneliti memilih kepala sekolah KB Baiturrahman Lummatul Ghaisah, S.Pd.. Sebagai sumber data primer dikarenakan kepala sekolah memiliki wewenang dalam merumuskan, menetapkan dan mengembangkan visi, misi dan tujuan sekolah.

2) Guru kelompok B KB Baiturrahman

Peneliti memilih guru kelompok B Yusratul Marwah, sebagai sumber data primer dikarenakan guru kelas sebagai pengganti orang tua di sekolah tentunya memiliki tugas terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

3) Anak didik kelompok B KB Baiturrahman

Peneliti memilih anak didik kelompok B sebagai sumber data primer dikarenakan anak didik memiliki tugas melaksanakan semua kegiatan pembelajaran, yang telah disusun oleh kepala sekolah dan guru untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁴⁹ Data sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku, skripsi, jurnal, dan dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini di kelompok B. Selain itu adanya pengambilan data dari arsip dan foto-foto pada saat penelitian berlangsung menjadi penting agar dapat mempertanggungjawabkan hasil penelitian yang dilakukan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data. Teknik pengumpulan data merupakan suatu kewajiban, karena teknik pengumpulan data digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan seperangkat peralatan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian.⁵⁰ Teknik pengumpulan data yang tepat menghasilkan data dengan kredibilitas tinggi dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahapan pengumpulan data harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur. Kesalahan dalam metode pengumpulan data adalah perolah data yang tidak *credible* sehingga hasil penelitian sulit dipertanggungjawabkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁵¹ Kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik pengumpulan data ditentukan oleh peneliti, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian kemudian menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti memberi makna tentang apa yang diamati dalam realitas dan konteks yang alami, peneliti bertanya dan melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek lain pada objek yang diteliti.⁵²

Adapun teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif jenis partisipasi pasif dimana peneliti datang ke tempat kejadian orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Pemilihan teknik observasi ini dilakukan agar peneliti fokus dalam melakukan observasi terhadap apa yang diamati,

⁵⁰ Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 60

⁵¹ Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 124.

⁵² Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 34.

sehingga data observasi yang dihasilkan benar-benar valid sesuai dengan kondisi yang diamati. Adapun data yang diperoleh dari observasi antara lain :

- a. Bagaimana pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.
- b. Bagaimana kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.
- c. Bagaimana evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

2. Wawancara

Wawancara (interview) adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Wawancara memungkinkan peneliti mengumpulkan data yang beragam dari informan dalam berbagai situasi dan konteks melalui tatap muka dan tanya jawab antara pengumpul data terhadap informan. Esterberg mengemukakan ada tiga macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semiterstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.⁵³

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur. Wawancara semi-terstruktur adalah jenis wawancara yang berlangsung mengacu pada satu rangkaian pernyataan terbuka. Wawancara ini memungkinkan pertanyaan-pertanyaan baru akan muncul karena jawaban yang diberikan oleh pihak yang diwawancarai, sehingga selama sesi wawancara berlangsung penggalian data dapat dilakukan lebih mendalam.

⁵³ Endang Widi Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, PTK, R&D*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) 163-164

Adapun data yang diperoleh dari wawancara antara lain :

- a. Bagaimana pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.
- b. Bagaimana kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.
- c. Bagaimana evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi merupakan pelengkap dari teknik pengumpulan data observasi dan wawancara, karena data yang diperoleh akan mempunyai kredibilitas tinggi apabila didukung dengan adanya suatu dokumen yang terkait dengan penelitian. Adapun dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini antara lain:

- a. Profil lembaga KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember
- b. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf di kelompok B KB Baiturrahman
- c. Visi dan misi KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember
- d. Daftar siswa kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember
- e. Foto kegiatan penelitian di kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

E. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan melalui pengaturan data secara logis dan sistematis. Analisis data dilakukan sejak awal peneliti terjun ke lapangan atau ke lokasi penelitian, yakni sejak peneliti mulai melakukan pertanyaan-pertanyaan dan catatan-catatan lapangan sampai akhir penelitian. Analisis data sesungguhnya adalah suatu proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang berasal dari hasil transkrip wawancara, catatan lapangan dan materi lain yang dikumpulkan untuk memungkinkan peneliti sampai kepada temuan.⁵⁴

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap pertama dalam proses analisis data. Data yang diperoleh dilapangan dikumpulkan menjadi satu. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.⁵⁵ Pada penelitian ini, data lapangan yang didapatkan melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi dikumpulkan menjadi satu. Baik itu data mengembangkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media balok maupun bagaimana kemampuannya dan evaluasi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf.

2. Kondensasi Data

Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemutusan penyederhanaan, pengabstraksian atau tranformasi data yang tampak pada seluruh catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen, dan bahan empiris lainnya.⁵⁶ Kondensasi data merujuk pada proses memilih, penyederhanaan, pengabstraksian atau mentransformasikan

⁵⁴ Ujang Suparman, *Bagaimana Menganalisis Data Kualitatif?*, (Bandar Lampung: Pustaka Media, 2019), 2-4.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 337.

⁵⁶ Matthew B. Milles, A. Michel Huberman, Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis Edition 3*, (America: SAGE Publication, 2014) 15.

data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya.⁵⁷ Berdasarkan data yang dimiliki, peneliti akan mencari data, tema, dan pola mana yang penting, sedangkan data yang dianggap tidak penting akan dibuang. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, wawancara, dan observasi langsung di KB Baiturrahman tentang mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini di kelompok B.

Kondensasi data mengacu pada empat proses yaitu: pemilihan (*selecting*), pemfokusan (*focusing*), meringkas (*abstracting*), penyederhanaan dan pengubahan (*simplifying and transforming*).

a. Pemilihan (*selecting*)

Menurut milles dan huberman dalam bukunya analisis data kualitatif buku sumber tentang metode baru peneliti harus bersikap selektif dalam menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan informasi mana yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.⁵⁸ Informasi-informasi yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini di kelompok B dikumpulkan pada tahapan ini. Peneliti mengumpulkan seluruh informasi tersebut untuk memperkuat penelitian.

⁵⁷ Abdul Majid, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2017), 56.

⁵⁸ Matthew B. Milles, A. Michel Huberman. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*. (Jakarta: Universitas Indonesia, 2014) 20.

b. Pemfokusan (*focusing*)

Tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahap pemilihan data, peneliti hanya membatasi data berdasarkan rumusan masalah. Fokus data pada penelitian ini adalah pelaksanaan, perencanaan dan evaluasi mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini di kelompok B KB Baiturrahman.

c. Meringkas (*abstracting*)

Abstraksi merupakan usaha dalam membuat rangkuman inti, proses dan pertanyaan-pertanyaan. Pada proses ini, data yang telah terkumpul dievaluasi, khususnya yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini di kelompok B KB Baiturrahman dirasakan sudah baik dan jumlah data sudah cukup, data tersebut digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti.

d. Penyederhanaan dan pengubahan (*simplifying and transforming*)

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara yakni melalui pemilihan, ringkasan yang singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang luas dan sebagainya.

3. Penyajian data

Penyajian data yaitu menyajikan data baik dalam bentuk table, grafik, phie card, pictogram dan sejenisnya, sehingga data tersebut terorganisasi dan tersusun untuk memudahkan dalam memahami. Dalam penelitian kualitatif semua pola penyajian data akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dengan mempertimbangkan jenis data yang digunakan. Akan tetapi penyajian yang paling mendominasi adalah bentuk uraian dengan teks yang bersifat naratif.⁵⁹

⁵⁹ Feny Rita Fiantika dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 70-71.

Dalam penyajian data ini, peneliti menampilkan data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai proses mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini di kelompok B KB Baiturrahman dan data lainnya yang dapat melengkapi data pada penelitian ini.

4. Verifikasi/ Penarikan kesimpulan

Pada tahap ketiga analisis data kualitatif adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak disertai dengan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung dengan bukti-bukti yang kuat saat peneliti dilapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dalam tahap analisis data yang dikumpulkan diteliti dan dikoreksi agar sesuai dengan fokus penelitian kemudian memberi kesimpulan sehingga dapat menjawab rumusan masalah. Maka tahap akhir peneliti memberi kesimpulan tentang mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini di kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember.

F. Keabsahan Data

Pada tahap keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber merupakan proses uji keabsahan data dengan cara melakukan pengecekan data peneliti yang sudah didapat pada sumber yang berbeda. Sehingga hal ini dapat menguji kualitas data yang telah diperoleh melalui sumber yang berbeda seperti hasil wawancara.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data kepada sumber dengan teknik yang berbeda. Contohnya seperti data yang diperoleh melalui wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Jika dengan teknik ini mendapatkan data yang berbeda, maka dilakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan skripsi.⁶⁰

1. Tahap Pra Penelitian Lapangan

Dalam pra penelitian lapangan terdapat enam tahapan yang dilalui oleh peneliti sendiri. Adapun enam tahapan penelitian tersebut antara lain:

a. Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu. Dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matrik penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga sampai pada seminar proposal penelitian.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah KB Baiturrahman Desa Sukokerto Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember.

⁶⁰ Tim Penusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 48.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengurus surat izin penelitian dari universitas untuk diserahkan kepada pihak KB Baiturrahman.

d. Menyusun Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun beberapa kegiatan sebelum melaksanakan penelitian, antara lain penyusunan daftar pertanyaan untuk wawancara, membuat lembar observasi dan pencatatan dokumen yang diperlukan.

e. Menentukan Informan

Pada tahap ini, peneliti menentukan informan untuk mendapatkan data dari informan yang dipilih yaitu kepala sekolah KB Baiturrahman, dan guru kelompok B.

f. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Setelah melewati tahapan diatas, maka peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian sebelum terjun ke lapangan antara lain alat tulis, buku catatan, alat perekam, kamera dan lain sebagainya.

2. Tahap Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mulai mengadakan kunjungan langsung ke lokasi penelitian dan melakukan pengumpulan data dengan teknik yang telah disusun sebelumnya yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Tahap Analisis

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan analisis dari data yang telah diperoleh di lapangan. Analisis data dilakukan dengan tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember merupakan salah satu lembaga penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini yang didirikan pada tanggal 06-04-2009 di jl. Maesan No. 50. Pendirian lembaga ini berawal dari semangat untuk memudahkan masyarakat sekitar terhadap akses pendidikan, terutama Pendidikan Anak Usia Dini. Dikarenakan akses pendidikan Kelompok Bermain didaerah ini terlalu jauh jaraknya dan tidak merata.

Akhirnya pada tahun 2009 KB Baiturrahman memulai pembelajaran dengan 5 peserta didik dan berlangsung sampai saat ini tahun ajaran 2024-2025 dengan jumlah peserta didik 30 kelompok A 17 peserta didik dan kelompok B 13 peserta didik.⁶¹

2. Profil KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Nama Lembaga	: KB Baiturrahman
Alamat	: Jln. Maesan No. 50
Kelurahan	: Sukokerto
Kecamatan	: Sukowono
Kabupaten	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 68194
Nama Yayasan	: Yayasan KB Baiturrahman
Status Lembaga	: Swasta
NIS/NPSN	: 69784824
Tahun Didirikan	: 2009
Nama Kepala Sekolah	: Lummatul Ghaisah, S.Pd.

⁶¹ KB Baiturrahman “*Sejarah Singkat KB Baiturrahman Sukokerto*” 11 Oktober 2024.

3. Letak Georafis KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Lokasi KB Baiturrahman terletak dijalan maesan no. 50, tepatnya terletak di Sukokerto kecamatan Sukowono kabupaten Jember. KB Baiturrahman bisa dikatakan tempatnya sangat stragis karena terletak ditengah-tengah desa Sukokerto yang mana lembaga ini dikelilingi oleh pemukiman penduduk. Disebelah barat terdapat lapangan sepak bola desa Sukokerto, dan disebelah timur terdapat lingkungan penduduk desa. Mayoritas masyarakat lingkungan KB Baiturrahman adalah petani, buruh, wirausaha, wiraswasta. Adapun budaya dan suku mayoritas masyarakat disini adalah Madura.

4. Visi, Misi KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

a. Visi

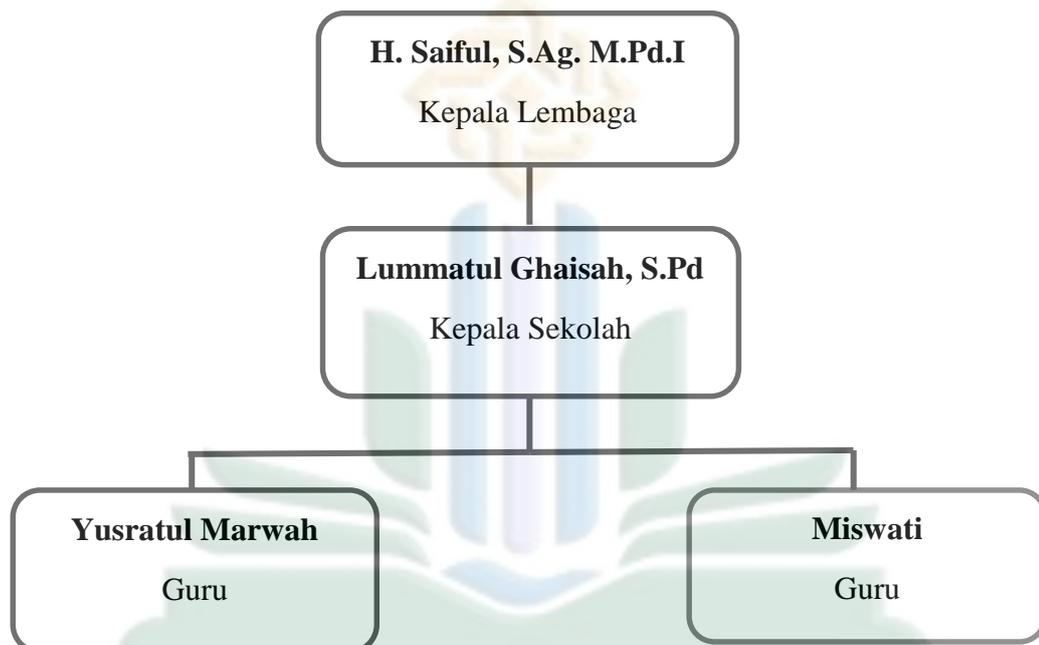
Mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cerdas, sehat dan berakhlak mulia mencapai tumbuh kembang optimal.

b. Misi

- 1) Membekali anak didik dengan berbagai kemampuan sesuai dengan karakteristik anak usia dini
- 2) Menanamkan nilai-nilai keagamaan dan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa
- 3) Memberdayakan potensi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan sosial dan kecerdasan religius anak didik.
- 4) Membekali anak dalam hal budi pekerti luhur dan terpuji sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.⁶²

5. Struktur Organisasi KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat dikemukakan struktur organisasi KB Baiturrahman adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1
Struktur Organisasi KB Baiturrahman Tahun Pelajaran 2024/2025

6. Data Guru KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Tabel 4.1
Data Guru KB Baiturrahman Sukokerto Tahun Pelajaran
2024/2025

No.	Nama	L/P	Tempat, Tanggal Lahir	Jabatan	Mulai Tugas
1	Lummatul Ghaisah, S.Pd	P	Jember, 15 mei 1999	Kepala sekolah	2020
2	Yusratul Marwah	P	Jember, 08 april 1998	Guru	2022
3	Miswati	P	Jember, 01 juli 2000	Guru	2022

7. Data Peserta Didik KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Data anak kelompok B pada tahun pelajaran 2024/2025 yakni berjumlah 5 laki-laki dan 8 anak perempuan, Rincian data tersebut dapat peneliti sajikan sebagai berikut:⁶³

Tabel 4.2
Data Peserta Didik KB Baiturrahman Sukokerto Tahun Pelajaran 2024/2025

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Tempat, Tanggal Lahir
1.	Melfin	L	Jember, 02 November 2017
2.	Rayhan	L	Jember, 25 Juli 2017
3.	Royan	L	Jember, 11 Januari 2016
4.	Revan	L	Jember, 02 Juni 2018
5.	Haykal	L	Jember, 18 Desember 2017
6.	Alika	P	Jember, 22 Maret 2018
7.	Chitra	P	Jember, 01 Juli 2017
8.	Febi	P	Jember, 27 Januari 2018
9.	Gita	P	Jember, 15 Juli 2018
10.	Marsya	P	Jember, 09 Oktober 2017
11.	Meli	P	Jember, 22 April 2017
12.	Rayna	P	Jember, 13 Juli 2017
13.	Zahra	P	Jember, 11 Agustus 2018

8. Data Sarana dan Prasarana KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Sarana dan Prasarana disediakan lembaga sebagai pendukung proses belajar sambil bermain di KB Baiturrahman, adapun sarana dan prasarana adalah sebagai berikut:

⁶³ KB Baiturrahman Sukowono, "Data anak kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember" 20 oktober 2024.

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana KB Baiturrahman Tahun Pelajaran 2024/2025

No.	Jenis Barang	Jml	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Ruang Kelas	2	2	-	-
2.	Meja Anak	7	7	-	-
3.	Kursi Anak	15	13	2	-
4.	Papan Tulis	2	2	-	-
5.	Penghapus Papan Tulis	2	2	-	-
6.	Kamar Mandi	1	1	-	-
7.	Rak Buku	2	2	-	-
8.	Rak Sepatu	2	2	-	-
9.	Spidol	4	4	1	-
10.	UKS	1	1	-	-
11.	Gunting	6	6	-	-
12.	Sound	1	1	-	-
13.	Sapu	2	2	-	-

B. Penyajian Data dan Analisis

Setelah melakukan penelitian dan serangkaian pengumpulan data menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka selanjutnya peneliti menyajikan data sesuai dengan fokus penelitian yang akan dianalisis secara kritis sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan. Penyajian data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu:

1. Pembelajaran menggunakan media permainan balok huruf dan permainan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono. Diketahui bahwa, dalam kegiatan pembelajaran media permainan balok dan roda pintar dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini

metode pembelajaran. Seperti halnya media balok dan media roda pintar yang digunakan harus sesuai dengan tema pembelajaran sehingga anak mampu untuk pengenalan huruf, misalnya mengenalkan media balok, menyebutkan atau menggunakan media roda pintar menyebut dan menulis huruf. Guru harus selalu menyiapkan catatan berupa buku untuk mengetahui hal-hal yang dapat mempengaruhi anak dalam melakukan kegiatan pada saat pembelajaran berlangsung, apakah perkembangan anak mengalami peningkatan.

- b. Pelaksanaan kegiatan mengenal huruf menggunakan media balok dan roda pintar

Setelah adanya perencanaan yaitu pelaksanaan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama berada dilapangan, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman menggunakan beberapa metode pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pertanyaan Yusratul Marwah yang menjelaskan bahwa:

“untuk metode biasanya kami menggunakan beberapa metode seperti tanya jawab, bercakap-cakap, bernyanyi, bermain, praktek langsung, demonstrasi dan pemberian tugas. Namun pada pelaksanaan kegiatan mengenal huruf menggunakan metode demonstrasi, bercakap-cakap, dan tanya jawab”.

Hal tersebut senada dengan hasil observasi yang lakukan peneliti selama berada dilapangan, pada pelaksanaan mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B guru menggunakan beberapa metode dalam pembelajaran

demonstrasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di KB Baiturrahman. Pelaksanaan kegiatan mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B dilakukan di kelas dimulai 08.30. Ada beberapa tahapan yang dilakukan guru yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.⁶⁷ Sebagaimana ungkapan Lummatul Ghaisah selaku kepala sekolah KB Baiturrahman :

“Dalam pelaksanaan kegiatan mengembangkan kemampuan mengenal huruf dimulai pukul 08.30 dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah disusun sebelum pembelajaran. Ada beberapa tahapan kegiatan dalam pelaksanaannya. Yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup”.⁶⁸

Dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan mengenal huruf menggunakan media permainan balok dan roda pintar terdiri dari beberapa kegiatan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, kegiatan tersebut meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan mengembangkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media permainan balok dan roda pintar.

1) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dilakukan sebelum kegiatan inti, yang ditujukan untuk membangun minat dan semangat anak agar siap mengikuti proses pembelajaran, kegiatan pembuka dilakukan untuk mengenalkan materi yang akan dipelajari.

Hal di atas disampaikan oleh Yusratul Marwah dalam pelaksanaan kegiatan mengenal huruf :

“Dalam kegiatan pembuka dimulai dengan bernyanyi dan tepuk semangat kemudian berdoa sebelum belajar.

⁶⁷ Observasi di KB Baiturrahman, 05 Agustus 2024.

⁶⁸ Lummatul Ghaisah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 24 oktober 2024.

Kemudia memberi salam dan melakukan sapa pagi dengan menanyakan kabar anak, menanyakan hari, dilanjut bercakap-cakap mengenai tema hari ini”.⁶⁹



Gambar 4.2

Dokumentasi kegiatan pembuka⁷⁰

1) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan tahapan dari proses pembelajaran yang memiliki komponen sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dikembangkan. Pada kegiatan inti guru menyampaikan beberapa pengetahuan yang berkaitan dengan materi menggunakan metode dan media tertentu. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Lummatul Ghaisah beliau, mengungkapkan :

“kegiatan inti guru harus menyampaikan kegiatan yang dilakukan terlebih dahulu baru nanti langsung mengenalkan kepada anak tentang tema pembelajaran.”

Hasil wawancara diatas diperkuat oleh penjelasan Yusratul Marwah, beliau mengatakan :

“Pada kegiatan ini tidak harus melangsungkan melakukan kegiatan media permainan mbak, guru harus menyampaikan tema kegiatan yang akan dilakukan terlebih dahulu. Kemudian baru mengenalkan huruf kepada anak dengan mengajak anak menyusun balok dan memainkan media roda pintar.”

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan inti, guru menjelaskan bahwa tema yang akan dipelajari adalah tema pembelajaran sub temanya adalah mengenal huruf. Selanjutnya guru menunjukkan media balok dan media roda pintar dan menjelaskan macam-macam huruf dan perbedaanya.

⁶⁹ Yusratul Marwah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 28 oktober 2024.

⁷⁰ KB Baiturrahman, “Kegiatan sebelum belajar” 29 oktober 2024.



Gambar 4.3
Dokumentasi kegiatan inti

Pada tahapan pelaksanaan kegiatan mengenal huruf menggunakan media balok dan media roda pintar Lummatul Ghaisah menjelaskan bahwa :

“Dalam pelaksanaan kegiatan mengenal huruf ini, guru menunjukkan 1 atau 2 balok yang bertulisan huruf *b* dan *d*, setiap anak ditanyakan apa perbedaan huruf ini mbak. Disini diperlukan kesabaran mbak dalam prosesnya, karena mayoritas anak tidak mengetahui apa perbedaan huruf *b* dan *d* terkadang anak terbalik dalam penyebutannya”.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, pada pelaksanaan kegiatan mengenal huruf menggunakan media balok dan roda pintar. Guru menjelaskan hari ini kita akan belajar sambil bermain media permainan balok dan roda pintar. Kemudian guru menjelaskan aturan pengenalan huruf menggunakan media tersebut, selanjutnya guru memberikan contoh mengenal huruf menggunakan media roda pintar dan meminta anak untuk melanjutkan suku kata sesuai huruf awal kata.⁷¹



Gambar 4.4
Dokumentasi menyambung huruf dengan suku kata



Gambar 4.5
Dokumentasi menyusun balok

⁷¹ Observasi di KB Baiturrahman, Jember 05 Agustus 2024.

1) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran. Kegiatan penutup di KB Baiturrahman dengan melakukan *recalling* atau mengulang kembali tema yang telah dibahas. Kemudian menanyakan perasaan anak pada saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Yusratul Marwah :

“Pada kegiatan penutup ini guru mengulang kembali tentang materi yang telah dipelajari. Dilanjut dengan menanyakan perasaan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pada kegiatan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar”.⁷²

Kegiatan mengenal huruf menggunakan media balok dan roda pintar adalah kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif bagi anak dan kegiatan yang menyenangkan dimana anak menggunakan tangan dan otak untuk menyusun balok huruf dengan berbagai warna dan menulis suku kata pada roda pintar.

Seperti yang disampaikan Lummatul Ghaisah beliau mengatakan :

“Kegiatan mengenal huruf menggunakan media balok dan roda pintar ini adalah kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif mbak. Dengan melakukan kegiatan menggunakan media balok dan roda pintar anak merasa senang kerana bisa sambil bermain”.⁷³

Dari hasil observasi yang diperoleh dilapangan, peneliti mencocokkan data dari hasil wawancara dengan kejadian yang ada dilapangan. Dari hasil pengamatan peneliti pada kegiatan mengenal huruf dari media balok dan roda pintar peserta didik sangat terlihat senang dan bersemangat.⁷⁴ Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi diatas didukung dengan bukti

⁷² Yusratul Marwah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 28 oktober 2024.

⁷³ Lummatul Ghaisah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 24 oktober 2024.

⁷⁴ Observasi di KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember, 05 Agustus 2024.

dokumentasi dibawah ini :



Gambar 4.6

Dokumentasi masing-masing anak memegang balok huruf

2. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di KB Baiturrahman, ditemukan bahwa sekolah ini bahwa perkembangan kemampuan mengenal huruf ini sudah sangat berkembang.

Lummatul Ghaisah selaku kepala sekolah KB Baiturrahman mengungkapkan :

“Pada pembelajaran kemampuan mengenal huruf ini di kelompok B tingkat kecerdasannya itu berbeda-beda, seperti yang sudah dijelaskan bahwa anak ada yang belum berkembang, ada yang mulai berkembang, ada yang sudah berkembang sesuai harapan, bahkan juga ada yang sudah berkembang sangat baik. Dengan adanya media di sekolah maka lebih memberi kebebasan terhadap anak dengan belajar sambil bermain. Kemudian juga dengan adanya media permainan anak bisa lebih mengetahui simbol-simbol huruf dan bisa lebih ingat bahwa itu huruf apa”.⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa tugas seorang guru adalah selain memahami pembelajaran yang bervariasi guna memenuhi kebutuhan belajar anak, guru juga bertugas melakukan penilaian terhadap anak, tidak terkecuali terhadap perkembangan kognitif pada kelompok B, Yusratul Marwah selaku guru kelompok B mengungkapkan :

“Pembelajaran kemampuan mengenal huruf menggunakan media balok dan roda pintar ini sudah sangat cukup untuk anak lebih memahami, misalnya yang awalnya anak suka terbalik dalam penyebutan huruf *b* dan *d*, dengan adanya penggunaan

⁷⁵ Lummatul Ghaisah, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 28 november 2024

media balok, anak bisa mengingat dan memahami perbedaan simbol-simbol huruf. Demikian juga untuk pengejaan membaca melalui media roda pintar dengan menambahkan suku kata anak bisa lebih lancar membaca”.⁷⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas terkait perkembangan kemampuan mengenal huruf dikelompok B berbeda-beda, dapat dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini guru-guru melakukan penilaian tujuannya untuk mengukur pemahaman dan perkembangan anak sehingga mengetahui hasil sejauh mana perkembangan anak dapat tercapai. Penilaian dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu dengan melakukan penilaian hasil kerja anak dan melakukan *recalling* pada kegiatan mengenal huruf dengan menggunakan media balok dan roda pintar

Aspek perkembangan yang dinilai dengan standart kompetensi pencapaian anak, yaitu sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik, seni, bahasa, dan kognitif. Dari keenam aspek tersebut disatukan ke dalam lembar penilaian.

Tabel 4.4
Hasil laporan perkembangan kognitif dalam kegiatan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman

No.	Nama	Kel	Hasil capaian perkembangan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Melfin	B		✓		
2.	Rayhan	B	✓			
3.	Royan	B			✓	
4.	Revan	B		✓		
5.	Haykal	B	✓			
6.	Alika	B			✓	
7.	Chitra	B			✓	
8.	Febi	B		✓		

No.	Nama	Kel	Hasil capaian perkembangan			
			BB	MB	BSH	BSB
9.	Gita	B			✓	
10.	Marsya	B			✓	
11.	Meli	B		✓		
12.	Rayna	B			✓	
13.	Zahra	B				✓
Jumlah			2	4	6	1

Keterangan :

- 1) Indikator format sesuai dengan yang tercantum di RPPH
- 2) Setiap anak diukur ketercapaian perkembangannya sesuai dengan indikatornya

Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan kategori 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), 3 (BSB).

- a) **BB** artinya Belum Berkembang : Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan dan dicontohkan oleh guru
- b) **MB** artinya Mulai Berkembang : Bila anak melakukannya masih harus diingatkan dan dibantu guru
- c) **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru
- d) **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Berdasarkan laporan hasil perkembangan kognitif dalam kegiatan mengenal huruf di kelompok B pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa kegiatan mengenal huruf dapat mengembangkan kognitif dengan persentase sebagai berikut :

- 1) Anak yang memiliki kategori belum berkembang diakumulasikan 15%
- 2) Anak yang memiliki kategori mulai berkembang diakumulasikan 31%
- 3) Anak yang memiliki kategori berkembang sesuai harapan diakumulasikan 46%
- 4) Anak yang memiliki kategori berkembang sangat baik diakumulasikan 8%

3. Evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Evaluasi pembelajaran merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh guru dalam mengumpulkan dan mengolah informasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak dalam setiap aspek-aspek perkembangan yang akan dicapai. Evaluasi yang dilakukan di KB Baiturrahman dilakukan untuk mengukur perkembangan nilai agama dan moral (NAM), kognitif, sosial emosional dan perkembangan fisik motorik.

Sebagai salah satu komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran, evaluasi sudah pasti harus dilakukan pada setiap Lembaga pendidikan, begitu pula di KB Baiturrahman sebagaimana disampaikan oleh Yusratul Marwah selaku guru kelompok B, menjelaskan bahwa :

“Evaluasi pembelajaran yang dilakukan di KB Baiturrahman merupakan serangkaian penilaian untuk mengukur tingkat perkembangan anak, ada beberapa tahapan dalam melakukan proses evaluasi yang mana evaluasi ini dilakukan sesuai dengan perkembangan anak. Evaluasi ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung hingga akhir kegiatan dengan melakukan pengamatan kepada anak, percakapan dan penugasan”.⁷⁷

Keterangan tersebut diperkuat oleh observasi peneliti ketika kegiatan guru mengevaluasi dengan melakukan percakapan, kemudian diakhir kegiatan guru juga melakukan evaluasi. Dan dibuktikan dengan adanya lembar penilaian checklist dan anekdot yang dilakukan oleh guru ketika selesai pembelajaran.

Senada dengan hasil wawancara oleh Lummatul Ghaisah selaku kepala sekolah, beliau menjelaskan :

“Mengenai evaluasi di KB Baiturrahman sangat penting dilakukan untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana perkembangan anak. Saya mewajibkan guru untuk memiliki catatan dalam melakukan penilaian. Penilaian dilakukan ketika pembelajaran dengan mengamati proses belajar anak hingga hasil kerja anak. Penilaian juga dilakukan melalui tanya jawab kepada anak, tanya jawab ini disesuaikan dengan tema hari ini. Jadi pada kegiatan inti dan penutup guru melibatkan anak secara aktif dalam tanya jawab”.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa evaluasi atau penilaian di KB Baiturrahman dilakukan di akhir pembelajaran, tujuannya untuk mengukur pemahaman dan perkembangan anak sehingga mengetahui hasil sejauh mana perkembangan anak dapat tercapai. Evaluasi dilakukan beberapa tahapan yaitu dengan melakukan pengamatan kegiatan anak, melakukan analisis perkembangan yang terlihat dari kinerja anak saat pembelajaran.

Tabel 4.5
Hasil Observasi terhadap Anak pada kegiatan mengenal huruf

No.	Nama	Kel	Hasil Observasi
1.	Melfin	B	1. Anak bersemangat 2. Anak sudah mulai bisa menjawab pertanyaan guru
2.	Rayhan	B	1. Anak tidak semangat 2. Anak masih cenderung meminta bantuan guru
3.	Royan	B	1. Anak bersemangat 2. Anak dapat menyebutkan secara cepat

⁷⁸ Lummatul Ghaisah, diwawancarai oleh peneliti, 24 oktober 2024.

No.	Nama	Kel	Hasil Observasi
			apa yang guru tanyakan
4.	Revan	B	1. Anak bersemangat 2. Anak mulai bisa menjawab pertanyaan guru
5.	Haykal	B	1. Anak tidak semangat 2. Anak masih tidak bisa menyebutkan huruf sendiri
6.	Alika	B	1. Anak bersemangat 2. Anak sudah bisa menyebutkan huruf secara cepat
7.	Chitra	B	1. Anak bersemangat 2. Anak mampu menyebutkan huruf sesuai yang guru tanyakan
8.	Febi	B	1. Anak bersemangat 2. Anak mulai bisa menjawab pertanyaan guru
9.	Gita	B	1. Anak bersemangat 2. Anak sudah bisa menyebutkan huruf dengan cepat
10.	Marsya	B	1. Anak bersemangat 2. Anak mampu menyelesaikan suku kata yang dicontohkan guru
11.	Meli	B	1. Anak kurang semangat 2. Anak sudah mulai bisa menjawab pertanyaan guru
12.	Rayna	B	1. Anak semangat 2. Anak mampu menggabungkan suku kata dengan huruf didepannya
13.	Zahra	B	1. Anak semangat 2. Anak sudah mandiri

Sumber : dikelola oleh peneliti

Berdasarkan dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti diatas, maka dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak-anak melalui kegiatan mengenal menggunakan media permainan balok dan roda pintar dilakukan guru dengan cara sistematis dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada proses perencanaan guru menyusun RPPH yang memuat tujuan pembelajaran. Kemudian pada proses pelaksanaan, Guru menyiapkan media yang akan dipelajari,

menjelaskan tema dan sub tema hari itu, guru menjelaskan kegiatan yang akan dipelajari, guru menunjukkan media dan guru menuntun peserta didik untuk mengikuti apa yang dicontohkan guru. Kemudian pada proses evaluasi terhadap pencapaian tujuan kegiatan mengembangkan kemampuan mengenal huruf menggunakan media balok dan roda pintar, guru membuat laporan terkait kendala apa saja yang dialami anak, apakah anak aktif dalam melaksanakan kegiatan dan apa saja perkembangan yang dicapai oleh anak. Sehingga guru dapat menyimpulkan bahwa kegiatan mengenal huruf menggunakan media permainan balok dan roda pintar sudah sesuai dengan RPPH kegiatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan tabel observasi 4.4 yang dilakukan oleh peneliti.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi pada mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember, kemudian dianalisis melalui pembahasan yang didapatkan dari hasil temuan dan disesuaikan dengan teori yang relevan. Adapun data yang didapatkan dari hasil temuan kemudian diringkas sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan.

Tabel 4.6
Temuan Data

No	Fokus Penelitian	Temuan
1.	Pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember	a. Perencanaan kegiatan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) b. Pelaksanaan kegiatan diwujudkan dalam tujuan mengembangkan kemampuan mengenal huruf

No	Fokus Penelitian	Temuan
2.	Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember	a. Penilaian terhadap perkembangan anak. b. Penilaian terhadap kompetensi anak.
3.	Evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember	Evaluasi pada penggunaan media balok dan roda pintar dilakukan oleh guru.

Pada bagian ini membahas temuan yang disesuaikan dengan fokus penelitian, guna mempermudah dalam menjawab pertanyaan pada fokus penelitian. Berdasarkan dari data yang diperoleh dari lapangan selama peneliti melakukan penelitian di lembaga KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember mengenai mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pinta, data-data tersebut nantinya akan dibahas dan dikaitkan dengan teori yang sesuai. Adapun temuan-temuan tersebut dibahas berdasarkan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Suatu kegiatan yang diperlukan adanya perencanaan. Dengan adanya perencanaan maka kegiatan akan fokus dan terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sebagaimana disebutkan dalam teori, perencanaan pembelajaran disusun bukan hanya sebagai pelengkap administrasi namun disusun sebagai bagian integral dan proses pekerjaan profesional, sehingga berfungsi sebagai pedoman dan pelaksana pembelajaran.

a. Perencanaan

Dengan demikian penyusunan perencanaan pembelajaran merupakan suatu keharusan karena didorong oleh kebutuhan agar pelaksanaan pembelajaran terarah sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.⁷⁹ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memperkuat validitas data hasil observasi, bahwasanya perencanaan mengimbangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokeiro Sukowono Jember meliputi beberapa hal, diantaranya : guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), sebelum guru memulai pembelajaran terlebih dahulu guru harus menyiapkan media permainan dan penilaian yang akan digunakan. Dalam melakukan kegiatan tersebut sekolah mengharuskan para guru melakukan suatu perencanaan guna mengetahui dan mengukur tingkat perkembangan anak untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai kegiatan yang dilakukan. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.⁸⁰

1) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembukaan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum pembelajaran inti dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi lapangan, dalam tahap awal guru memberikan pengarahan dan materi dalam kegiatan secara klasikal. Artinya kegiatan dilakukan oleh seluruh anak kelompok B dalam satu kelas, dalam satu waktu dan dalam satu

⁷⁹ Asmidar Parapat, Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini, (Tasikmalaya: Edu Publisher), 57

⁸⁰ Triwiyanto, "Pengantar Pendidikan", Bumi Aksara, (Jakarta 2014)

kegiatan yang sama. Kegiatan pembuka dilakukan yaitu bernyanyi, melakukan tepuk semangat, berdoa sebelum belajar. Setelah berdoa guru memberikan salam dan menanyakan kabar. Kemudian bercakap-cakap tentang tema hari ini, yaitu tema abjad sub tema mengenal huruf abjad.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang tema hari ini menggunakan media yang sesuai di RPPH. Memasuki kegiatan selanjutnya guru mengajak anak untuk bermain sambil belajar. Guru menanyakan tentang macam-macam huruf dengan menggunakan media balok, dan mengeja huruf dengan menambahkan suku kata menggunakan media roda pintar. Kemudian guru menyuruh anak satu-persatu untuk menambahkan suku kata kedalam satu kata melalui media roda pintar.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan paling akhir dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan ini pendidik dapat membuat konklusi terkait dengan materi atau informasi yang telah disampaikan. Pada kegiatan penutup ini pendidik juga dapat melakukan evaluasi terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi.⁸¹ Kegiatan penutup di KB Baiturrahman terdiri dari *recalling* yang mana kegiatan ini dilakukan dengan mengajak anak untuk mengulang kembali tema yang telah dibahas. Saat melakukan *recalling* guru memberikan pertanyaan mengenai tema tertentu untuk membuat anak mengingat serta menyuarakan pendapatnya. Kemudian guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari sekaligus membaca doa sesudah belajar.

⁸¹ Munawaroh dkk, "Desain Pembelajaran Perilaku satuan PAUD" Remaja Rosdakarya, (Bandung 2020), 158

2. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Berdasarkan hasil temuan dilapangan terkait penelitian terhadap kemampuan mengenal huruf di kelompok B menunjukkan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda yaitu terdiri dari empat tingkatan diantaranya belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik. Hal ini sangat mendukung kecerdasan majemuk Howard Gardner yang memandang bahwa anak pada dasarnya memiliki lebih dari satu kecerdasan dan memiliki kemampuan untuk dapat melakukan pengembangan pada kecerdasan tersebut sampai batas maksimal, apabila anak berada dalam lingkungan yang mendukung.⁸² Ada delapan aspek perkembangan yaitu perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan emosional, perkembangan kepribadian dan perkembangan agama.

Hal diatas mendukung hasil temuan sebelumnya pada penelitian skripsi oleh Nurhayati Arief yang berjudul “Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui penggunaan media gambar siswa RA Tunas Melati Kec. Kelara Kab. Jenepono” yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf anak dapat dievaluasi melalui penilaian hasil karya anak.

Selanjutnya temuan dilapangan menunjukkan bahwa guru kelompok B malakukan evaluasi penilaian secara berkala terhadap perkembangan kognitif yang dicapai oleh anak. Penilaian ini dilakukan setelah pembelajaran selesai berdasarkan pada penilaian guru terhadap aktivitas-aktivitas anak ketika belajar disekolah. Secara sistematis, penilaian ceklis. Menurut sebuah teori, evaluasi penilaian perlu dilakukan secara sistematis dan kontinu agar dapat menggambarkan perkembangan peserta didik yang

⁸² Syarifah, “Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner,” *Jurnal Ilmiah Sustainable* 2, No.2 (Desember 2019): 183

dievaluasi. Evaluasi sebaiknya dilakukan setiap hari dengan prosedur yang sistematis dan terencana.⁸³

Berdasarkan temuan dilapangan dan teori dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki tingkat perkembangan, kemampuan dan minat yang berbeda-beda dalam belajar. Setiap anak membawa potensi masing-masing yang akan berkembang apabila anak berada dalam lingkungan yang mendukung. Proses penilaian yang dilakukan secara sistematis dan kontinu juga sangat penting dilakukan untuk menggambarkan perkembangan anak termasuk perkembangannya.

3. Evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Evaluasi pembelajaran maupun evaluasi perkembangan yang dilaksanakan pada penelitian anak usia dini umumnya diperlukan untuk mengukur kemampuan anak dan mengukur ketercapaian program yang telah dilaksanakan. Selanjutnya hasil dari suatu kegiatan evaluasi akan dijadikan acuan dalam menyusun kegiatan belajar selanjutnya.⁸⁴

Evaluasi yang dilakukan di KB Baiturrahman digunakan untuk mengetahui dan mengukur hasil ketercapaian perkembangan anak yang dilakukan selama proses pembelajaran dari awal anak datang kesekolah guru melakukan evaluasi melalui pengamatan, pada saat kegiatan pembukaan secara klasikal guru mengawasi peserta didik serta mencatatnya. Selain itu evaluasi yang dilakukan juga melalui percakapan individu maupun kelompok. Pada saat kegiatan inti evaluasi dilakukan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan pada hari ini dan tema tertentu. Selanjutnya evaluasi dilakukan di akhir pembelajaran melalui recalling atau tanya jawab mengenai tema yang diberikan pada hari ini, kemudian guru menyatukan evaluasi diatas kedalam bentuk lembar penilaian ceklist

⁸³ Elya Siska Anggraini dan Nasriah, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2023), 148.

⁸⁴ Ratih Permata Sari, Ahmad. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Maknawi, 2019),53

perkembangan. Ada enam aspek perkembangan yang dilakukan evaluasi yaitu aspek perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, seni dan perkembangan NAM.

Inti sari dari pelaksanaan evaluasi dilembaga pendidikan anak usia dini adalah melakukan pengukuran terhadap perkembangan peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan berbagai macam rencana pembelajaran dan metode pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Oleh karena itu dalam setiap pembelajaran guru dituntut untuk melaksanakan evaluasi atau penilaian agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di KB Baiturrahman tentang Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Menggunakan Media Permainan Balok dan Roda Pintar Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Pembelajaran penggunaan media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman, adalah menggunakan kurikulum K13. Dalam tahap penerapan pembelajaran mencakup beberapa langkah yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan (kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup). Dan metode yang digunakan adalah perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru membuat RPPH, penerapan pembelajaran menggunakan metode pengenalan media, bercakap-cakap dan metode bermain sambil belajar.

2. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Penilaian perkembangan kognitif anak telah dilakukan terhadap 13 anak di kelompok B mengacu pada indikator perkembangan. Hasil menunjukkan bahwa presentase anak dengan katagori perkembangan anak yang rendah, yaitu 15% Belum Berkembang, 31% Mulai Berkembang, 46% Berkembang Sesuai Harapan, 8% Berkembang Sangat Baik.

3. Evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

Evaluasi atau penilaian di KB Baiturrahman dilakukan di akhir pembelajaran, tujuannya untuk mengukur pemahaman dan perkembangan anak sehingga mengetahui hasil sejauh mana perkembangan anak dapat tercapai. Evaluasi pembelajaran terdapat beberapa tahapan yaitu dengan melakukan pengamatan kegiatan anak, percakapan, tanya jawab, dan pemberian tugas. Kemudian disatukan kedalam lembar checklist perkembangan anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Menggunakan Media Permainan Balok dan Roda Pintar Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember”, maka terdapat beberapa saran yang peneliti kemukakan sebagai berikut :

1. Bagi Kepala KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember meningkatkan pengelolaan yang baik terhadap program kegiatan belajar anak yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi sehingga dapat mengetahui tingkat pencapaian dari program pembelajaran yang telah disusun.
2. Bagi Guru KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember disarankan untuk lebih memperhatikan dan memahami dalam memberikan materi maupun media pembelajaran, karena keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada kreatifitas dan inovasi guru dalam mengelola kelas, dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inspiratif.
3. Bagi orang tua anak didik KB Baiturrahman Sukokerto sukowono jember diharapkan untuk lebih meningkatkan dalam menstimulasi tumbuh kembang anak. Karena bukan hanya sekolah saja yang bertugas untuk menstimulasi perkembangan anak, namun orang tua juga

berperan penting. Khususnya pada perkembangan bahasa, melalui melibatkan anak untuk kegiatan bercakap-cakap misalnya pada kegiatan bercerita atau bernyanyi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya dapat memperluas penelitian dengan menambahkan variabel atau mengubah variabel dari penelitian ini dengan variabel lainnya terkait mengembangkan kemampuan mengenal huruf menggunakan kegiatan berbasis pengalaman bagi anak.



- Matthew B. Milles, A. Michel Huberman, Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis Edition 3*, (America: SAGE Publication, 2014).
- Mauliyah, A. *Media kartu huruf dengan metode kupas*. (Karangtanjung candi sidoarjo: 1, 2020)
- Nikmah, Khoirul, Lailatul Maghfiroh, Retno Nuzilatus Shoimah, “*Jurnal Pendidikan Dasar Islam*” P-ISSN 2620-9004, E-IISN 2620-8997 VOL. 5 No. 2 Juli 2022.
- Ningrum, Prajna Paramarthasatya. “*Pengembangan media pembelajaran edukatif roda pintar untuk perkembangan kognitif*”. Prosiding SEMDIKJAR (*Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*). Vol. 4. 2021.
- Noviani, *Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung*, Skripsi (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung 1438 H / 2017 M)
- Nurhandayani, Anggi & Nurhafizah, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau*, JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 4.1 (2019).
- Nurhastuti, E. 2015. *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Kelompok B TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014-2015* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ratna Sari, Nesi. *Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini*. (Bandar Aceh: Universitas Bina Bangsa, 2021)
- Rita Fiantika, Feny dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022).
- Rita kurnia, Guslinda. *Media pembelajaran anak usia dini*. (Suarabaya: jakad publishing, 2018).
- Sarwiyah, Siti, DKK. *Perencanaan Pembelajaran Kontenporer Berbasispenerapan Kurikulum 2013*.
- Sitorus, Yuni, *Kemampuan pengenalan huruf latin pada anak usia dini di RA Annajamissa 'adah Medan Tembung*”, ANSIRU PAI: *Pengembangan profesi guru pendidikan agama islam*. Vol. 4 No. 2 Juli-Desember 2020.
- Solihin, Akhmad. 2014. *Fungsi Dan Manfaat Bermain Balok*. (online). Tersedia : <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2014/10/fungsi-dan-manfaat-bermain-balok-blok.html>. (01 juni 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif, Kualitatif Kombinasi, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Suparman, Ujang, *Bagaimana Menganalisis Data Kualitatif?*, (Bandar Lampung: Pustaka Media, 2019).
- Supartin. *Upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui media balok huruf pada anak kelompok A TK PKK Perintis Gonodeso*. Artikel skripsi, No. 12.1.01.11.0605, FKIP-PG PAUD (Agustus 2016).
- Suprismayanti, K. DKK, *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kogniif Anak*, E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 No 1 Tahun 2015.
- Suryana, Dadan, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021).
- Susanto, Ahmad, *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2015).

- Tandika, Didik, Dkk. “ Lascar Iqro: Media Pembelajaran Dengan Menerapkan Metode 3a (Ajari Aku Al-Qur’an) Bagi Mahasiswa Unisba”. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Islam Bandung Nomor Kontrak 02/C.12/2017.
- Thinking and play: toddlers. (2022, December 20). Raising Children Network. <https://raisingchildren.net.au/toddlers/play-learning/play-toddler-development/thinking-play-toddlers#:~:text=Toddlers%20learn%20best%20when%20they,drawing%2C%20sorting%20and%20playing%20outside.>
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. (Jember, UIN KHAS Jember, 2021).
- Widi Winarni, Endang, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, PTK, R&D*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- Yuniansyah, A. S. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pengenalan huruf hijaiyah menggunakan metode 4-D*.
- Yus, Anita, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada media group, 2011).
- Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).



Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indana Sulfa
NIM : T20195078
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq

Dengan ini menyatakan bahwa dalam hasil penelitian saya yang berjudul **“Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Menggunakan Media Permainan Balok Dan Roda Pintar Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember”** adalah hasil karya saya sendiri, kecuali secara tertulis terdapat sumber kutipan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

ber 2024
UNIVERSITAS ISLAM
KH ACHMAD SIDIQ
JEMBER
Indana Sulfa
NIM. T20195078

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penggunaan media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember	<p>Kemampuan mengenal huruf</p> <p>Media permainan balok dan roda pintar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui simbol huruf 2. Memahami makna huruf <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informan <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Guru kelas c. Anak didik 2. Observasi 3. Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan dan jenis penelitian : pendekatan kualitatif jenis penelitian deskriptif 2. Lokasi penelitian: KB Baiturrahman 3. Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Teknik analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengumpulan data b. Kondensasi data c. Penyajian data d. Kesimpulan 5. Keabsahan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Triangulasi sumber b. Triangulasi teknik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pembelajaran menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember? 2. Bagaimana kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember? 3. Bagaimana evaluasi pembelajaran media permainan balok dan roda pintar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember?

Lampiran 3

PEDOMAN PENELITIAN**A. Pedoman Observasi**

1. Kondisi objektif KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari awal hingga akhir di kelompok B KB Baiturrahman
3. Penerapan media balok huruf dan roda pintar dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf kelompok B KB Baiturrahman.

B. Pedoman Wawancara

1. Wawancara kepada kepala KB Baiturrahman
 - a. Bagaimana upaya yang dilakukan lembaga dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf ?
 - b. Bagaimana lembaga melakukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pada kegiatan pembelajaran ?
 - c. Apakah dengan media balok dan roda pintar dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf ?
2. Wawancara kepada guru kelompok B KB Baiturrahman
 - a. Bagaimana perencanaan mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember ?
 - b. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok dan roda pintar pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember ?
 - c. Apa saja yang disampaikan pada kegiatan awal di kelompok B ?
 - d. Apa saja yang disampaikan pada kegiatan inti di kelompok B ?
 - e. Apa saja yang disampaikan pada kegiatan penutup di kelompok B ?
 - f. Bagaimana evaluasi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media balok dan roda pintar di KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember?

C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil lembaga KB Baiturrahman
2. Letak geografis KB Baiturrahman
3. Visi dan Misi KB Baiturrahman
4. Struktur organisasi KB Baiturrahman
5. Data pendidik KB Baiturrahman
6. Data siswa kelompok B KB Baiturrahman
7. Foto-foto dan proses pembelajaran kelompok B KB Baiturrahman
8. Foto-foto pelaksanaan kegiatan mengenal huruf menggunakan media balok dan roda pintar kelompok B KB Baiturrahman



Lampiran 4

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Manglii. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8035/In.20/3.a/PP.009/08/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala KB Baiturrahman

Jl. Maesan No.50 Desa Sukokerto, Kec. Sukowono, Kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20195078
Nama : INDANA SULFA
Semester : Semester sebelas
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember" selama 90 (sembilan puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Lummatul Ghaisah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Agustus 2024

Dekan,



KH. KHOTIBUL UMAM

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

S

 **SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**
YAYASAN BAITURRAHMAN
KELOMPOK BERMAIN (KB) BAITURRAHMAN
Jl. Maesan no.50 Kel. Sukokerto Kec. Sukowono Kab. Jember
Gmail :

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 017/KB.B/XI/2024

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Lummatul Ghaisah, S.Pd.
 Jabatan : Kepala PAUD
 Instansi : KB Baiturrahman
 Alamat : Jl. Maesan No. 50 Lingk. Krajan Kel. Sukokerto Kec. Sukowono
 Kab. Jember

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Indana Sulfa
 NIM : T20195078
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Mahasiswi tersebut telah menyelesaikan penelitian di KB Baiturrahman dengan judul **“Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Menggunakan Media Permainan Balok dan Roda Pintar Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember”** dengan alokasi waktu penelitian terhitung mulai tanggal 29 Juli 2024 sampai dengan 28 November 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 29 November 2024
 Menggetut
 Kepala Sekolah

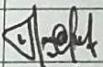
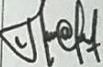
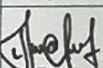
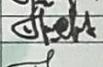
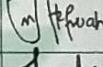
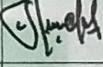
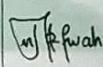
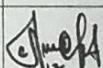
 Lummatul Ghaisah, S.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDIQ
 JEMBER

Lampiran 6

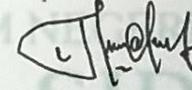
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Indana Sulfa
 NIM : T20195078
 Judul : Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Menggunakan Media Permainan Balok Dan Roda Pintar Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Baiturrahman Sukokerto Sukowono Jember

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan Penelitian	Paraf
1.	29 Juli 2024	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah KB Baiturrahman	
2.	05 Agustus 2024	Melakukan observasi dan dokumentasi serta wawancara mengenai sejarah KB Baiturrahman	
3.	24 Oktober 2024	Wawancara dengan ibu Lummatul Ghaisah selaku kepala sekolah mengenai media permainan balok.	
4.	25 Oktober 2024	Meminta data-data terkait penelitian	
5.	28 Oktober 2024	Wawancara dengan ibu Yusratul Marwah selaku guru kelompok B KB Baiturrahman mengenai media balok	
6.	28 November 2024	Wawancara dengan ibu Lummatul Ghaisah selaku kepala sekolah mengenai media permainan roda pintar	
7.	28 November 2024	Wawancara dengan ibu Yusratul Marwah selaku guru kelompok B mengenai media roda pintar	
8.	29 November 2024	Silaturahmi ke lembaga serta menyelesaikan surat keterangan selesai penelitian	

Jember, 29 November 2024

Kepala KB Baiturrahman



Lummatul Ghaisah, S.Pd.

Lampiran 7

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB BAITURRAHMAN

Semester/Bulan : I/Oktober
 Hari / tanggal : Rabu / 07 Agustus 2024
 Kelompok/usia : B/5-6 tahun
 Tema/sub tema : Abjad/mengenal huruf abjad
 Alat dan bahan : Tulisan huruf, media balok huruf

Materi dalam kegiatan :

- Menyebutkan ciptaan Allah
- Melakukan pemanasan dengan bernyanyi bersama
- Mengenalkan huruf
- Mengajak anak menyusun balok huruf dari A sampai Z

PEMBUKAAN

- Kegiatan pembukaan masuk dalam SOP pembukaan

KEGIATAN INTI

- Mengenalkan huruf
- Mengajak anak untuk menyusun huruf
- Membakkan huruf kepada anak

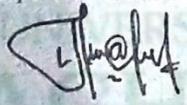
ISTIRAHAT

PENUTUP

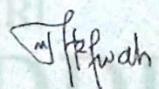
- Menanyakan perasaan hari ini tentang kegiatan
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.

Mengetahui,

Kepala KB Baiturrahman


Lummatul Ghaisah, S.Pd

Guru kelompok B


Yusratul Marwah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KB BAITURRAHMAN

Semester/Bulan : I/Oktober
 Hari / tanggal : Kamis / 28 November 2024
 Kelompok/usia : B/5-6 tahun
 Tema/sub tema : Abjad/mengenal huruf abjad
 Alat dan bahan : Spidol dan penghapus, media roda pintar

Materi dalam kegiatan :

- Menyebutkan ciptaan Allah
- Melakukan pemanasan dengan bernyanyi bersama
- Mengenalkan huruf
- Mengajak anak untuk menggabungkan huruf dengan menambahkan suku kata menjadi sebuah kata.

PEMBUKAAN

- Kegiatan pembukaan masuk dalam SOP pembukaan

KEGIATAN INTI

- Mengenalkan huruf
- Mengajak anak untuk mengeja suku kata
- Mengajak anak untuk menambahkan suku kata menjadi satu kata

ISTIRAHAT

PENUTUP

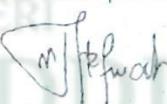
- Menanyakan perasaan hari ini tentang kegiatan
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.

Mengetahui,

Kepala KB Baiturrahman


Lumnatul Ghaisah, S.Pd

Guru kelompok B


Yusratul Marwah

Lampiran 8

PENILAIAN CEKLIS PERKEMBANGAN

CEKLIS PENILAIAN

Hari/Tanggal : Kamis, 28 November 2024

Tema Sub Tema : Abjad, Mengenal huruf abjad

No	Nama anak	Indikator Penilaian							
		Mengetahui simbol huruf				Memahami makna huruf			
	kategori	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melfin		✓				✓		
2.	Rayhan	✓				✓			
3.	Royan			✓				✓	
4.	Revan		✓				✓		
5.	Haykal	✓				✓			
6.	Alika			✓				✓	
7.	Chitra			✓				✓	
8.	Febi		✓				✓		
9.	Gita			✓				✓	
10.	Marsya			✓				✓	
11.	Meli		✓				✓		
12.	Rayna			✓				✓	
13.	Zahra				✓				✓

Keterangan :

1. BB : Belum Berkembang
2. MB : Mulai Berkembang
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 9

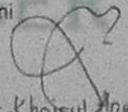
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM S-1
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Nama : INDANA SULFA
 No. Induk Mahasiswa : T20195078
 Prodi : PIAUD
 Jurusan :
 Fakultas : FTIK
 Judul Skripsi : Mengembangkan Kemampuan Mengenal huruf dengan menggunakan media permainan balok huruf pada anak usia dini di kelompok B KB Baiturrahman sukerto sukowono Jember
 Pembimbing : Dr. Hs. Umi Faridah, M.N.M.Pd.
 Tanggal Persetujuan : _____

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	7 Februari 2023	Mini riset	
2.	16 Maret 2023	Matrif Penelitian	
3.	10 April 2023	Revisi Matrif	
4.	11 Agustus 2023	Bimbingan Proposal	
5.	1 Juli 2024	Revisi Proposal & Acc Proposal	
6.	29 Agustus 2024	Seminar Proposal	
7.	26 November 2024	Bimbingan bab 4	
8.	9 Desember 2024	Revisi bab 4 & Bimbingan bab 5	
9.	19 Desember 2024	Revisi bab 5 & Bimbingan abstrak	
10.	20 Januari 2025	Bimbingan skripsi	
11.	3 Februari 2025	Revisi skripsi	
12.	24 Februari 2025	Acc skripsi	

a.n Dekan
 Koordinator Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

 Dr. Khoirul Anwar, M. Pd. I
 NIP. 198306 2220150 31001

Catatan : Kartu Konsultasi Ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 10

DOKUMENTASI

Gambar wawancara bersama ibu Lummatul Ghaisah, S.Pd.



Gambar wawancara bersama ibu Yusratul Marwah



Gambar kegiatan pembelajaran menggunakan media roda pintar



Gambar kegiatan pembelajaran menggunakan media balok huruf

BIODATA PENULIS

**DATA PRIBADI**

Nama : Indana Sulfa
Nomor Induk Mahasiswa : T20195078
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 15 Juli 2000
Alamat : Dusun krajan, RT:003/RW:004 Kel. Sukokerto Kec.
Sukowono Kab. jember
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Juruasan : Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
No. Telepon : 085855580569
Gmail : indanasulfa15@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Dharma Wanita Sukowono (2005-2007)
2. SDN Sukokerto 1 (2007-2013)
3. Mts At-Taufiqiyah Bluto Sumenep Madura (2013-2016)
4. MA Nurul Qarnain Balet Baru Sukowono (2016-2019)
5. Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember (2019-2024)