

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN LOOSE PART PADA ANAK USIA 4- 5 TAHUN

Oleh:

Tutik Rochmadhon Serkadiyanti,

Arifin Mado

Pendidikan guru Pendidikan anak usia dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2026



Pendahuluan

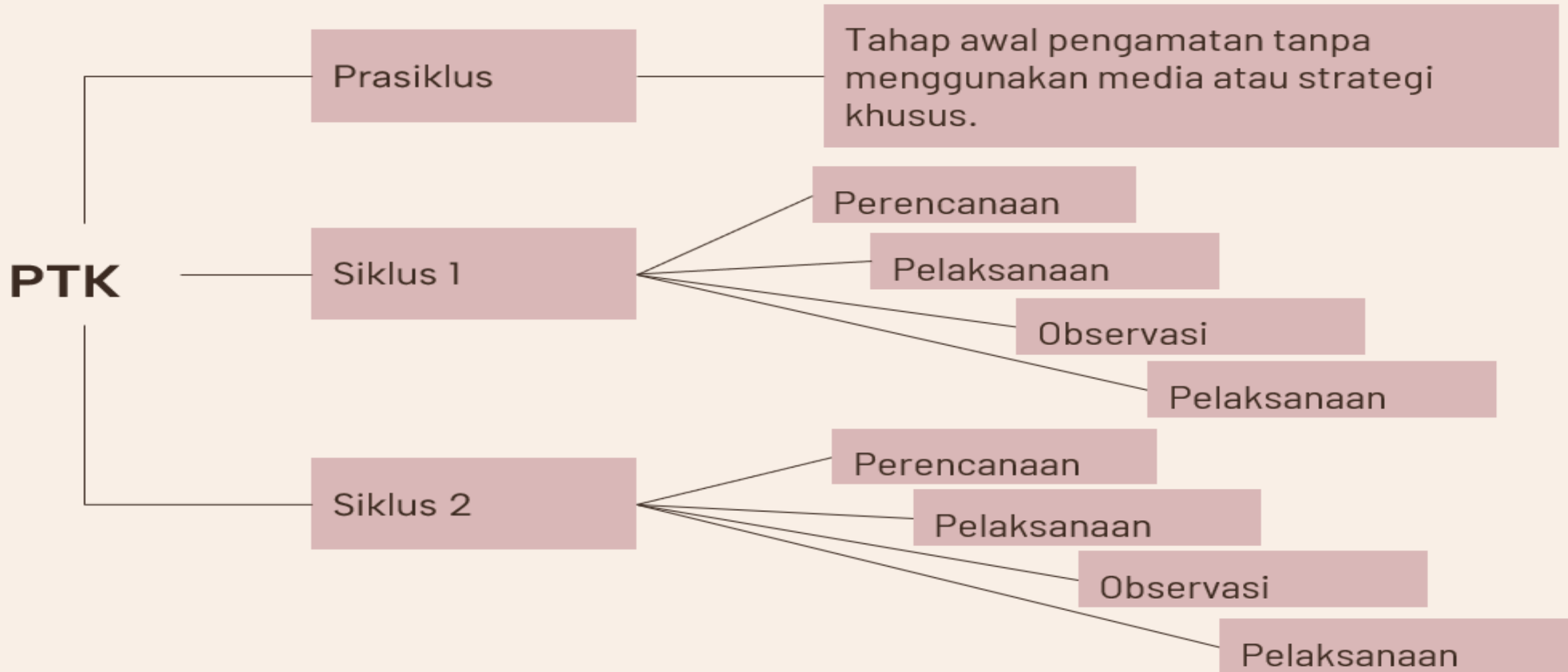
- PAUD merupakan masa golden age yang membutuhkan stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangan anak.
- Kemampuan mengenal huruf merupakan dasar membaca dan menulis, namun masih banyak anak yang mengalami kesulitan.
- Pembelajaran yang menarik melalui bermain dapat meningkatkan minat belajar anak.
- Permainan loose part membantu anak mengenal huruf melalui kegiatan menyusun dan membentuk huruf secara konkret dan menyenangkan.
- Penelitian terdahulu menunjukkan loose part efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
- Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan

loose part di KB As Salam Durenan

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana penerapan permainan loose part dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di KB As Salam Durenan?
- Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini setelah diterapkan permainan loose part di KB As Salam Durenan?
- Apakah penggunaan permainan loose part dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan mengenal huruf di KB As Salam Durenan?

Metode



Hasil

- **Kondisi Pra-Siklus (Tingkat Capaian Awal 0%)**

Pada observasi pra-siklus, kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di KB As Salam Durenan tergolong masih sangat rendah. Dari total 13 anak (3 perempuan dan 10 laki-laki), persentase ketuntasan klasikal berada pada angka **0%**. Sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf, meniru bentuk huruf, serta belum mampu mengenal huruf secara mandiri.

- **Siklus I (Peningkatan Ketuntasan Klasikal ke 46%)**

Setelah diterapkan tindakan Siklus I menggunakan media *loose part* (seperti kerikil, stik es krim, tutup botol, dan biji-bijian), persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi **46%**. Terdapat **6 dari 13 anak** yang telah mencapai kriteria tuntas. Meskipun ada peningkatan, hasil ini belum memenuhi kriteria keberhasilan indikator (minimal 75%) karena sebagian anak masih belum fokus dan kesulitan membedakan bentuk huruf.

- **Siklus II (Peningkatan Ketuntasan Klasikal ke 92%)**

Berdasarkan refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan menambah variasi bahan *loose part*, menggunakan kartu huruf berwarna, stik berwarna, serta memberikan bimbingan individual. Hasilnya, kemampuan anak meningkat sangat signifikan hingga mencapai ketuntasan klasikal sebesar **92% (12 dari 13 anak)** berhasil tuntas), sehingga target penelitian dinyatakan tercapai.

Pembahasan

- **Efektivitas Media Loose Part dalam Pembelajaran Konkret**

Peningkatan dari pra-siklus (0%), Siklus I (46%), hingga Siklus II (92%) membuktikan bahwa permainan *loose part* efektif untuk memfasilitasi perkembangan keaksaraan awal anak usia dini. Media konkret memungkinkan anak untuk melihat, menyentuh, dan memanipulasi bahan secara langsung saat membentuk huruf, sehingga konsep simbol huruf yang tadinya abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

- **Peran Refleksi dan Perbaikan Strategi Pembelajaran**

Keberhasilan signifikan pada Siklus II dipengaruhi oleh optimasi strategi pembelajaran. Penambahan elemen visual seperti kartu huruf berwarna dan variasi bahan terbukti meningkatkan motivasi, antusiasme, serta keterlibatan aktif anak selama kegiatan bermain. Pendampingan individual secara bertahap (*scaffolding*) juga membantu anak berpindah dari kondisi membutuhkan bantuan menjadi lebih mandiri.

- **Dampak Holistik Terhadap Perkembangan Anak**

Sifat media *loose part* yang terbuka (*open-ended*) tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan melatih keterampilan motorik halus melalui koordinasi mata dan tangan. Pembelajaran berbasis bermain ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, sesuai dengan prinsip PAUD ramah anak.

Temuan Penting Penelitian

- **Peningkatan Signifikan Kemampuan Mengenal Huruf**

Temuan utama penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf yang sangat signifikan pada anak usia 4–5 tahun di KB As Salam Durenan melalui permainan *loose part*. Ketuntasan klasikal anak melesat dari **0%** pada tahap pra-siklus (di mana tidak ada satu pun anak yang tuntas), meningkat menjadi **46%** (6 anak tuntas) pada Siklus I, dan akhirnya mencapai **92%** (12 dari 13 anak tuntas) pada Siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa target indikator keberhasilan penelitian (minimal 75%) berhasil dilampaui secara optimal.

- **Peran Media Konkret dan Strategi Pembelajaran Variatif**

Penelitian menemukan bahwa penggunaan media *loose part* (seperti kerikil, stik es krim, tutup botol, dan biji-bijian) yang dikombinasikan dengan kartu huruf berwarna mampu mengubah konsep simbol huruf yang abstrak menjadi pengalaman konkret. Pengalaman langsung saat menyusun, memanipulasi, dan membentuk huruf terbukti membantu anak memahami simbol huruf, menyebutkan nama huruf, serta menyusun nama sendiri secara lebih cepat dan mandiri.

- **Perubahan Kemandirian dan Antusiasme Belajar Anak**

Sejalan dengan teori Vygotsky, temuan penelitian mencatat adanya transisi positif dari kondisi anak yang semula sangat bergantung pada bantuan guru hingga mampu mengenal dan menyusun huruf secara mandiri. Selain itu, sifat media *loose part* yang terbuka (*open-ended*) terbukti meningkatkan keterlibatan aktif, kreativitas, koordinasi motorik halus, serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang menyenangkan tanpa rasa tertekan.

Manfaat Penelitian

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Referensi

- D. Septi Wulandari and B. Hendriana, "Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf," *J. Tawadh*, vol. 2, no. november, pp. 157–168, 2021.
- [2] D. Y. Patty, H. K. Marzuki, and S. Susilawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Jakarta," *J. Pemikir. DAN Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 397–402, 2022.
- [3] M. Mailizar, M. Mutiawati, R. Johar, and M. Ramli, "Mathematical Modeling of Student Learning Behavior: Seir Model with the Effect of Learning Motivation and Social Interaction," *SSRN Electron. J.*, vol. 13, no. 3, pp. 415–436, 2022, doi: 10.2139/ssrn.4238350.
- [4] R. Anggita, D. Sormin, J. N. Lubis, and J. Nopriani Lubis, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pinar," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5919–5930, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5384.
- [5] S. Andayani, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini," *An-Nur Kaji. Pendidik. dan Ilmu Keislam.*, vol. 7, pp. 200–212, 2021.
- [6] S. Y. Wirdalena and F. Mayar, "Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Berbasis Pendekatan Tematik," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 7242–7252, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3618.
- [7] Usman, M. Said, and S. Balkis, "Pengaruh Media Lose Part Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada Taman Kanak-Kanak Pelangi Kabupaten Bulukumba," *Pros. Semin. Nas. UNM*, pp. 60–67, 2024.
- [8] O. C. Sipahutar and J. H. P., "Pemanfaatan Permainan Loosepart Pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 3, pp. 11441–11446, 2023.
- [9] Fepi Triminur Haryanto and A. Twiningsih, "Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Edudikara J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, pp. 54–64, 2024, [Online]. Available: <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara>
- [10] D. M. Haristiaputri and N. Cahyati, "Kemampuan Berhitung Anak 4-5 Tahun Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Loosepart," *BUHUTS AL ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 125–137, 2023, doi: 10.24952/alathfal.v3i1.8142.
- [11] M. Sholikha and L. I. Rocmah, "Penerapan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 3-4 Tahun," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 79–88, 2021.
- [12] F. J. Sumeba, N. Dewi, E. Suwaryaningrat, and M. E. Wantah, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A-Z pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Huruf di TK Katolik Sta . Theresia Taratara," *Indo Green J.*, vol. 4, pp. 1180–1185, 2026.

Referensi

- [13] B. Rahmawati, S. Nurul Aulia, S. Rosdiana, Y. I. Zaenah, and Z. Zaenudin, "Isu tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas," *J. Kreat. Mhs.*, vol. 1, no. 1, p. 2023, 2023.
- [14] S. Sholikhah, S. E. Haryono, and A. Asmah, "Meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan bangun kata pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 2 Gubuklakah," *J. Warn. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 1, pp. 1–12, 2026, doi: 10.24903/jw.v11i1.2171.
- [15] N. Istim, H. Hendratno, and S. Setyowati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8572–8584, Jul. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3793.
- [16] R. Anggita, D. Sormin, J. N. Lubis, and J. Nopriani Lubis, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5919–5930, Oct. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5384.
- [17] D. Nur Maulida, S. Labiba Kusna, and E. Puspitasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 568–579, Nov. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.330.
- [18] S. Solekah, I. Purnamasari, and H. Harjito, "Implementasi Bermain dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pramembaca Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 5, pp. 1407–1417, Jun. 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i5.7013.
- [19] P. D. Rahayu, S. Turuy, and W. N. Husen, "Pengembangan Peraga Multimedia Huruf untuk Pengenalan Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 5, pp. 964–975, Oct. 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i5.5877.
- [20] A. Masrifah, D. N. Hidayanto, and Febry Maghfirah, "Penerapan Media Loose Part dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak TK B," *J. CARE (Children Advis. Res. Educ.)*, vol. 13, no. 2, pp. 322–330, Jan. 2026, doi: 10.25273/jcare.v13i2.21716.
- [21] F. T. Haryanto and A. Twiningsih, "Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Edudikara J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, pp. 54–64, Jun. 2024, doi: 10.32585/edudikara.v9i2.362.
- [22] S. Aminah, "Peran Media Loose Parts dalam Mendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini : Studi Literatur," *JIEEC UMG*, vol. 8, no. 2, pp. 1–15, 2026, doi: 10.30587/jieec.v8i1.11642.
- [23] S. Aliyah and T. Chandrawati, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1- 10 Menggunakan Media Benda Alam Pada Anak Kelompok a Di Ra Tarbiyatul," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4307, no. May, pp. 3090–3096, 2025.

