

Perpustakaan Umsida

Tutik Rochmadhon_PTK_REVISI 2.docx

 UMSIDA
 IJINS
 Journal UMSIDA

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3614819842****Submission Date****Jul 21, 2026, 11:40 AM GMT+7****Download Date****Jul 21, 2026, 11:44 AM GMT+7****File Name****Tutik_Rochmadhon_PTK_REVISI_2.docx****File Size****3.9 MB****10 Pages****5,583 Words****33,961 Characters**

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Exclusions

- 3 Excluded Matches

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 12%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 13% Internet sources
- 12% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	acopen.umsida.ac.id	2%
2	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sidoarjo	1%
3	Internet	jurnal.fkip-uwgm.ac.id	1%
4	Internet	journal.unm.ac.id	<1%
5	Internet	idngreen.com	<1%
6	Publication	Maria Paullina, Kristin Anggraini. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf me...	<1%
7	Internet	ejournal.stainumadiun.ac.id	<1%
8	Internet	obsesi.or.id	<1%
9	Internet	jurnal.peneliti.net	<1%
10	Publication	Novita Indriyawati, Septiana Tentiasih. "Pemanfaatan Media Origami untuk Men...	<1%
11	Internet	murhum.pjpjpaud.org	<1%

12	Internet	jurnal.unipasby.ac.id	<1%
13	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
14	Internet	ejournal.denusantara.id	<1%
15	Internet	archive.umsida.ac.id	<1%

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

Tutik Rochmadhon Serkadiyanti¹⁾, Arifin Mado ^{*2)}

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi : arifinmado@umsida.ac.id

Abstract. Letter recognition ability is one of the important aspects of early literacy development in early childhood, serving as the foundation for reading and writing skills in later developmental stages. However, based on initial observations at KB As Salam Durenan, it was found that the letter recognition ability of children aged 4–5 years had not developed optimally. Most children experienced difficulties in recognizing letter symbols, imitating letter forms, using letters in play activities, and identifying letters independently. This study aimed to improve children's letter recognition ability through the implementation of loose part play for children aged 4–5 years at KB As Salam Durenan. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 13 children consisting of 3 girls and 10 boys. Data collection techniques included observation, and documentation, while data analysis was conducted using qualitative and quantitative approaches through the percentage of achievement indicators. The results showed a significant improvement in children's letter recognition ability after implementing loose part play activities. In the pre-cycle stage, the classical achievement percentage was 0%, then increased to 46% in Cycle I, with 6 children achieving the completion category. After improving the learning process through variations of loose part materials, the use of colorful letter cards, and more intensive guidance during Cycle II, children's letter recognition ability increased to 92%, with 12 children achieving the completion category. The implementation of loose part play was proven to create active, engaging, and meaningful learning experiences because children were given opportunities to explore, arrange, manipulate, and recognize letter forms through direct experiences. Therefore, loose part play can be used as an effective alternative learning media to improve early childhood letter recognition ability.

Keywords - letter recognition ability, loose parts, early childhood, early literacy, classroom action research.

Abstrak. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan keaksaraan awal anak usia dini yang menjadi dasar dalam keterampilan membaca dan menulis pada tahap perkembangan selanjutnya. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di KB As Salam Durenan, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun masih belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf, meniru bentuk huruf, menggunakan huruf dalam kegiatan bermain, serta mengenal huruf secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui penerapan permainan loose part pada anak usia 4–5 tahun di KB As Salam Durenan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 13 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase ketercapaian indikator. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf setelah diterapkan permainan loose part. Pada tahap pra siklus, ketuntasan klasikal kemampuan mengenal huruf anak mencapai 0%, kemudian meningkat menjadi 46% pada Siklus I dengan 6 anak mencapai kategori tuntas. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui variasi bahan loose part, penggunaan kartu huruf berwarna, serta pendampingan yang lebih intensif pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat menjadi 92% dengan 12 anak mencapai kategori tuntas. Penerapan permainan loose part terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menyusun, memanipulasi, serta mengenali bentuk huruf melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, permainan loose part dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Kata Kunci - kemampuan mengenal huruf, loose part, anak usia dini, keaksaraan awal, penelitian tindakan kelas.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam memberikan dasar bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Usia 0 – 6 tahun adalah masa dimana anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat agar setiap aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Menurut (Apriani & Anriani, 2024) pada tahap ini merupakan peluang emas untuk melakukan intervensi, stimulus ataupun rangsangan yang dapat memacu dalam perkembangan anak. Oleh karena itu, keberagaman strategi dalam proses pembelajaran di kelas menjadi hal yang harus diperhatikan.

Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya merupakan kesempatan bagi anak untuk berkreasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan ide-ide yang dimilikinya. Proses pembelajaran yang efektif seharusnya dirancang secara kreatif, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi anak, serta memberikan kebebasan agar anak dapat mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan bakat dan minat masing-masing. Pembelajaran pada anak usia dini idealnya dilakukan melalui kegiatan bermain yang bermakna [1]. Melalui kegiatan bermain, anak tidak merasa tertekan sehingga proses belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Bahkan, anak sering kali tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar, sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan lebih mudah dan alami [2]. Dengan demikian, pendekatan bermain menjadi dasar yang tepat dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak.

Pendekatan bermain sambil belajar juga sejalan dengan prinsip PAUD ramah anak yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada anak. Bermain sambil belajar terbukti efektif dalam mendorong perkembangan anak secara holistik, termasuk kreativitas dan kemampuan belajar anak usia dini [3]. Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini melalui kegiatan bermain adalah kemampuan dalam aspek bahasa dan keaksaraan, khususnya kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf meliputi kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta membedakan satu huruf dengan huruf lainnya. Kemampuan ini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan aspek lainnya dan menjadi dasar bagi kemampuan membaca dan menulis pada tahap selanjutnya. Namun, pada kenyataannya minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal huruf masih relatif rendah.

Oleh karena itu, pengenalan huruf perlu difasilitasi melalui strategi pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan karakteristik dunia anak. Penyediaan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih positif serta merangsang semangat dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran [4]. Agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal, anak perlu diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk bereksplorasi, mengenal berbagai hal, serta melakukan aktivitas kreatif secara berkelompok [5]. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan berbagai media yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pengenalan huruf adalah permainan *loose part*. *Loose part* merupakan bahan-bahan yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, dan dimanipulasi secara bebas oleh anak, baik yang berasal dari bahan alami maupun buatan. Aktivitas *loose part* melibatkan keterampilan motorik halus yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan, sehingga dapat mendukung pengembangan kemandirian anak dalam beraktivitas [6]. Melalui kegiatan *loose part*, anak mendapatkan rangsangan motorik halus yang bermanfaat untuk mematangkan otot-otot kecil tangan sebagai persiapan menulis, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa paksaan [7].

Melalui permainan *loose part*, anak dapat belajar mengenal huruf dengan cara menyusun, membentuk, dan mencocokkan huruf menggunakan berbagai bahan, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan bermakna. Media *loose part* dipilih karena mudah diperoleh, mudah digunakan, memperkaya lingkungan belajar, serta tidak memiliki aturan baku sehingga memberikan kesempatan eksplorasi yang tidak terbatas [8]. Selain itu, variasi bahan *loose part* mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas anak serta menumbuhkan rasa ingin tahu secara alami melalui pemanfaatan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar [9].

Media *loose parts* yang digunakan merupakan berbagai jenis bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak, seperti kacang – kacangan (kacang tanah), kerikil, tutup botol, stik es krim, serta ranting. Bahan-bahan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu anak dalam membentuk huruf sesuai dengan instruksi guru. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa aturan yang perlu diperhatikan, antara lain anak menggunakan media secara bergantian dengan teman, memilih bahan *loose parts* sesuai minat, serta menyusun huruf berdasarkan perintah yang diberikan oleh guru. Sebagai contoh, ketika guru menyebutkan huruf “A”, anak diminta untuk memilih bahan yang tersedia dan menyusunnya di atas media seperti kertas yang telah disediakan. Selanjutnya, anak bersama-sama menyebutkan huruf yang telah mereka bentuk. Selain itu, kegiatan juga dapat didukung dengan penggunaan kartu huruf yang terbuat dari kardus bekas, di mana anak diminta untuk menyusun huruf sesuai dengan instruksi guru.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan aktif, kemampuan regulasi diri, serta keterampilan motorik halus anak [10]. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ni Dewi Eka Suwaryaningrat tentang “Penggunaan Media Loose Part Berupa Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf (Bd, Pq, Mw) Di Tk Gmim 15 Tandurusa Kota Bitung” Juni 2024, menunjukkan perubahan yang baik dengan hasil yang diperoleh pada siklus I 57,5% sedangkan pada siklus II hasil yang diperoleh siswa sudah meningkat sampai 95%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di TK GMIM 15 Tandurusa Kota Bitung sebesar (37,5%). Penelitian lainnya oleh Iftitahul Husniyati Arramdhani dengan judul “Media Loose Parts dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Kelompok A di TK Baik Krapyak” 2025, bahwa anak kelompok A di TK BAIK menunjukkan kemampuan dalam mengenal nama dan simbol huruf alfabet, menulis atau

meniru huruf alfabet, dan mengucapkan atau membaca huruf alfabet dengan percaya diri, serta memudahkan anak dalam menghafal bentuk-bentuk huruf.

Dari penelitian terdahulu itulah yang membuat media *loose part*, dinilai lebih efektif dibandingkan mainan konvensional karena memberikan kebebasan eksplorasi dan memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung dengan bahan yang ada di lingkungan sekitar. Penerapan media *loose part* dalam konteks lembaga PAUD berbasis lingkungan lokal, khususnya di KB As Salam Durenan, belum pernah diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara langsung efektivitas dari permainan *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di KB As Salam Durenan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan upaya pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan dunia anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Loose Part” di KB As Salam Durenan. Diharapkan melalui penggunaan media *loose part*, dapat meningkatkan minat belajar anak dalam mengenal huruf dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

II.METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Upaya perbaikan tersebut dilakukan melalui pemberian tindakan-tindakan yang direncanakan secara sistematis dalam situasi nyata, serta dianalisis pengaruh dari tindakan yang diberikan terhadap proses dan hasil pembelajaran [11]. Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu menggunakan model yang diungkapkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Model tersebut mencakup beberapa konsep seperti *planning* atau perencanaan, *acting* atau pelaksanaan, *observing* atau observasi, *reflecting* atau refleksi.

Subjek penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun di KB As Salam Durenan, Kecamatan Sidorejo, Kabupaten Magetan, dengan jumlah 13 anak, yang terdiri atas 3 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Peneliti akan menggunakan 3 tahapan yakni prasiklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada tahap prasiklus, peneliti mengamati kondisi awal kemampuan anak melalui kegiatan pembelajaran yang berlangsung seperti biasa tanpa menggunakan media atau strategi khusus, kemudian dilakukan penilaian untuk mengetahui tingkat capaian awal anak serta mengidentifikasi permasalahan yang muncul di kelas. Pada siklus I, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran, menyiapkan media dan instrumen penilaian, lalu melaksanakan tindakan sesuai rencana dengan melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya dilakukan observasi terhadap aktivitas dan hasil belajar anak serta refleksi untuk mengevaluasi kekurangan yang masih terjadi. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, pada siklus II dilakukan perbaikan pada perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran, seperti penyempurnaan metode, pengelolaan kelas, dan penggunaan media agar lebih efektif, kemudian dilakukan observasi kembali untuk melihat peningkatan kemampuan anak hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila persentase ketercapaian indikator mengenal huruf mencapai 75% dari jumlah seluruh anak dalam satu kelas. Kriteria tersebut ditandai dengan minimal 75% anak memperoleh skor pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada aspek pengenalan huruf yang diamati. Menurut teori Lev Vygotsky indikator keberhasilan tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses anak berpindah dari dibimbing sampai anak bisa mandiri dalam mengenal huruf. Sesuai dengan kompetensi dasar anak usia dini yang tertera dalam kurikulum 2013 usia 4 – 5 tahun, diharapkan anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. Dengan indikator ketercapaian (1) Anak mampu meniru atau menyalin bentuk huruf melalui kegiatan main menggunakan media (*loose parts*), (2) Anak mampu menunjuk dan mengenali beberapa huruf, (3) Anak mulai menggunakan huruf dalam aktivitas bermain, seperti menyusun nama sendiri dari kartu huruf (kardus bekas), (4) Anak yang awalnya membutuhkan bantuan, sekarang mulai menunjukkan kemampuan mengenal huruf secara mandiri, (5) Anak dapat mengelompokkan huruf dari kardus bekas yang sama melalui permainan, dengan arahan guru.

Selanjutnya teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan untuk mengetahui aktivitas dan perkembangan kemampuan mengenal huruf anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, berupa catatan kegiatan, foto pembelajaran, serta dokumen hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, aktivitas anak, serta perubahan perilaku dan respons anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan *loose part*. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran, khususnya tingkat kedisiplinan anak selama mengikuti kegiatan mengenal huruf. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi yang dinyatakan dalam bentuk skor atau frekuensi ketercapaian indikator, kemudian dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Presentase Ketercapaian
 f = Frekuensi aktivitas anak yang mencapai indikator
 n = Jumlah anak dalam satu kelas

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Pra siklus

Pra siklus adalah tahap awal yang dilakukan sebelum tindakan perbaikan dilaksanakan. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal. Dari hasil observasi awal ini yang nantinya akan ditemukan bahwa kemampuan mengenali huruf anak masih belum cukup. Kebanyakan peserta didik masih menghadapi rintangan pada mengenal dan mengingat huruf, terutama ketika huruf ditunjukkan secara acak. [12]

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pra Siklus Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan loose part pada usia 4 – 5 tahun di KB As salam Durenan

No	Nama	Mampu meniru atau menyalin bentuk huruf melalui kegiatan main menggunakan media (<i>loose parts</i>)	Mampu menunjuk dan mengenali beberapa huruf,	Menggunakan huruf dalam aktivitas bermain, seperti menyusun nama sendiri dari kartu huruf (kardus bekas),	Yang awalnya membutuhkan bantuan, sekarang mulai menunjukkan kemampuan mengenal huruf secara mandiri	Jumlah	presentase	Ket
1	A1	2	1	1	1	5	31%	BT
2	A2	2	2	1	1	6	37%	BT
3	A3	2	2	2	1	7	44%	BT
4	A4	2	1	1	1	5	31%	BT
5	A5	2	2	1	1	6	37%	BT
6	A6	3	2	2	2	9	56%	BT
7	A7	2	2	2	1	7	43%	BT
8	A8	2	2	1	1	6	37%	BT
9	A9	2	1	1	1	5	31%	BT
10	A10	3	2	2	2	9	56%	BT
11	A11	3	2	1	1	7	43%	BT
12	A12	2	2	1	1	6	37%	BT
13	A13	2	2	1	1	6	37%	BT

$$\text{Ketercapaian} = \frac{0}{13} \times 100\% = 0\%$$

Keterangan :

- BT : Belum tuntas
 T : Tuntas

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 1, diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak masih tergolong rendah. Persentase capaian individu berada pada rentang 31% hingga 56%, namun belum ada satu pun anak yang mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, 13 anak masih berada pada kategori Belum Tuntas (BT), sehingga ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus mencapai 0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak masih memerlukan stimulasi yang lebih optimal, terutama dalam kemampuan meniru bentuk huruf, mengenali simbol huruf, menggunakan huruf dalam aktivitas bermain, serta mengenal huruf secara mandiri tanpa bantuan guru.

2. Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 8 Juni 2026 di PAUD Assalam, Desa Durenan. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari hasil observasi pada tahap pra siklus yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media loose part yang dirancang agar lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Tahapan pelaksanaan siklus I meliputi: (1) perencanaan, yaitu penyusunan RPPH (Rencana Perangkat Pembelajaran Harian), penyediaan media loose part, serta penentuan indikator keberhasilan; (2) pelaksanaan tindakan, berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan benda alam sebagai media utama dalam pengenalan lambang bilangan; (3) observasi, dilakukan untuk memantau aktivitas dan respon anak selama kegiatan berlangsung, sekaligus mencatat hasil belajar yang dicapai; serta (4) refleksi, yaitu menganalisis kelemahan, hambatan, dan kelebihan pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk dijadikan dasar perbaikan pada siklus berikutnya. [13]

Pelaksanaan Siklus I bertujuan untuk memperbaiki hasil pra-siklus melalui pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna dengan memanfaatkan media loose part. Kegiatan dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui aktivitas mengamati, menyebutkan, dan mencocokkan huruf. Guru juga memberikan pendampingan kepada anak yang masih mengalami kesulitan. Diharapkan pada akhir Siklus I kemampuan mengenal huruf anak meningkat dan jumlah anak yang mencapai ketuntasan belajar bertambah dibandingkan tahap pra-siklus.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Siklus I Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan loose part pada usia 4 – 5 tahun di KB As salam Durenan

No	Nama	Kemampuan meniru atau menyalin bentuk huruf melalui kegiatan main menggunakan media (<i>loose parts</i>)	Kemampuan menunjuk dan mengenali beberapa huruf,	Menggunakan huruf dalam aktivitas bermain, seperti menyusun nama sendiri dari kartu huruf (kardus bekas),	Yang awalnya membutuhkan bantuan, sekarang mulai menunjukkan kemampuan mengenal huruf secara mandiri	Jumlah	presentase	Ket
1	A1	4	3	2	2	11	68%	BT
2	A2	4	3	3	3	13	81%	T
3	A3	3	3	2	1	9	56%	BT
4	A4	3	2	2	1	8	50%	BT
5	A5	4	3	3	2	12	75%	T
6	A6	4	3	3	3	13	81%	T
7	A7	4	3	2	3	12	75%	T
8	A8	3	2	2	2	9	56%	BT
9	A9	3	2	2	1	8	50%	BT
10	A10	4	4	3	3	14	87%	T
11	A11	4	3	3	2	12	75%	T
12	A12	3	2	2	1	8	50%	BT
13	A13	3	3	2	2	10	63%	BT

$$\text{Ketercapaian} = \frac{6}{13} \times 100 \% = 46 \%$$

Keterangan :

BT : Belum tuntas

T : Tuntas

Berdasarkan hasil penilaian pada Siklus I, kemampuan anak usia 4–5 tahun di KB Assalam Durenan dalam mengenal huruf melalui pemanfaatan media *loose part* menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Yaitu kemampuan meniru atau menyalin bentuk huruf melalui kegiatan bermain menggunakan media *loose part*, kemampuan menunjuk dan mengenali beberapa huruf, kemampuan menggunakan huruf dalam aktivitas bermain seperti menyusun nama sendiri menggunakan kartu huruf dari kardus bekas, serta kemampuan mengenal huruf secara mandiri tanpa bantuan guru. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan yang positif, ditandai dengan meningkatnya kemampuan pada setiap indikator yang diamati. Pada akhir Siklus I, sebanyak 6 anak dinyatakan tuntas, sedangkan 7 anak masih berada pada kategori belum tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar pada Siklus I mencapai 46%, yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil pada tahap pra-siklus.

3. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada hari kamis, 11 Juni 2026 sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Tindakan pada siklus ini difokuskan pada penyempurnaan proses pembelajaran melalui pemanfaatan media *loose part* yang lebih bervariasi serta pemberian pendampingan yang lebih intensif kepada anak yang belum mencapai ketuntasan. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara lebih optimal sehingga persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I.

Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak sangat penting dalam mendukung proses belajar membaca permulaan termasuk pengenalan huruf. [14] Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih dan mengombinasikan bahan *loose part* sesuai kreativitasnya, kemudian menempelkannya pada bentuk huruf nama masing-masing sebagai hasil karya. Peneliti juga melakukan inovasi media dengan menggunakan kartu huruf berwarna untuk meningkatkan ketertarikan anak. Selanjutnya, anak distimulasi melalui kegiatan mengamati gambar hewan dan mengidentifikasi huruf awal dari nama hewan tersebut guna memperkuat kemampuan mengenal simbol huruf secara bermakna. Ketika anak-anak bermain dengan elemen yang dapat digerakkan dan dimodifikasi, anak akan lebih mungkin untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengeksplorasi ide-ide baru lainnya. [15] Oleh karena itu, tindakan pada Siklus II diharapkan tidak hanya meningkatkan jumlah anak yang mencapai ketuntasan belajar, tetapi juga menumbuhkan minat dan antusiasme anak dalam mengenal huruf melalui pemanfaatan media *loose part*.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siklus 2 Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan loose part pada usia 4 – 5 tahun di KB As salam Durenan

No	Nama	Kemampuan meniru atau menyalin bentuk huruf melalui kegiatan main menggunakan media (<i>loose parts</i>)	Kemampuan menunjuk dan mengenali beberapa huruf,	Menggunakan huruf dalam aktivitas bermain, seperti menyusun nama sendiri dari kartu huruf (kartus bekas),	Yang awalnya membutuhkan bantuan, sekarang mulai menunjukkan kemampuan mengenal huruf secara mandiri	Jumlah	presentase	Ket
1	A1	4	4	4	3	15	94%	T
2	A2	4	4	3	4	15	94%	T
3	A3	4	3	3	3	13	81%	T
4	A4	4	4	4	3	15	94%	T
5	A5	4	4	3	3	14	87%	T
6	A6	4	4	4	4	16	100%	T
7	A7	4	4	4	4	16	100%	T
8	A8	3	3	3	2	11	68%	BT
9	A9	4	3	3	3	13	81%	T
10	A10	4	4	4	4	16	100%	T
11	A11	4	4	3	3	15	93%	T
12	A12	4	4	3	3	14	87%	T
13	A13	4	3	3	3	13	81%	T

$$\text{Ketercapaian} = \frac{12}{13} \times 100 \% = 92 \%$$

Keterangan :

BT : Belum tuntas

T : Tuntas

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun dari 46% pada Siklus I menjadi 92% pada Siklus II. Peningkatan sebesar 46% ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *loose part* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil persentase pada setiap tahapan tindakan, terlihat adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun. Peningkatan tersebut dapat dilihat secara lebih jelas pada diagram batang berikut.

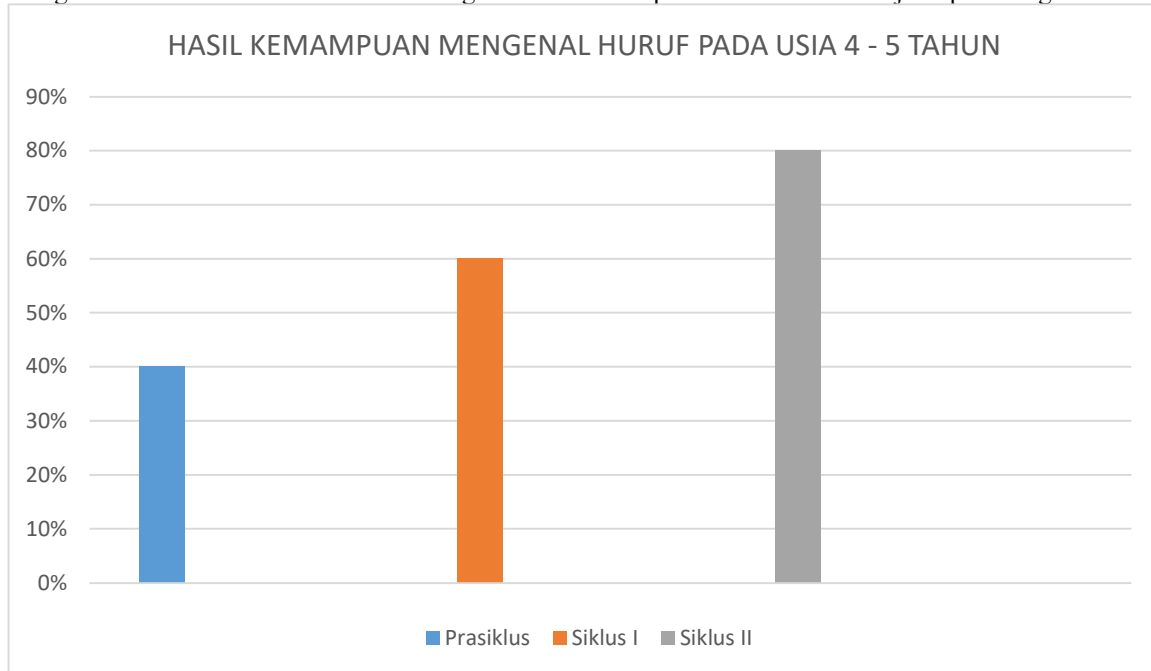


Diagram batang di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan *loose part* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di KB As Salam Durenan mengalami peningkatan secara bertahap setelah diterapkan permainan *loose part*. Pada tahap pra siklus, hasil pengamatan menunjukkan bahwa seluruh anak belum mencapai kriteria ketuntasan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 0%. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf, meniru bentuk huruf, menggunakan huruf dalam aktivitas bermain, serta mengenal huruf secara mandiri. Rendahnya kemampuan awal anak menunjukkan bahwa diperlukan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu pembelajaran yang konkret, menarik, dan berbasis bermain. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kemampuan keaksaraan awal yang menjadi dasar perkembangan membaca anak, sehingga perlu dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan pengalaman langsung kepada anak [16]. Oleh karena itu, penggunaan media yang inovatif seperti *loose part* menjadi salah satu alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam mengenal huruf. [17]

Penerapan permainan *loose part* pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Berdasarkan hasil pengamatan, sebanyak 6 dari 13 anak telah mencapai kategori tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 46%. Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan bermain menggunakan *loose part* memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, membentuk, dan mengidentifikasi huruf menggunakan berbagai bahan yang tersedia. Media *loose part* memiliki karakteristik fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai kreativitas anak sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kegiatan bermain berbantuan media *loose part* mampu meningkatkan kemampuan pramembaca anak, khususnya dalam mengenali huruf dan simbol bahasa. [18]

Meskipun terjadi peningkatan pada Siklus I, hasil penelitian menunjukkan masih terdapat 7 anak yang belum mencapai ketuntasan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa setiap anak memiliki tingkat perkembangan dan kemampuan yang berbeda sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih optimal. Berdasarkan hasil refleksi, perbaikan dilakukan pada Siklus II melalui pemberian variasi bahan *loose part*, pemberian contoh yang lebih jelas, serta pendampingan secara individual kepada anak yang masih mengalami kesulitan. Penggunaan media yang menarik dan sesuai tahap perkembangan anak dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran konkret dapat membantu anak dalam memahami konsep

abstrak seperti simbol huruf karena mereka memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas melihat, menyentuh, dan memanipulasi benda secara langsung. [19]

Pada pelaksanaan Siklus II, kemampuan mengenal huruf anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 92%, yaitu sebanyak 12 dari 13 anak telah mencapai kategori tuntas. Artinya anak mulai mampu meniru bentuk huruf menggunakan bahan *loose part*, mengenali beberapa simbol huruf, menyusun nama sendiri menggunakan kartu huruf, serta menunjukkan kemampuan mengenal huruf tanpa bantuan guru. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan *loose part* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini. Selain itu media *loose part* juga dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenal huruf melalui aktivitas bermain yang melibatkan eksplorasi dan kreativitas anak. [20]

Keberhasilan penerapan permainan *loose part* dalam penelitian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan dan antusiasme anak selama pembelajaran berlangsung. Anak terlihat lebih aktif dalam memilih bahan, menyusun bentuk huruf, serta menciptakan karya sesuai dengan ide masing-masing. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media *loose part* juga mampu mengembangkan aspek lain seperti kreativitas, kemampuan berpikir, koordinasi motorik halus, dan kemandirian anak. [21] Hal ini dikarenakan media *loose part* merupakan media pembelajaran yang bersifat terbuka (*open ended*) dan tidak terstruktur, sehingga memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, memanipulasi, mengombinasikan berbagai bahan, serta menciptakan suatu karya berdasarkan gagasan dan imajinasi mereka sendiri. [22]

Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus hingga Siklus II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf yang signifikan. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 0% pada pra siklus menjadi 46% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 92% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan *loose part* telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu bahwa penggunaan media bermain yang bersifat konkret, fleksibel, dan memberikan ruang eksplorasi mampu mendukung perkembangan bahasa dan keaksaraan awal anak usia dini [23]

Secara keseluruhan, penggunaan media benda alam atau *loose part* dapat memungkinkan anak belajar sambil bermain, menyentuh secara langsung, dan mengamati objek yang dekat dengan anak, sehingga mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep lambang bilangan dan huruf. [24]. Media ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAUD karena mengutamakan aktivitas bermain, kreativitas, pengalaman langsung, dan keterlibatan aktif anak. Dengan demikian, penggunaan permainan *loose part* tidak hanya membantu anak mengenal simbol huruf, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan *loose part* pada anak usia 4–5 tahun di KB As Salam Durenan, dapat disimpulkan bahwa permainan *loose part* mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara signifikan. Pada tahap pra siklus, ketuntasan klasikal mencapai 0%, kemudian meningkat menjadi 46% pada Siklus I, dan meningkat kembali menjadi 92% pada Siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan *loose part* efektif digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan membentuk huruf menggunakan berbagai bahan, anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam mengenal simbol huruf. Dengan demikian, permainan *loose part* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4–5 tahun.

IV. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada KB As Salam Durenan, Kecamatan Sidorejo, Kabupaten Magetan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, serta anak-anak kelompok usia 4–5 tahun yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung.

Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam penyusunan penelitian ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan *loose part*.

REFERENSI

- [1] Hendriana, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality,” *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Volume 12 Nomor 2, Nopember 2021, Halaman : 157 – 168*, 2021.
- [2] D. Y. M. H. K. Patty dan Susilawati, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK NyiurAmbon,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. %1 dari %2Vol 4, No 1, pp. 397-402, 2022.
- [3] J. R. R. M. & M. Mutiawati, “Mathematical model of student learning behavior with the effect of learning motivation and student social interaction.,” *ournal on Mathematics Education*, 13(3), 415–436. <https://doi.org/10.22342/jme.>, pp. 415-436, 2022.
- [4] D. S. J. N. L. Risa Anggita, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, pp. 5919-5930, 2023.
- [5] S. Andayani, “KARAKTERISTIKPERKEMBANGANANAKUSIA DINI,” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*Vol. 7, No. 2, pp. 200-212, 2021.
- [6] S. Y. & M. F. Wirdalena, “Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Berbasis Pendekatan Tematik.,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, , Vol. %1 dari %26(6),, p. 7242–7252, 2022.
- [7] M. S. S. B. Usman, “Pengaruh Media Lose Part Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada Taman Kanak-Kanak Pelangi Kabupaten Bulukumba,” *Harmonisasi Kesehatan dan Olahraga Untuk UNM Humanis Menuju Indonesia Emas Tahun 2045*, pp. 60-67, 2024.
- [8] O. C. & H. J. Sipahutar, “Pemanfaatan Permainan Loosepart Pada Anak,” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), p. 11441–11446, 2023.
- [9] A. T. Fepi Triminur Haryanto, “Implementasi Media Loose Partspada Pendidikan Anak Usia Dini,” *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. Vol.9, pp. 54-64, 2024.
- [10] D. M. H. Cahyati, “KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK 4-5 TAHUN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DENGAN MEDIA LOOSEPART,” *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, vol. Vol. 3, pp. 125-137, 2023.
- [11] L. I. R. Mar’atus Sholikha, “PENERAPAN MEDIA PAPAN FLANEL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN,” vol. 5, no. 2, 2021.
- [12] N. D. E. S. M. E. W. Febrianty J. Sumeba1, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf A-Z pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui MediaKotak Huruf di TK Katolik Sta. Theresia Taratara,” *Indo green Journal*, vol. Volume 4 Nomor 2, no. 3025 –4574, , p. 1180 –1185, 2026.
- [13] S. N. A. S. R. Y. I. Z. A. Z. Z. Rahmawati, ““Isu Tentang Jumlah Siklus Penelitian Dalam Penelitian Tindakan Kelas,”,” *J. Kreat. Mhs.*, Vol. %1 dari %2 Vol. 1, No. 1, pp. Pp. 76–84,, 2023.

- [14] S. E. H. ., A. A. Siti Sholikhah, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN BANGUN KATA PADA ANAK KELOMPOK BDI TKDHARMA WANITA PERSATUAN 2 GUBUKLAKAH," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.* , vol. Vol 11. No. 01, p. 3, 2026 .
- [15] N. H. H. & S. S. Istim, "engaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun.," *Jurnal Basicedu.*, vol. 6(5), p. 793, 2022.
- [16] R. S. D. L. J. N. & L. J. N. Anggita, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenai Huruf melalui Media Pohon Pintar.," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7(5), p. 5919–5930, 2023.
- [17] D. L. K. S. & P. E. Nur Maulida, "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun.," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4(2), no. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>, p. 568–579., 2023.
- [18] S. P. I. & H. Solekah, "Implementasi Bermain dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pramembaca Anak Usia Dini.," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*, vol. 9(5), p. 1407–1417., 2025.
- [19] P. D. T. S. & H. W. N. Rahayu, "Pengembangan Peraga Multimedia Huruf untuk Pengenalan Huruf Anak Usia 4–5 Tahun di PAUD.," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8(5), p. 964–975, 2024.
- [20] A. H. D. N. & M. F. Masrifah, "Penerapan Media Loose Part dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenai Huruf Anak TK B.," *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, vol. 13(2), p. 322–330., 2026.
- [21] F. T. & T. A. Haryanto, "Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini.," *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.*, vol. 9(2), p. 111–120., 2024.
- [22] S. Aminah, "Peran Media Loose Parts dalam Mendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Studi Literatur.," *journal of islamic education for early childhood*, vol. Vol 8No 2, p. 3–JIEEC UMG, 2026.
- [23] S. P. I. & H. Solekah, "Implementasi Bermain dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pramembaca Anak Usia Dini.," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*, vol. 9(5), p. 1407–1417., 2025.
- [24] Bancak, ""Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenai Angka 1- 10 Menggunakan Media Benda Alam Pada Anak Kelompok A Di Ra Tarbiyatul.," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4307, p. Pp. 3090–3096, 2025.