

KETERAMPILAN MENGENAL HURUF ALPHABET MELALUI

MEDIA PUZZLE HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN

DI TK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI

SKRIPSI



Oleh :

LUTHVI ANISA HABIBAH

NIM A1F118038

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JAMBI

2022

KETERAMPILAN MENGENAL HURUF ALPHABET MELALUI

MEDIA PUZZLE HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN

DI TK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Jambi

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

LUTHVI ANISA HABIBAH

NIM A1F118038

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JAMBI

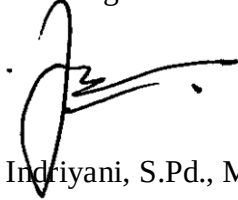
2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “*Keterampilan Mengenal Huruf Alfabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Luthvi Anisa Habibah, Nomor Induk Mahasiswa A1F118038 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 29 Desember 2022

Pembimbing I



Dr. Indriyani, S.Pd., M.Pd.I.

NIP. 198106072008122003

Jambi, 29 Desember 2022

Pembimbing II



Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd

NIP. 196509011997022001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang di susun oleh Luthvi Anisa Habibah, Nomor Induk Mahasiswa A1F118038 telah di pertahankan di depan tim penguji pada Kamis, 29 Desember 2022.

Tim Penguji

1. Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd. I
NIP.198106072008122003

Ketua.....

2. Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd
NIP. 196509011997022001

Sekretaris.....

Jambi, 29 Desember 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi Studi PG-PAUD

Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si

NIP. 196505051991121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthvi Anisa Habibah

Nim : A1F118038

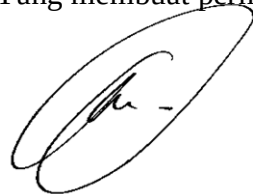
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan skripsi dengan judul “Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi” bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat , saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini di buat dengan penuh kesadran dan tanggung jawab.

Jambi, 29 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Luthvi Anisa Habibah

A1F118038

MOTTO

“Barang siapa yang berusaha menjaga diri, maka Allah menjaganya. Barang siapa yang berusaha merasa cukup, maka Allah mencukupinya. Barang siapa yang berusaha bersabar, maka Allah akan menjadikannya bisa bersabar dan tidak ada seorang pun yang melebihi kesabarannya.” (H.R Bukhari no 1496)

“Jadilah orang yang ikhlas, sabar dan selalu bersyukur apapun yang diberikan”

Skripsi ini saya persembahkan untuk abah dan mamah yang telah mendukung perjalanan perkuliahan ini hingga selesai, sabar dalam menghadapiku dan mencitaiku dengan penuh kasih sayang. Hanya ini yang bisa ku persembahkan untuk abah dan mamah sebagai bukti perjuangan selama ini. Skripsi ini ku persembahkan untuk adik-adikku yang selalu mensupport dan sebagai tempat mengeluh untuk bercerita. Serta untuk teman-temanku yang selalu menemani dalam perjuangan ini terimakasih telah memberikan kenangan yang tak terlupakan. Terimakasih untuk abah, mamah, adikku dan teman-temanku.

ABSTRAK

Habibah, Anisa, Luthvi. 2022. *Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi* : Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing : (1) Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd.I., (2) Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd.

Kata Kunci : Mengenal Huruf Alphabet, Puzzle Huruf

Penelitian ini saya mengambil lokasi penelitian di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, latar belakang peneliti ini penting untuk diteliti, dikarenakan terlihat bahwa dalam pembelajaran mengenal keaksaraan yaitu mengenal huruf guru menggunakan media, media adalah alat yang menghubungkan yang berkaitan dengan pembelajaran. Jadi guru di dalam mengenalkan huruf didalam pembelajaran menggunakan media puzzle huruf dalam mencapai tujuan dari keaksaraan yaitu mengenal huruf alphabet. Didalam pelaksanaan pembelajaran di kelas B3 terdapat 7 anak mengalami masalah dalam mengenal huruf alphabet. Masalah-masalah yang terjadi pada anak yaitu, 1) kurangnya minat belajar dalam mengenal huruf alfabet. 2) Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf alphabet, anak mengalami kesulitan membedakan huruf atau anak menulis huruf terbalik/tertukar. 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf besar dan huruf kecil alphabet.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, jumlah anak dalam penelitian ini adalah 19 orang anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang melibatkan guru yang mengajar, data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, data ini dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini keterampilan mengenal huruf alphabet ditanamkan sejak dini pada anak. Guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum proses belajar mengajar. Sekolah TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi guru mengembangkan keterampilan mengenal huruf alphabet dengan menggunakan media puzzle huruf untuk anak memahami bunyi dan bentuk huruf. Penerapan dengan menggunakan media puzzle sudah dilaksanakan dan berjalan dengan baik. Anak di TK Negeri Pembina 2 telah bisa menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dan bentuk huruf, pertemuan selanjutnya anak telah bisa mengenal huruf alphabet dengan stimulasi oleh guru. Maka keterampilan mengenal huruf alphabet dapat berkembang sesuai tingkat perkembangannya. Dalam penggunaan media puzzle huruf ini telah diterapkan oleh guru di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan mengenal huruf alphabet anak.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa di limpahkan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Keterampilan Mengenal Huruf Alfabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI”** dengan baik.

Proposal skripsi ini di susun guna memenuhi syarat dalam menyelesaikan propogram Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, bimbingan, dan juga bantuan dari segala pihak kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
2. Bapak Dr. Yantoro, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar.
3. Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si. selaku Kaprodi PG-PAUD FKIP Universitas Jambi.
4. Bapak Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan selama perkuliahan.

5. Ibu Dr. Indriyani, S.Pd., M.Pd.I. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberi bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini, sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan arahnya dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
7. Ibu Siti Aisyah, S. Pd selalu kepala sekolah TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.
8. Ibu bapak guru TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
9. Kepada Abah, Mama dan Adik-adikku yang telah mendukung, memberikan doa, kasih sayang dan perhatian yang tidak henti-hentinya.
10. Kepada sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama ini.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Penulis menyadari proposal ini tidak luput dari salah dan kekurangan. Penulis berharap semoga proposal ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Jambi, 29 Desember 2022



LUTHVI ANISA HABIBAH

A1F1118038

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error!
Bookmark not defined.	
PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
2.1 Mengenal Huruf Alphabet.....	8
2.2 Media Puzzle Huruf	13
2.3 Mengenal Huruf Alphabet Dengan Media Puzzle Huruf	27
2.4 Hasil Penelitian Relavan.....	29
2.5 Kerangka Berfikir	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	36
3.2 Pendekatan Dan Jenis Penelitian	36
3.3 Data Dan Sumber Data	37
3.4 Teknik Sampling (Cuplikan).....	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38

3.6 Uji Validasi Data	42
3.7 Teknik Analisis Data	42
3.8 Prosedur Penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Deskripsi Lokasi / Objek Penelitian	45
4.2 Deskripsi Temuan Penelitian	48
4.3 Analisis Data	54
4.4 Pembahasan	66
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Populasi dan Sampel	38
Tabel 1.2 Kisi-Kisi Observasi	39
Tabel 1.3 Kisi-Kisi Wawancara.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	35
Gambar 4.1 Profil sekolah.....	46
Gambar 4.2 Struktur Organisasi.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas B3	78
Lampiran 2 Lembar Observasi	79
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru	80
Lampiran 4 Lembar Hasil Observasi	82
Lampiran 5 Hasil Wawancar Guru	84
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)	89
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	99
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian	111
Lampiran 9 Dokumentasi	114

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap aspek perkembangan harus dapat dioptimalkan oleh anak usia dini, salah satunya adalah aspek bahasa. Perkembangan Bahasa anak usia dini memiliki 3 ruang lingkup perkembangan yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Salah satunya aspek perkembangan bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu bagian dari kompetensi kemampuan bahasa dalam ruang lingkup keaksaraan. Mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan cara memberi stimulasi secara optimal sejak dini.

Tadkiroatun Musfiroh (2009:10) mengungkapkan bahwa dalam stimulasi pengenalan huruf dapat merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal dan memahami huruf bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad ABCD. Akan tetapi, hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili setiap satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama hewan, nama anak, nama buah dan nama benda yang dimiliki anak.

Agar anak mencapai perkembangan yang lebih optimal maka media sangat dibutuhkan untuk meningkatkan perkembangan anak, dalam hal ini media yang

lebih sederhana yang umum digunakan dalam media pembelajaran tersebut dimana bahannya yang mudah dicari atau didapatkan. Slamet Suyanto (2005:165), mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam mengenal huruf A-Z anak dapat mengingatnya, sebenarnya bukanlah hal yang sulit hal ini disebabkan karena anak-anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini (Seefeldt&Wasik, 2008:328). Rasyid (2009) menyatakan bahwa mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir dimana dapat mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara yang lebih lancar. Oleh karena itu, anak perlu pemahaman tentang konsep huruf yang meliputi bentuk dan bunyi huruf alphabet. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak-banyaknya kepada anak mengenai huruf, adanya pengalaman yang terus berulang dan sesering mungkin dikenalkan terhadap huruf, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf yang dihubungkan dengan kemampuan membaca.

Menurut Permendikbud 137 Tahun 2013 dalam bukunya Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa lingkup perkembangan antara lain memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Lingkup perkembangan bahasa pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi / huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.

Menurut Adenan (2008) menyatakan bahwa “Puzzle” atau games adalah materi yang digunakan untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya tarik yang kuat. Sedangkan menurut Yulianty I (2011:42) “permainan puzzle adalah permainan yang sudah tidak asing bagi anak-anak”. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnyanya”. Anak-anak biasanya suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Puzzle ini merupakan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta mengajak anak untuk berpikir kreatif.

Penelitian ini saya mengambil lokasi penelitian di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, latar belakang peneliti ini penting untuk diteliti, dikarenakan terlihat bahwa dalam pembelajaran mengenal keaksaraan yaitu mengenal huruf guru menggunakan media, media adalah alat yang menghubungkan yang berkaitan dengan pembelajaran. Jadi guru di dalam mengenalkan huruf didalam pembelajaran menggunakan media puzzle huruf dalam mencapai tujuan dari keaksaraan yaitu mengenal huruf alphabet. Didalam pelaksanaan pembelajaran di kelas B3 terdapat 19 anak. Masalah-masalah yang terjadi pada anak yaitu, 1) kurangnya minat belajar dalam mengenal huruf alfabet. 2) Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf alphabet, anak mengalami kesulitan membedakan huruf atau anak menulis huruf terbalik/tertukar. 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap huruf besar dan huruf kecil alphabet.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi di kelas B3 ada beberapa anak yang mengalami kesulitan atau belum memahami huruf alphabet dalam pembelajaran. Terlihat ketika berlangsungnya proses pembelajaran didalam kelas, yang mana terdapat 7 anak mengalami kesulitan dalam membedakan huruf alphabet satu dengan yang lain, anak baru mengetahui beberapa huruf alphabet, dan anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf kecil maupun huruf besar, tetapi terdapat 12 anak yang sudah dapat mengenal huruf alphabet. Hal ini terlihat ketika terjadinya proses belajar huruf alphabet, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam memahami huruf alphabet ketika guru meminta anak menunjukkan salah satu huruf alphabet menggunakan media puzzle dan merangkainya menjadi sebuah kata seperti S-A-P-I, anak masih kesulitan dalam menentukan huruf alphabet apa saja yang benar. Melihat dari kondisi yang terjadi, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat keterampilan mengenal huruf alpabet anak masih kurang berkembang. Kondisi ini disebabkan beberapa hal yaitu adanya peran orang tua yang masih kurang berperan dalam mengenalkan huruf alphabet ketika pembelajaran daring. Pengaruh dari efek virus COVID-19 pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal.

Maka dapat disimpulkan dengan penggunaan media puzzle huruf akan memudahkan para guru dalam mengembangkan keterampilan mengenal huruf anak, karena media puzzle huruf dapat memudahkan pengenalan bentuk-bentuk dan pola-pola bagi anak. Puzzle merupakan permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, angka-angka dan huruf-huruf yang

dapat disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya Tarik yang menarik. Sehingga media puzzle akan membuat anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan-potongan puzzle tersebut secara cepat dan tepat. Dalam penelitian ini guru menggunakan media puzzle huruf dalam pembelajaran dengan menunjukkan simbol huruf dan bentuk huruf dengan menggunakan puzzle yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengenal huruf alphabet anak. Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana penerapan mengenalkan huruf alphabet melalui media puzzle huruf dalam pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan mengenalkan huruf alphabet melalui media puzzle huruf dalam pembelajaran mengenal huruf alphabet anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Dapat mengetahui media pembelajaran yang baik bagi anak di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.
- b. Dapat mengetahui ada atau tidaknya perubahan dalam penggunaan media Puzzle Huruf dalam mengenal huruf alfabet anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat bagi guru sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, untuk menumbuhkan motivasi untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan pembelajaran di kelas, dan menambah pengalaman guru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media Puzzle Huruf.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi belajar dan meningkatkan keterampilan dalam melakukan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan bahan kajian dalam menentukan kebijakan pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya dan sebagai langkah awal dalam melaksanakan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang sedang melakukan penelitian dan akan melakukan penelitian.

e. Bagi Kepustakaan

Dapat menambah koleksi kepustakaan yang dapat di gunakan sebagai bahan studi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Mengenal Huruf Alphabet

1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dimana upaya untuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (menurut UU. No. 20 Tahun 2003). Pendidikan dapat dilakukan pada saat yang tepat sejak anak memasuki usia dini. Pada masa ini, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa pesat. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dapat dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak.

Pada rentang usia tersebut anak sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, yang dimana anak membutuhkan stimulasi atau rangsangan yang baik agar anak bertumbuh dan berkembang dengan baik. Aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Aspek perkembangan bahasa perlu dipersiapkan dan

dikembangkan untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya yaitu keaksaraan salah satunya kemampuan mengenal huruf alphabet.

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari kompetensi kemampuan bahasa dalam ruang lingkup keaksaraan. Mengenal huruf alphabet perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini. Tadkiroatun Musfiroh (2009:10) mengungkapkan bahwa dalam menstimulasi pengenalan huruf dapat merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal dan memahami huruf bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad huruf ABCD. Akan tetapi, terdapat hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama anak, nama buah nama hewan dan nama benda yang dimiliki anak.

Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung tidak semua aspek-aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Terdapat beberapa hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran, misalnya ketika meniru huruf alphabet dengan cara menulis anak akan mudah merasa bosan dan jenuh saat melakukan pembelajaran menulis. Padahal untuk mengembangkan keterampilan membaca pada anak harus mengetahui semua huruf alfabet. Terkadang pendidik mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran mengenal huruf. Jumlah huruf yang tidak sedikit membuat anak mengalami kesulitan dalam menghafalkan huruf alphabet.

2. Pengertian Mengenal Huruf Alphabet

Menurut Valley (Zaenab, 2014) kemampuan mengenal huruf pada anak dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dari nama setiap huruf-huruf abjad. Menurut Soenjono Darjowidjojo (Mery, 2016) kemampuan mengenal huruf alphabet merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknai setiap huruf.

Carol Seefelt dan Babara A.Wasik (2008) memberikan pendapat tentang pengertian mengenai kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah suatu kesanggupan untuk mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan suatu bunyi Bahasa. Menurut (Trisniwati, 2014) kemampuan mengenal huruf alphabet merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda/ciri-ciri aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan suatu bunyi, bentuk, dan tulisan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf alphabet merupakan pengetahuan yang dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan simbol huruf A sampai Z dengan benar, selain itu anak juga dapat memahami huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf alphabet dari sebuah kata dengan benar yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi Bahasa menurut (Rahayuningsih, Sheila Septiana. Tritjahjo Danny Soesilo, 2019).

Kemampuan mengenal huruf alphabet di TK dilaksanakan dalam batas-batas aturan yang telah ditetapkan, pembelajaran mengenal huruf di TK hendaknya diberikan secara terpadu khususnya dalam aspek perkembangan bahasa “Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak adalah dengan mengadakan variasi dan inovasi saat belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan”. (Nawafilaty, 2017 : 22).

Kemampuan mengenal huruf alphabet merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Tertulis pada Permendikbud nomor 137 tahun 2013 standar tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan anak bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menulis nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita.

Jadi mengenalkan huruf alphabet kepada anak harus sesuai dengan perkembangan yang dimiliki oleh setiap anak. Guru atau orang tua harus dapat menuntun dan dapat menstimulus kemampuan yang dimiliki setiap anak. Dalam menyampaikan materi pengenalan huruf alphabet pada anak harus memiliki sifat kebermanaknaan agar anak tidak merasa bosan dan terpaksa, misalnya : menggunakan media dalam pengenalan huruf agar anak dapat tertarik dan semangat ketika melakukan pembelajaran yang berlangsung.

3. Pentingnya Mengenal Huruf Alphabet

Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008) mengatakan bahwa belajar huruf adalah “tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat pengungkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata”. Menurut National Institute for Literacy (2009) menyatakan bahwa Mengenal huruf adalah “knowing the names sounds of printed letters” artinya mengetahui nama-nama huruf dan mampu menyebutkannya. Penguasaan bunyi dan huruf pada anak akan menjadi kemampuan anak dalam membaca dan mengeja. Menurut Agus Hariyanto (2009) mengatakan bahwa “dengan setrategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah”. Dengan kemampuan mengenal huruf yang dimiliki anak dalam pengucapan atau fonologis dan menulis akan meningkatkan kemampuan anak dalam literasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Whitehurst & Lonigan, 1998) “Children develop certain pre-reading skills, knowledge, and attitudes before being able to read or write which lay the groundwork for literacy acquisition “ Dari pernyataan tersebut mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dini yang meliputi kemampuan mengucapkan bunyi huruf atau membaca awal dan menulis agar anak memiliki kemampuan keaksaraan yang sangat baik sejak dini.

2.2 Media Puzzle Huruf

1. Pengertian Media

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media yang digunakan pada 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 yang berlangsung, dan mencapai hasil yang optimal. Menurut Arsyad (2016), Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media juga dikenal dalam bidang komunikasi.

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara makna dapat diartikan sebagai “perantara” atau “pengantar” dalam bahasa Arab media berarti pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2013). National Education Association (NEA) mendefinisikan bahwa media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”. Istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber

dan prima, artinya media yang digunakan sebagai bahan ajar pendidik untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak.

Sadiman (2006) mengatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi”. Sejalan dengan pengertian tersebut, Rasyad (2006) mengatakan bahwa “ Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Sedangkan Dhieni (2005), menyatakan bahwa “Media adalah bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian penerima pesan atau informasi tersebut.

Pengertian media lainnya adalah perantara atau pengantar, media pembelajaran segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang proses terjadinya belajar pada sipembelajar (siswa), makna media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual.

Kesimpulan dari penjelasan diatas Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan dan merangsang pola pikir anak. Jadi media sangat penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, apalagi dalam pendidikan anak usia dini, pendidik dituntut untuk menggunakan media pada saat menyampaikan materi atau pada

saat pembelajaran berlangsung. Tetapi ketika menggunakan media pada saat pembelajaran, guru harus cermat dalam memilih media yang akan digunakan, misalnya : melihat dari kegunaan atau manfaat media yang akan digunakan, melihat keamanan media (tidak boleh berbahaya tajam) agar terhindar dari kejadian yang tidak diinginkan dan agar anak terasa nyaman ketika menggunakan media tersebut.

2. Peran, Manfaat Dan Fungsi Media

Media dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Arti penting media dalam suatu proses belajar mengajar yang dapat mengantarkan kepada tujuan pendidikan. Maka berikut ini terdapat penjelasan mengenai berbagai peranan media dalam proses belajar mengajar menurut Hamalik adalah sebagai berikut :

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas.
- b. Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran ketika menggunakan media.
- c. Media dapat digunakan sebagai alat peraga untuk mencapai pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkret dan jelas.
- d. Media mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra manusia.
- e. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap anak pasif.

Sedangkan menurut Hamalik peranan media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- a. Mengatasi sifat unik yang dimiliki setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda.
- b. Media mampu memberikan variasi terhadap proses belajar mengajar yang berlangsung.
- c. Memberikan kesempatan pada setiap anak didik untuk mereview kembali pelajaran yang diberikan.
- d. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas para guru dalam proses belajar.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru bagi anak dan dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan juga berpengaruh pada psikologi anak. Anak akan merasa nyaman dengan kegiatan pembelajarannya karena terkesan tidak dipaksa, dengan kata lain anak merasa belajar sambil bermain.

Untuk mamahami manfaat dari media dalam pembelajaran PAUD, maka akan disajikan fungsi media pembelajaran PAUD menurut Levie & Lentz yang penulis kutip dari buku Rita Kurnia menyatakan bahwa :

- a. Fungsi Atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak pada isi pelajaran dengan menggunakan media gambar sehingga memiliki kemungkinan dalam mengingat isi pelajaran lebih besar.

- b. Fungsi Afektif yaitu muncul ketika pembelajaran dengan menggunakan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap anak.
- c. Fungsi Kognitif yaitu untuk mengungkapkan gambar, memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami sisi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru bagi anak, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Hamalik, 1986). Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat terhadap media dalam proses belajar anak, yaitu:

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar pada anak karena pembelajaran yang diberikan akan lebih menarik perhatian mereka.
- b. Makna bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh anak dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan inovatif, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata saja.

- d. Anak lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan saja tetapi juga anak mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Manfaat dari media pembelajaran lainnya adalah sebagai berikut:

- a. Menyamakan persepsi anak. Dengan cara melihat objek yang sama dan konsisten maka anak akan memiliki persepsi yang sama pula.
- b. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya dalam menjelaskan mengenai sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. Bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan yang sederhana.
- c. Menghadirkan objek-objek pembelajaran yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.
- d. Menampilkan objek pembelajaran yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
- e. Memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media pembelajaran seperti gerakan-gerakan yang terlalu lambat misal

pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

3. Puzzle Huruf

Kata puzzle berasal dari Bahasa Prancis Kuno yaitu “Aposer”. Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi “Pose”, lalu berubah menjadi “Pusle” yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan (bewilder) atau membaurkan, mengacaukan (confound). Sedangkan kata puzzle sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut menjadi suatu kesatuan bentuk.

Menurut Adenan (2008) menyatakan bahwa puzzle adalah media yang digunakan sebagai bahan materi untuk memotivasi diri anak secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Sedangkan menurut Yulianty I (2011:42) “permainan puzzle merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak”. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya.

Pengertian puzzle Menurut Marhiyanto dan Arifin (2012:219) Puzzle merupakan permainan teka-teki yang membingungkan. Sedangkan Yudha (2007:33) berpendapat puzzle adalah suatu gambar yang terdiri-dari potongan-potongan gambar yang berguna untuk mengembangkan kognitif, melatih sosial dan emosional anak. Sehingga media puzzle ini bisa dikatakan juga permainan edukasi yang dipakai untuk bermain serta bisa mengembangkan kognitif dan motorik dalam melatih antara kecerdasan fikiran dan tangan. Puzzle merupakan

kepingan yang disusun sesuai dengan gambar atau tulisan (Dina, 2011). Permainan Puzzle adalah sebuah permainan yang digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat siswa (Haryanto, 2009).

Media puzzle merupakan permainan yang dapat mengasah pikiran anak dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media puzzle memungkinkan anak untuk berpikir secara mendasar dan bekerja sama dalam permainan. Media puzzle juga memungkinkan anak untuk merasakan atau mencapai sesuatu dengan mudah. Dengan bekerja sama dengan anak lain, mereka akan membentuk potongan-potongan unik yang awalnya tidak beraturan menjadi satu kesatuan yang utuh. Puzzle huruf adalah permainan teka-teki berupa pertanyaan atau gambar yang harus dijawab dengan menyusun atau mengatur huruf sehingga menyusun kata yang sesuai, untuk menguji kapasitas, kemampuan, dan wawasan anak. Bermain menggunakan media puzzle huruf merupakan metode yang sesuai untuk sifat dan perkembangan anak. Dengan bermain menggunakan media puzzle huruf dipercaya dapat bermanfaat bagi anak-anak sehingga anak-anak lebih terinspirasi dalam mengikuti latihan-latihan untuk mengasah kemampuan bahasa mereka. Selain itu, ide bermain dengan menggunakan media puzzle huruf juga dapat diterapkan pada ide DAP (Formatively Proper Practice) atau sekolah yang cocok untuk pergantian acara anak-anak Madyawati (2015).

Anak-anak akan menyukai permainan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle diatas

maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak dalam perkembangan, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Puzzle merupakan suatu media yang berwarna warni yang bisa dibongkar pasang bisa berupa huruf, angka, binatang dan lain-lain yang dapat merangsang imajinasi anak. Tidak hanya itu media puzzle juga memiliki keunggulan seperti: mudah diperoleh, tidak berisiko, cepat dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi, serta memiliki gambar-gambar yang menarik bagi anak dan diharapkan mampu merangsang daya ingat anak untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf.

Puzzle ini merupakan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta mampu mengajak anak untuk berpikir kreatif. Adapun media puzzle yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa puzzle huruf yang terdiri dari beberapa bagian, dimana anak diminta untuk menyusun huruf-huruf abjad tersebut yang akan membentuk suatu huruf-huruf yang utuh. Caranya anak diperlihatkan dengan puzzle yang bertuliskan huruf-huruf abjad. Kemudian anak diminta untuk menyusun potongan-potongan puzzle huruf yang akhirnya membentuk sebuah puzzle huruf.

Sari dkk. (2012:2) menyatakan bahwa media puzzle huruf adalah jenis permainan teka-teki dengan cara menyusun potongan-potongan huruf. Kemudian anak diminta untuk menyusun potongan-potongan puzzle huruf

yang akhirnya dapat membentuk sebuah huruf. Dengan begitu mampu melatih kemampuan anak dalam mengingat huruf yang telah disebutkan. Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media puzzle huruf ini adalah media yang menarik bagi anak dan menuntut anak agar mampu untuk berfikir kreatif.

Berikut ini beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan memahami kosa kata anak :

- a. Spelling puzzle adalah puzzle yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
- b. Jigsaw puzzle adalah puzzle yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- c. The thing puzzle adalah puzzle yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
- d. The letter(s) readiness puzzle adalah puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. Crosswords puzzle adalah puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

4. Manfaat Media Puzzle Huruf

Manfaat media puzzle huruf menurut Soedjatmiko (2009) menyatakan manfaat puzzle antara lain sebagai berikut :

- a. Kognitif, menambah kemampuan anak dalam mengetahui dan mengingat huruf alphabet.
- b. Motorik, menambah kemampuan dalam mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c. Logika, menambah kemampuan dalam berpikir secara tepat dan teratur.
- d. Kreatif/imajinatif, kemampuan dalam menghasilkan suatu ide sesuai dengan konteks.
- e. Visual, kemampuan mata dalam menangkap suatu bentuk dan warna obyek.

Manfaat puzzle menurut Nurjatkika (2012:66-67) sebagai berikut :

- a. Puzzle mampu melatih kesabaran, puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak lebih berkonsentrasi pada saat belajar. Saat bermain puzzle, dapat melatih sel-sel otak anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan konsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar puzzle tersebut.
- c. Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan puzzle dapat melatih kemampuan tangan dan mata anak dalam mencocokkan keping-kepingan

puzzle dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh. Puzzle juga membantu anak dalam mengenal dan menghafal huruf alfabet.

Secara umum manfaat dari media pembelajaran menurut Hamalik (2005:26) adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Materi pembelajaran diseragamkan agar proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- b. Penggunaan media dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan terjalannya sebuah interaksi.
- c. Meningkatkan kualitas hasil belajar anak.
- d. Menggunakan media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- e. Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar yang diberikan.
- f. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik itu sendiri, (Khadijah, 2015:95) yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi anak.
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi dalam pembelajaran anak.
- c. Memberikan struktur materi pembelajaran yang jelas bagi anak.
- d. Memberikan inti informasi kepada anak.

- e. Merangsang kemampuan anak untuk berpikir.
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa adanya tekanan.

5. Tujuan Media Puzzle Huruf

Hamalik dalam Arsyad (2008:15) mengemukakan pendapat “bahwa tujuan pemakaian media puzzle dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi anak, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membuat anak menjadi termotivasi untuk menyelesaikan puzzle secara tepat dan cepat”.

Sedangkan menurut Tarigan (1986:122) puzzle merupakan salah satu media yang efektif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan kosa kata, mengenal dan mengeja huruf alphabet, karena puzzle merupakan permainan huruf-huruf acak yang akan dijdodohkan menjadi kosa kata yang benar.

Jadi, dengan menggunakan media puzzle huruf, anak diharapkan dapat tertarik untuk belajar membaca khususnya berbicara. Secara tidak langsung anak dirangsang untuk berlatih dalam mengenal huruf, agar anak bisa mengeja huruf, anak bisa merangkai huruf menjadi kata tertentu, dan anak bisa melafalkan tulisan.

6. Langkah-Langkah Menggunakan Puzzle Huruf

Puzzle huruf merupakan media yang sangat menarik untuk anak yang dirancang sebagai media yang mudah diperoleh. Media ini mampu melatih anak

untuk mengasah kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, ketepatan dalam menyusun media puzzle, dan melatih kesabaran anak.

Menurut Sari, Yustika dkk (2012:2) menyatakan, langkah-langkah dalam penggunaan media puzzle huruf :

- a. Anak diperlihatkan media puzzle huruf yang akan digunakan bertuliskan huruf-huruf alphabet.
- b. Anak dapat mencoba menyusun potongan-potongan huruf yang akan membentuk urutan huruf alphabet yang benar.
- c. Guru dapat mengamati kegiatan anak.
- d. Guru dapat membimbing anak yang belum mampu dalam mengerjakan tugasnya dalam menyelesaikan puzzle.
- e. Guru mengadakan refleksi terhadap kegiatan yang dilakukan anak.

Sedangkan menurut Yulianti, dkk (2005:6.2) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media ppuzzle yaitu :

- a. Anak-anak diperlihatkan terlebih dahulu pada media puzzle.
- b. Anak diberikan kesempatan untuk melihat dan diberikan arahan cara penggunaan media puzzle.
- c. Anak dapat mengerjakan puzzle kembali seperti contoh.
- d. Guru akan membimbing anak yang belum mampu mengerjakan puzzle.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media puzzle huruf ini yaitu:

- a. Guru mempersiapkan alat peraga yaitu media puzzle huruf.
- b. Guru membagikan alat peraga puzzle huruf kepada anak.
- c. Guru memberikan arahan terlebih dahulu kepada anak tentang penggunaan puzzle huruf.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mencoba puzzle huruf tersebut baik dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

2.3 Menenal Huruf Alphabet Dengan Media Puzzle Huruf

Media puzzle terdapat beberapa macam desain, salah satunya adalah media puzzle huruf. media ini terbuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata sesuai dengan puzzle huruf yang digunakan menurut (Y. R. Sari, 2019). Melalui permainan ini, anak dirangsang membuat rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan dan untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Dalam penggunaan media puzzle huruf dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf dan kata sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca. (Madyawati, 2017).

Menurut Emmy (2015:85) menyatakan bahwa “Media puzzle dapat digunakan untuk membantu koordinasi visual dan pengenalan bentuk-bentuk dan pola-pola bagi anak”. Ditambah lagi bahwa permainan huruf alphabet dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari

ketegangan dan kecemasan. Anak-anak akan lebih aktif ketika dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan membuat keputusan. Permainan huruf alphabet juga dapat mendorong anak agar dapat melihat jumlah huruf berkali-kali namun tidak merasa membosankan bagi anak.

Media puzzle dapat dikatakan juga sebagai media visual yang mampu menarik minat bagi anak untuk belajar menurut (Y. D. M. Sari, 2016) karena melalui media puzzle huruf alphabet, anak diharapkan mampu menemukan hal yang baru dalam aspek belajar huruf (mengenal huruf, menulis, menyebutkan atau membedakan huruf alphabet) sehingga anak dapat merasa gembira dan tidak mudah merasa bosan. Selain itu anak dapat memahami huruf alphabet dan anak mampu menyebutkan huruf alphabet dari sebuah kata dengan benar (Trisniwati, 2014). Tanpa kita sadari anak telah belajar mengenal huruf alphabet dengan begitu dapat membantu anak yang masih kurang dalam kemampuan mengenal hurufnya untuk lebih mudah dan cepat memahami huruf alphabet. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media puzzle huruf, media ini dapat mempengaruhi aspek perkembangan bahasa pada anak terutama dalam mengenal huruf alphabet (Srimulyanti, 2016).

Pembelajaran keaksaraan pada anak kelompok B3 yaitu dimulai dengan belajar mengenal huruf yang disesuaikan dengan karakter dan tingkat perkembangan anak usia dini. Dengan menggunakan media yang memiliki gambar-gambar dengan warna-warna terang, menarik dan mudah dimainkan oleh anak-anak, maka dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar

mengenai huruf dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media puzzle huruf. Melalui media puzzle huruf dapat mengurangi kesulitan anak dalam mengenali huruf. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Suciaty (2010) menjelaskan bahwa “ permainan puzzle dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat dalam bermain. Dengan menggunakan media puzzle huruf anak mampu mengingat berbagai huruf dikarenakan anak berperan aktif dalam pembelajaran karena dilakukan sambil bermain. Sebagai seorang pendidik anak usia dini khususnya anak TK, guru harus memiliki seni mendidik yang mampu meningkatkan perhatian anak dalam pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.4 Hasil Penelitian Relevan

Dalam kajian dari penelitian ini tidak hanya terbatas pada teori deskriptif saja, akan tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan banding dan masukan walaupun penelitian dilakukan tidak berasal dari ranah yang sama.

1. Luh Ayu Suryastini, I Nyoman Wirya, Putu Rahayu Ujianti (Volume 2 no 1, 2014) yang berjudul “ Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK”

Penelitian yang telah dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa anak setelah diterapkan metode pemberian

tugas berbantuan media puzzle huruf pada anak di kelompok B tahun pelajaran 2013/2014 di TK Budhi Luhur Sudaji. Jenis penelitian yang digunakan didalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 13 anak pada Kelompok B di TK Budhi Luhur Sudaji Tahun pelajaran 2013/2014. Data yang digunakan dalam penelitian perkembangan bahasa dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan perkembangan Bahasa anak pada siklus I sebesar 70,68% yang berarti peningkatan sedang. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 85,12% yang berarti peningkatan tinggi. Artinya disetiap siklus mengalami peningkatan perkembangan Bahasa anak pada kelompok B tahun pelajaran 2013/2014 di TK Budhi Luhur Sudaji setelah adanya penggunaan media puzzle huruf.

2. Nurlilawaty, Sri Milfayetti, Anita Yus (Volume 8 no 3, 2018) yang berjudul “Pengaruh Bermain Puzzle Berbasis ICT Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui pengaruh dari prnggunaan media puzzle berbasis ICT terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca permulaan dan gambar siswa yang mendapatkan pembelajaran puzzle berbasis ICT sebesar 21.32% lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran Puzzle konvensional sebesar 15.04%.

Motivasi belajar yang diajarkan dengan menggunakan puzzle berbasis ICT dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan puzzle konvensional. Motivasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran puzzle berbasis ICT sebesar 17.44% lebih besar dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran puzzle konvensional sebesar 14.88%. Artinya dalam penerapan pembelajaran puzzle berbasis ICT dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan kata dan gambar, dan motivasi belajar siswa.

3. Mega Triana, Sumardi, Taopik Rahman (Volume 4 no 1, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun”.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media Big Book Alfabet untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf alphabet anak usia 4-5 tahun. Dalam penelitian yang dilakukan menggunakan metode Design Based Research (DBR) yang dikembangkan oleh Amiel dan Reeves untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di TK Yayasan Islam Kelompok A. Pengumpulan data hanya dengan menggunakan wawancara dan validasi ahli saja, hal ini dikarenakan adanya pandemik Corona Virus Disease (COVID-19) sehingga peneliti tidak bisa melanjutkan uji coba produk ke lapangan. Rancangan produk dinyatakan layak oleh ketiga validator ahli, kemudia melakukan revisi sesuai saran dan rekomendasi dari validator

ahli. Secara umum produk dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran tentang kemampuan mengenal huruf alfabet anak usia 4-5 tahun.

4. Ratih Fitri Astuti, Ratna Istiarina (Volume 11 no 1, 2020) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle Di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar meningkatkan kemampuan membaca pemula bagi anak usia 5-6 tahun melalui media puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak tiga (3) siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok B anak yang mengalami masalah kemampuan membaca permulaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui Media Puzzle. Kemampuan Membaca Permulaan pada Siklus I mencapai 51% , Siklus II meningkat mencapai 74% dan meningkat lebih baik lagi pada Siklus III mencapai 91%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian variasi dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam penelitian meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media puzzle. Artinya dengan penerapan melalui media puzzle dapat meningkatkan

kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di PAUD Flamboyan Kel.Sukasari Kec.Kota Tangerang.

5. Suci Amelia (Volume 4 no 1, 2021) yang berjudul “ Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini “.

Penelitian yang telah dilakukan bertujuan untuk mengetahui media puzzle untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf latin anak usia dini. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan sampai uji tahap validasi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau Research and Development/ R&D. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi, adapun instrument penelitiannya yaitu lembar validasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data pengembangan dan analisis data kevalidan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media puzzle huruf latin setelah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli validator media dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin untuk anak usia dini, selain itu dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.

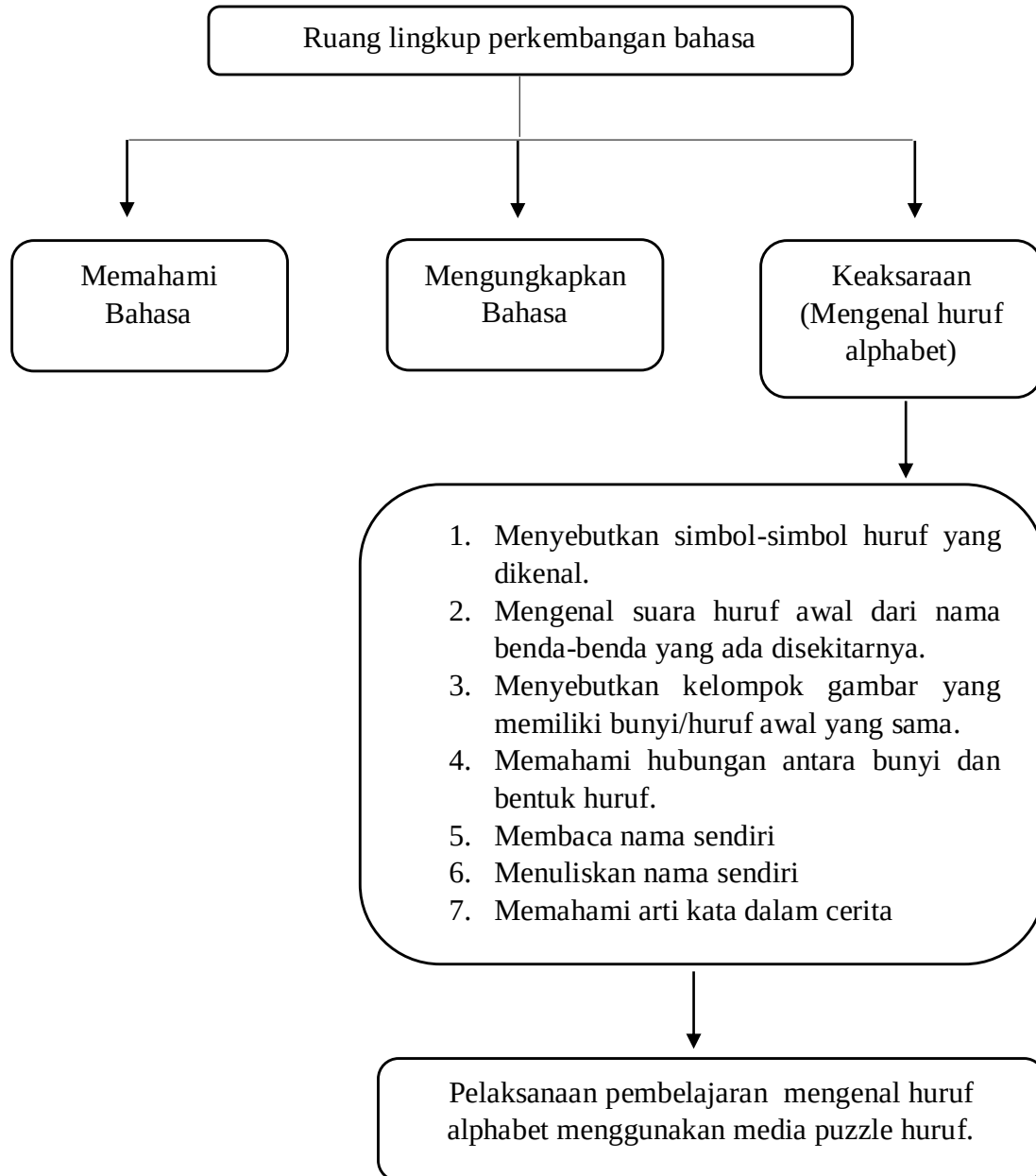
Berdasarkan penelitian relavan yang dijelaskan diatas, penelitian relavan yang digunakan memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan media puzzle tetapi disetiap penelitian memiliki perbedaan dalam menerapkan puzzle yang akan digunakan. Dalam penelitian ini sama-sama mengembangkan

aspek perkembangan Bahasa yaitu dalam aspek keaksaraan, dan memiliki persamaan yaitu dalam mengenal huruf alphabet. Terdapat perbedaan didalam penelitian ini yaitu jenis penelitian dan metode penelitian. Dari beberapa penelitian relevan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengenal huruf alphabet melalui media puzzle dapat dilakukan didalam penelitian.

2.5 Kerangka Berfikir

Pada permasalahan yang dijabarkan di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 2 Kota Jambi. Didalam ruang lingkup perkembangan bahasa terdapat 3 perkembangan Bahasa yaitu, memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Pada pengenalan keaksaraan yaitu mengenal huruf alphabet guru menggunakan media puzzle. Adapun puzzle yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa puzzle huruf yang terdiri dari beberapa bagian, dimana anak dapat menyusun huruf-huruf abjad tersebut yang akan membentuk suatu huruf-huruf yang utuh dan menyusun huruf abjad hingga menjadi sebuah kata.

Berikut adalah bagan kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi khusus anak usia 5-6 tahun di kelas B3. Waktu observasi awal penelitian dilakukan pada akhir semester ganjil dibulan desember 2021, dan dilanjutkan kembali penelitian untuk mengambil data dibulan agustus 2022 hingga selesai.

3.2 Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, penelitian deskriptif adalah penelitian yang menekankan catatan dengan deskripsi yang rinci menggambarkan situasi pada penelitian yang berlangsung untuk mendukung penyajian data. Menurut Sugiyono (2018:2) yang menjelaskan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah dalam mendapatkan data untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Basrowi & Suwandi, (2008:2), melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat dalam konteks, dengan situasi dan setting fenomena alami sesuai yang sedang diteliti. Setiap fenomena merupakan sesuatu yang unik, yang berbeda dengan lainnya karena berbeda konteksnya.

Pada penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan peneliti bermaksud menganalisis keterampilan mengenal huruf alphabet anak usia 5-6 tahun selama penelitian berlangsung dan dilanjutkan dengan mendeskripsikan melalui permainan media puzzle huruf di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

3.3 Data Dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang diambil langsung oleh responden yang menjadi sampel penelitian ini adalah anak kelompok B3 TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Cara memperoleh data tersebut melalui data primer dan data sekunder, data primer artinya data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya atau responden bisa melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sekolah berupa hasil dari dokumentasi, observasi, dan jurnal atau penelitian terdahulu yang relevan.

2. Sumber Data

Sumber data yang diambil didalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelas B3 di TK Negeri Pembina Kota Jambi yang berjumlah 19 anak.

3.4 Teknik Sampling (Cuplikan)

Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan sumber data atau subjek penelitian atau sumber-sumber yang menjadi tempat akan diperoleh data. Adapun

populasi pada penelitian ini adalah anak kelompok B3 sebanyak 19 orang di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

Sampel adalah sebagian dari populasi penelitian atau contoh dari keseluruhan populasi penelitian. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 sebanyak 19 orang di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

Tabel 1.1

Jumlah Populasi dan Sampel

Kelompok	Populasi	Sampel
B3	19	19

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Adapun jenis teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Obsevasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian. Observasi merupakan dasar ilmu pengetahuan, karena para ilmuwan bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang dihasilkan melalui kegiatan observasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati kegiatan apa saja yang dilakukan anak

selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di kelas B3 di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

Tabel 1.2 Kisi-Kisi Observasi

Variabel	Indikator	Hasil Penelitian
Keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun.	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	
	2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.	
	3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.	
	4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	
	5. Membaca nama sendiri.	
	6. Menuliskan nama sendiri.	
	7. Memahami arti kata dalam cerita.	

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan adanya maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan

jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara menurut definisi Esterberg, seperti dikutip Sugiyono, adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat mengkonstruksikan makna dalam suatu topik penelitian tertentu. Metode wawancara ini digunakan untuk mewawancarai guru kelas yang memegang kelas kelompok B3 dalam mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

Tabel 1.3 Kisi-Kisi Wawancara

Variabel	Indikator	Panduan Wawancara	Sumber Data
Keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun.	1.Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	1.Bagaimana keterampilan anak mengenal huruf dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal?	Guru di kelas B3.
	2.Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.	2.Bagaimana keterampilan anak dalam mengenal suara huruf awal?	
	3.Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.	3.Bagaimana keterampilan anak dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama?	

	4.Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	4.Bagaimana keterampilan anak dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf?	
	5.Membaca nama sendiri.	5.Bagaimana keterampilan mengenal huruf alphabet anak dalam membaca nama sendiri?	
	6.Menuliskan nama sendiri.	6.Bagaimana keterampilan anak dalam menuliskan nama sendiri?	
	7.Memahami arti kata dalam cerita.	7.Bagaimana keterampilan anak dalam memahami arti kata dalam cerita.	

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan didalam penelitian ini adalah penelitian yang relavan dengan fokus yang dibutuhkan untuk melengkapi data penelitian. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan sebagai penguat dari penelitian yang dilakukan, dokumentasi yang digunakan yaitu pengambilan gambar (foto) dari kegiatan yang dilakukan dan mengumpulkan data-data wawancara yang dilakukan dalam keterampilan mengenal huruf alphabet melaui media puzzle huruf.

3.6 Uji Validasi Data

Uji validasi data adalah untuk menguji kebenaran dari proses penelitian. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Instrumen yang valid dapat mengukur apa yang diinginkan, yang dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi atau rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Hal ini diharapkan agar dapat menguatkan keseluruhan data dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data terkumpul, diolah sedemikian rupa sampai pada kesimpulan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data kualitatif. Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara kemudian mendapatkan data yang diperlukan, maka selanjutnya peneliti perlu menganalisis data tersebut. Untuk menganalisis data tersebut, maka peneliti ini menggunakan teknik analisis data menurut model Miles dan Huberman

(2014) diantaranya proses analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu:

a. Reduksi Data

Tahap reduksi data merupakan tahap mereduksi atau menyederhanakan data yang di dapat agar bisa sesuai dengan kebutuhan dan tentunya mudah untuk didapatkan informasi. Reduksi data dilakukan untuk menelaah kembali seluruh catatan lapangan yang telah dilakukan, diperoleh melalui observasi dan wawancara yang kemudian dirangkum untuk memilih hal-hal yang pokok dan penting serta memfokuskan hal-hal yang berkaitan dengan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

b. Penyajian Data

Sesuai dengan namanya, pada tahap ini peneliti bisa menyajikan data yang sudah direduksi atau disederhanakan di tahap sebelumnya. Proses penyajian data diperlukan dalam analisis data kualitatif untuk bisa menyajikan atau menampilkan data yang rapi, sistematis, tersusun dengan pola hubungan tertentu. Sehingga data ini tidak lagi berupa data mentah akan tetapi sudah menyajikan suatu informasi. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk uraian dan disajikan dengan teks naratif dengan mengelompokkan sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti agar mudah di pahami.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan ini menjadi informasi yang bisa disajikan dalam laporan penelitian dan ditempatkan di bagian penutup. Pada bagian kesimpulan, sehingga para pembaca laporan penelitian juga bisa menemukan kesimpulan tersebut. Proses menarik kesimpulan baru bisa dilakukan ketika semua data yang telah disederhanakan, disusun baru kemudian bisa dipahami dengan mudah.

3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi dengan prosedur penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengamatan awal di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi pada anak usia 5-6 tahun di kelas B3. Dalam pelaksanaan peneliti melakukan pengumpulan narasumber yang selanjutnya hasil data diolah, dianalisis dan disimpulkan. Proses selanjutnya dari data-data yang diperoleh kemudian dituliskan dalam bentuk laporan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi / Objek Penelitian

a. Profil

Penelitian ini dilakukan di sekolah TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. TK ini didirikan pada tahun 1997. Pada tahun 2015 sekolah ini masih terakreditasi dengan perdikat C. Seiring berjalannya waktu TK ini terus berkembang dan meningkat. Pada TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi memiliki 87 siswa. Untuk kelompok A jumlah anak sebanyak 13 orang anak usia 4-5 tahun, dan untuk anak di TK B sebanyak 74 orang anak. Terdapat 6 orang guru kelas, 1 guru iqra', 1 orang TU, dan 1 orang penjaga kebersihan.

b. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di sekolah TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, yang beralamatkan Jln Pangeran Hidayat, Lorong Siswa, Kelurahan Suka Karya, Kecamatan Kota Baru, kota jambi, Provinsi Jambi. TK ini memiliki luas secara keseluruhan mencapai 85000 Ha. Peneliti melakukan penelitian dimulai sejak 31 Agustus-17 September 2022.



Gambar 5.1 Profil Sekolah

c. Visi dan Misi Sekolah

Visi TK Negeri Pembina 2 :

“Menciptakan manusia yang beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, kreatif, mandiri dan berilmu”.

Misi TK Negeri Pembina 2 :

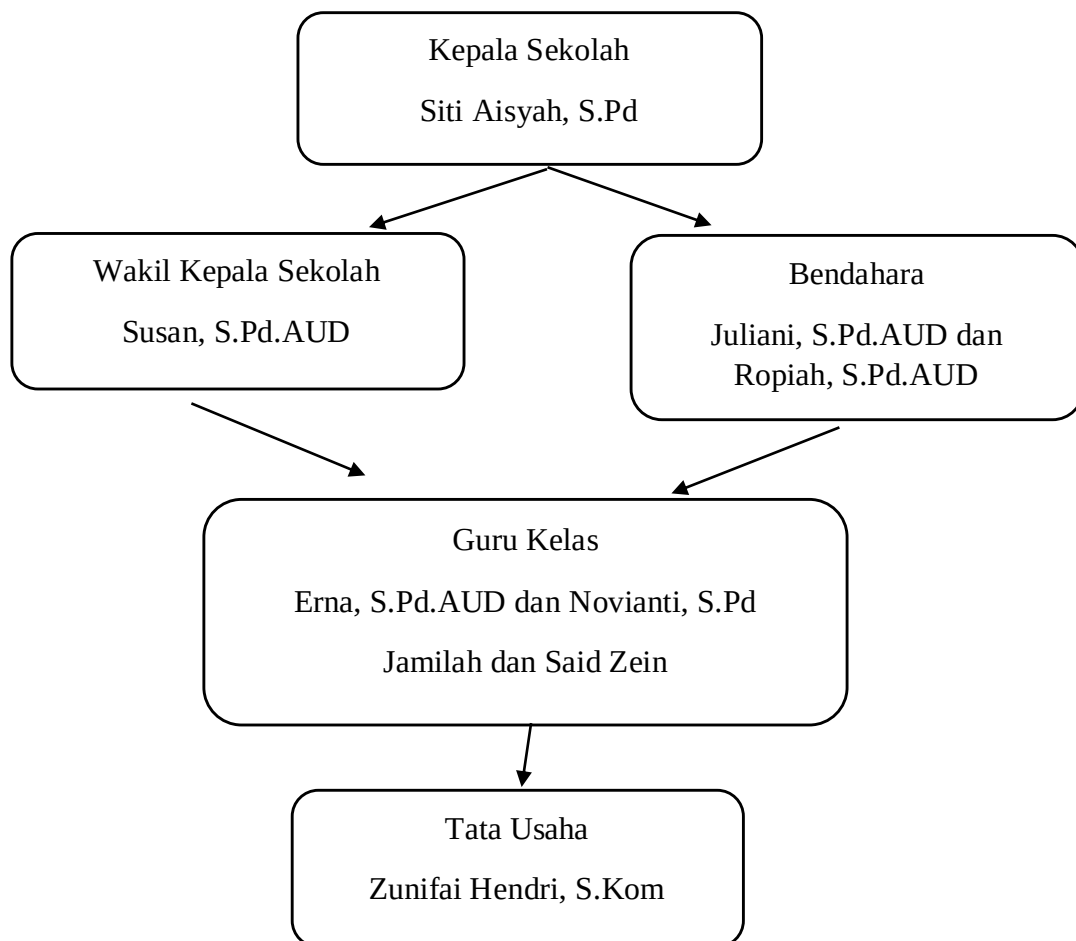
- Membentuk sikap dan perilaku anak melalui pembiasaan.
- Membiasakan anak bertutur kata dan bersikap secara baik dan sopan.
- Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan kondusif.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berprinsip pada PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, Menyenangkan).

- Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengaktualisasikan diri mengembangkan kemampuan dan bakatnya.

Tujuan

“ Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik dalam rangka mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan selanjutnya “.

d. Struktur Organisasi



Gambar 5.2 Struktur Sekolah

4.2 Deskripsi Temuan Penelitian

Deskripsi keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Keterampilan mengenal huruf alphabet harus dikembangkan sejak dini kepada anak sesuai dengan perkembangan yang dimiliki oleh setiap anak. Kemampuan mengenal huruf alphabet di TK dilaksanakan dalam batas-batasan aturan yang telah ditetapkan hendaknya diberikan secara terpadu khususnya dalam aspek perkembangan Bahasa.

Hasil penelitian memberikan gambaran data secara jelas mengenai keterampilan mengenal huruf alphabet anak melalui penggunaan media puzzle huruf. Adapun pemaparan tentang keterampilan mengenal huruf anak melalui penggunaan media puzzle huruf. Dalam pelaksanaannya di sekolah tentang mengenal huruf anak.

Dalam menyampaikan pembelajaran mengenai pengenalan huruf alphabet pada anak haruslah menarik agar anak tidak merasa bosan. Salah satunya dengan pembelajaran menggunakan media seperti media puzzle huruf dalam mengenalkan huruf alphabet. Pada pengambilan data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan langsung oleh penelitian baik pada observasi awal maupun pada saat penelitian. Peneliti menggunakan instrumen observasi, instrumen wawancara, dan dokumentasi untuk memfokuskan data yang diambil. Peneliti melakukan pengamatan langsung didalam kelas B3 dan melihat bagaimana keterampilan anak dalam mengenal huruf alphabet. Serta melakukan

wawancara kepada guru kelas yang mengajar di kelas B3, dan melakukan dokumentasi pada saat proses penelitian berlangsung di kelas B3.

Untuk mengetahui keterampilan mengenal huruf dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan mengenal huruf anak yang dilaksanakan oleh guru B3 sebagai berikut:

a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelompok B3 mengatakan:

Alhamdulillah cukup baik kalau mengenal huruf, apa lagi di kelas B3 ini kebanyakan dari anak yang nyambung dari kelompok A ke kelompok B. Alhamdulillah anak-anak sudah bisa.

Alhamdulillah cukup baik juga mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal, seperti huruf-huruf yang dari nama namanya sendiri.

Menyebutkan simbol-simbol huruf adalah kemampuan pertama yang penting untuk menuju kemampuan lainnya yaitu kemampuan berbicara. Seperti menyebutkan simbol-simbol huruf A-Z, memperkenalkan huruf dapat melatih kemampuan mengingat huruf pada anak usia dini merupakan hal yang diperlukan untuk menstimulasi perkembangan Bahasa anak.

Dari hasil observasi yang diteliti dikelas B3 yang peneliti lihat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dikelas terlihat beberapa anak sudah mampu dalam menyebutkan huruf (A-Z) yang dikenal contoh seperti nama hari “S-E-L-A-S-A”. Hasil wawancara bersama guru kelas B3 terkait menyebutkan huruf-

huruf yang dikenal ialah anak sudah mampu dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.

b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelompok B3 mengatakan:

Karena anak-anak dari kelompok A ke kelompok B ini sudah terbiasa mengenal awalan huruf apa lagi awalan huruf mereka sudah bisa, sudah mampu untuk mengenal huruf awalan. Contoh huruf awalan dalam tema “Sekolahku” yang jelas untuk awalan huruf sudah mengerti.

Mengenal suara huruf awal adalah mengetahui bunyi dan setiap perwakilan huruf-huruf. Mengenal huruf awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak usia dini dalam membaca dan memahami satu persatu huruf serta bunyinya. Kemudian mengenal suku kata demi suku kata dengan mengenal kata yang akhirnya menjadi kalimat.

Dari hasil observasi yang diteliti dikelas B3 yang peneliti lihat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dikelas terlihat beberapa anak sudah mampu dalam mengenl suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Dari hasil wawancara bersama guru kelas B3 terkait mengenal suara huruf awal ialah anak sudah bisa dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

- c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelompok B3 mengatakan:

Alhamdulillah mereka juga sudah bisa seperti itu contoh-contoh itu sudah mereka mampu dalam mengenal-mengenal awalan huruf yang sama. Seperti yang bunda bibah bilang tadi seperti mata, mama, makan, ma nya kan untuk huruf awalan yang sama.

Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama adalah anak memahami masing-masing huruf yang memiliki bentuk huruf awalan yang sama. Contohnya seperti sepeda atau sepatu. Dari hasil observasi yang diteliti dikelas B3 yang peneliti lihat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dikelas terlihat beberapa anak sudah mampu dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas B3 terkait menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama anak sudah mampu dalam menyebutkan huruf awalan yang sama.

- d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelompok B3 mengatakan:

Mereka sudah tau juga seumpamanya dalam pembelajaran menarik garis, gambar rumah mereka sudah tau huruf-huruf rumah seperti “R-U” mereka sudah tau huruf-huruf seperti itu. Jadi untuk menarik garis

mereka sudah bisa mengenal huruf awalan, sudah mengerti seumpamanya a,i,u,e,o mereka juga sudah paham.

Hubungan antara bunyi dan bentuk huruf adalah melafalkan bunyi dari suatu huruf yang ditunjuk berdasarkan bentuk hurufnya, contohnya seperti kata “R-U-M-A-H-K-U”. Dari hasil observasi yang diteliti dikelas B3 yang saya lihat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dikelas terlihat beberapa anak sudah mampu dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas di B3 terkait memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf anak sudah mampu memahaminya.

e. Membaca nama sendiri

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelompok B3 mengatakan:

Alhamdulillah itu sudah paham mereka dan mereka sudah bisa menyebutkan huruf dari nama-nama nya sendiri.

Dalam mengenal huruf merupakan bagian penting dalam membangun kemampuan Bahasa anak usia dini. Ketika anak sudah dapat membaca nama sendiri mereka sudah mampu memahami huruf-huruf atau biasanya anak-anak menghafal huruf-huruf yang terdapat pada namanya. Dari hasil observasi yang diteliti di kelas B3 yang saya lihat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dikelas terlihat beberapa anak yang sudah bisa dalam membacakan nama sendiri dan sebagian masih belum bisa. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru di kelas terkait membaca nama sendiri anak sudah paham dalam membacakan nama sendiri.

f. Menuliskan nama sendiri

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelompok B3 mengatakan:

Kalau menulis nama sendiri karena mereka dari kelompok A Alhamdulillah mereka sudah bisa cuman sebagian. Karena mereka digabung dari kelompok A digabung sama anak yang baru jadi untuk anak-anak yang baru ada yang sudah bisa ada yang belum, ada beberapa yang belum bisa.

Dalam menuliskan nama terlebih dahulu anak sudah mengetahui huruf-huruf alphabet atau sudah mengenal simbol-simbol huruf. Dari hasil observasi yang diteliti B3 yang saya lihat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dikelas terlihat beberapa anak sudah dapat menuliskan namanya sendiri dan sebagian masih belum bisa menuliskan namanya sendiri. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas terkait menuliskan nama sendiri sebagian anak sudah dapat menuliskan namanya sendiri dan beberapa anak masih belum bisa dalam menuliskan namanya sendiri.

g. Memahami arti kata dalam cerita

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelompok B3 mengatakan:

Kalau memahami arti kata dalam cerita, kadang kita memberikan cerita itu harus kita jelaskan, tapi kadang kita mereka sudah mengerti sendiri tentang arti kata tersebut.

Memahami arti kata diartikan sebagai maksud yang terkandung dari sebuah kata baik dalam bentuk kalimat maupun paragraph. Arti kata merupakan

kata-kata dalam ucapan atau merupakan sebuah keterangan sehingga membuat seseorang memahami dari sebuah arti kata dalam sebuah cerita. Dari hasil observasi yang diteliti dikelas B3 yang saya lihat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dikelas terlihat beberapa anak sudah mengerti tentang memahami arti kata dalam cerita. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas terkait memahami arti kata dalam cerita ialah beberapa anak sudah mengerti tentang memahami arti kata dalam cerita.

4.3 Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data terkumpul, diolah sedemikian rupa sampai pada kesimpulan. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data kualitatif. Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara kemudian mendapatkan data yang diperlukan, maka selanjutnya peneliti perlu menganalisis data tersebut. Untuk menganalisis data tersebut, maka peneliti ini menggunakan teknik analisis data menurut model Miles dan Huberman (2014) diantaranya proses analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu:

a. Reduksi Data

Tahap reduksi data merupakan tahap mereduksi atau menyederhanakan data yang di dapat agar bisa sesuai dengan kebutuhan dan tentunya mudah untuk didapatkan informasi. Reduksi data dilakukan untuk menelaah kembali seluruh catatan lapangan yang telah dilakukan,

diperoleh melalui observasi dan wawancara yang kemudian dirangkum untuk memilih hal-hal yang pokok dan penting serta memfokuskan hal-hal yang berkaitan dengan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

Hasil observasi yang saya teliti di kelas kelompok B3 pada saat jam pembelajaran, yang saya lihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran pada saat guru menuliskan nama hari, guru meminta anak-anak untuk dapat menyebutkan huruf-hurufnya. Pada saat anak-anak diminta menyebutkannya terdapat 7 orang anak yang masih belum dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Pada saat guru menunjukkan simbol huruf anak belum dapat menyebutkannya, dan merasa kebingungan. Namun terdapat 12 anak yang sudah dapat menyebutkan simbol huruf contohnya seperti menyebutkan simbol huruf pada nama hari “S-E-L-A-S-A” dengan menggunakan media puzzle huruf sebagai medianya.

Terdapat hasil dari wawancara bersama guru kelas kelompok B3 yang mana guru menyatakan bahwa anak sudah cukup baik dalam mengenal huruf, seperti huruf-huruf yang ada pada namanya sendiri. Sehingga anak sudah dapat dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal anak.

- 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas kelompok B3 pada saat proses pembelajaran guru memberikan tugas pada anak yang mana nantinya dengan tugas ini anak dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya. Namun masih ada anak yang masih belum dapat melakukannya karena anak belum memahami bentuk dan bunyi huruf. Terdapat 8 orang anak yang masih mengalami kesulitan dan 11 orang anak sudah dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang dikenal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas kelompok B3 yang dimana guru menyebutkan bahwa kebanyakan anak sudah pernah sekolah di kelas kelompok A dan melanjutkan ke kelompok B maka anak sudah terbiasa dalam mengenal suara awal dari nama benda, jadi anak sudah bisa dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas kelompok B3 pada waktu pelaksanaan pembelajaran di kelas guru mengajarkan anak dan memberikan tugas dalam menyebutkan kelompok gambar. Namun ketika guru meminta anak untuk menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal

yang sama anak masih mengalami kesulitan karna terdapat 8 orang anak yang masih belum bisa melakukannya dan 12 orang sudah mampu melakukannya.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas dikelompok B3 guru menyatakan bahwa anak sudah bisa dan mampu dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi awalan yang sama, ketika anak diminta seperti menyebutkan huruf M “mata, mama, dan makan” anak sudah bisa.

4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Hasil observasi yang saya teliti di kelas kelompok B3 pada saat jam pembelajaran, yang saya lihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran pada saat guru menunjukkan huruf menggunakan media puzzle huruf secara tidak langsung guru mengajarkan kepada anak untuk memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf yang ada. Yang mana media itu menunjukkan bentuk dari sebuah huruf, terdapat 11 orang anak yang sudah bisa dalam menunjukkan bentuk huruf dan melafalkan bunyinya dan masih ada 8 orang anak yang masih mengalami kesulitan dalam memahami antara bunyi dan bentuk huruf.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru dikelas kelompok B3 menyatakan bahwa anak sudah bisa dalam memahami bunyi dan bentuk huruf. Ketika dalam pembelajaran anak diminta untuk mengerjakan tugas menarik garis, misalnya gambar rumah mereka sudah tau huruf-huruf apa saja yang terdapat pada tulisan rumah.

5) Membaca dan menulis nama sendiri

Hasil observasi yang saya teliti di kelas kelompok B3 pada saat jam pembelajaran, yang saya lihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran pada saat guru memberikan tugas biasanya anak diminta untuk menuliskan namanya sendiri. Ketika anak sudah dapat menulis dan membaca nama sendiri mereka sudah mampu dalam memahami huruf-huruf, atau biasanya anak telah diajarkan oleh orang tua dalam menuliskan namanya sendiri. Dalam menuliskan dan membaca nama sendiri terdapat 12 orang yang sudah dapat menuliskan namanya sendiri dan 8 orang anak masih belum bisa menuliskan namanya sehingga memerlukan perhatian lebih dari guru untuk mengajarkan anak dalam menulis dan membaca namanya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru di kelas kelompok B3 guru menyampaikan bahwa dalam membaca dan menuliskan namanya sendiri anak sudah mampu karna sebagian anak sudah bersekolah di kelompok A jadi anak dari kelompok A sudah bisa menulis namanya sendiri, namun beberapa anak masih belum bisa menulis namanya sendiri.

6) Memahami arti kata dalam cerita

Hasil observasi yang saya teliti di kelas kelompok B3 pada saat jam pembelajaran, yang saya lihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran pada saat guru mengajar dengan bercerita sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu, dimana nanti guru akan melakukan

Tanya jawab berdasarkan dengan penjelasan yang telah diberikan. Maka dari itu anak akan memahami arti kata dalam cerita, namun terdapat hanya 3 orang anak saja yang dapat memahami arti kata dalam cerita selebihnya masih belum bisa memahami arti kata dalam cerita.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru dikelas kelompok B3 guru menyatakan bahwa untuk memahami arti kata dalam cerita guru perlu memberikan cerita dengan jelas agar anak dapat memahaminya, namun hanya beberapa anak saja yang dapat memahami arti kata dalam cerita.

b. Penyajian Data

Proses penyajian data diperlukan dalam analisis data kualitatif untuk bisa menyajikan atau menampilkan data yang rapi, sistematis, tersusun dengan pola hubungan tertentu. Sehingga data ini tidak lagi berupa data mentah akan tetapi sudah menyajikan suatu informasi. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk uraian dan disajikan dengan teks naratif dengan mengelompokkan sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti agar mudah di pahami.

1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas kelompok B3 yang terlihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran dikelas anak tersebut sangat aktif dalam menyebutkan simbol-simbol huruf dari sebuah nama hari seperti S-E-L-A-S-A yang ditunjukkan

dengan menggunakan media puzzle huruf dimana secara bersama-sama anak menyebutkan huruf-huruf tersebut. Hasil wawancara bersama guru dikelas kelompok B3 bahwa anak sudah cukup baik dalam mengenal huruf yang dikenal seperti huruf-huruf pada namanya sendiri karena anak sudah pernah memasuki bangku sekolah di kelas kelompok A. Terkait indikator ini ialah anak sudah mampu dan bisa dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal seperti yang telah dijelaskan diatas.

2) Mengetahui suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas kelompok B3 yang terlihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran dikelas anak tersebut sangat aktif dalam bercerita mengenai tema pembelajaran pada hari itu, guru menjelaskan tentang huruf awal dari nama benda yang mana nanti akan menjadi lembar kerja anak. Dengan hal tersebut tentu dapat membantu anak dalam mengenal huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya. Dari hasil wawancara bersama guru dikelas kelompok B3 terkait indikator ini adalah anak sudah mampu untuk mengenal huruf awalan dari nama sebuah benda yang mana dilihat dari lembar kerja yang telah dilaksanakan.

- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas kelompok B3 yang terlihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran dikelas anak tersebut tertarik untuk melakukan pembelajaran mengenai kelompok gambar dengan lembar kerja menarik garis hal ini membantu anak untuk mencapai indikator mengenai menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama. Dari hasil wawancara bersama guru dikelas kelompok B3 yang mana guru menyampaikan bahwa anak sudah bisa dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama seperti lembar kerja yang telah dilakukan.

- 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas kelompok B3 yang terlihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran dikelas anak tersebut anak sangat tertarik ketika proses pembelajaran menggunakan media puzzle huruf karna dengan menggunakan media puzzle huruf anak dapat melihat bentuk dari sebuah huruf. Maka dengan menggunakan media puzzle huruf dapat membantu anak dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Dari hasil wawancara bersama guru dikelas kelompok B3 mengenai indikator ini anak sudah bisa dalam memahami bunyi dan bentuk huruf seperti huruf dari R-U-M-A-H-K-U anak sudah dapat menyebutkan huruf-hurufnya.

5) Membaca dan menulis nama sendiri

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas kelompok B3 yang terlihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran dikelas ketika anak telah menyelesaikan lembar kerja anak diminta untuk menuliskan namanya sendiri, namun dari 19 orang anak masih terdapat 8 orang anak yang masih belum bisa menulis dan membacakan namanya sendiri. Dari hasil wawancara bersama guru dikelas kelompok B3 yang mana disampaikan bahwa anak sudah bisa dalam menuliskan namanya sendiri tetapi masih ada yang belum bisa menuliskan namanya.

6) Memahami arti kata dalam cerita

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas kelompok B3 yang terlihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran dikelas anak tersebut anak merasa tertarik ketika guru menceritakan sesuatu hal yang baru mengenai tema pembelajaran misalnya tema RUMAHKU yang mana guru menceritakan tentang tema tersebut dan melakukan tanya jawab mengenai tema tersebut. Hal ini akan membuat anak dapat memahami arti kata dalam cerita karena anak menyampaikan kembali apa yang telah disampaikan oleh guru. Dari hasil wawancara bersama guru dikelas B3 yang mana disampaikan bahwa ketika memberikan cerita mengenai tema tertentu maka disampaikan dengan jelas agar anak dapat memahaminya. Terdapat 3 orang anak yang sudah dapat dalam memahami arti kata dalam cerita.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan ini menjadi informasi yang bisa disajikan dalam laporan penelitian dan ditempatkan di bagian penutup. Pada bagian kesimpulan, sehingga para pembaca laporan penelitian juga bisa menemukan kesimpulan tersebut. Proses menarik kesimpulan baru bisa dilakukan ketika semua data yang telah disederhanakan, disusun baru kemudian bisa dipahami dengan mudah.

1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun ialah peneliti menyimpulkan bahwa dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal anak sudah bisa melakukannya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan sebuah media yaitu puzzle huruf yang mana guru menunjukkan simbol huruf yang ada. Sehingga anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal oleh anak.

2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun ialah peneliti menyimpulkan bahwa dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya anak sudah bisa dapat dilihat dari pelaksanaan proses

pembelajaran yang mana guru menunjukkan huruf awalan dari sebuah nama benda dengan menggunakan media puzzle huruf dan dilanjutkan dengan lembar kerja yang akan dikerjakan. Sehingga pada saat guru mengenalkan suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya anak sudah dapat memahaminya.

- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun ialah peneliti menyimpulkan bahwa dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama anak sudah bisa melakukannya dengan guru mengenalkan kata awalan yang sama sesuai dengan tema pembelajaran misalnya huruf “L” untuk lemari dan lantai. Dengan begitu guru membantu anak agar dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.

- 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun ialah peneliti menyimpulkan bahwa dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf anak sudah mampu dalam melakukannya. Guru menggunakan media puzzle huruf agar anak dapat memahami bunyi dan bentuk huruf yang ada. Dengan media

puzzle huruf anak dapat melihat langsung bentuk dari huruf-huruf sehingga anak bisa memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

5) Membaca dan menulis nama sendiri

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun ialah peneliti menyimpulkan bahwa dalam membaca dan menulis nama sendiri beberapa anak sudah bisa menuliskan namanya sendiri karena anak yang sudah bisa menulis adalah anak yang sudah pernah sekolah di kelompok A. Ketika selesai mengerjakan lembar kerjanya biasanya guru meminta anak untuk menuliskan namanya sendiri.

6) Memahami arti kata dalam cerita

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun ialah peneliti menyimpulkan bahwa dalam memahami arti kata dalam cerita bisa dengan guru memberikan sebuah cerita sesuai dengan tema pembelajaran hari ini. Dengan memberikan cerita dan melakukan tanya jawab kepada anak akan membuat anak menyampaikan kembali cerita yang telah dijelaskan. Sehingga dengan begitu anak akan memahami arti kata dalam sebuah cerita yang disampaikan.

4.4 Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti melihat keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 2 Kota Jambi. Penelitian ini meneliti 7 indikator penelitian yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menulis nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita. Terdapat beberapa anak sudah dapat melakukannya tetapi terdapat sebagian anak belum bisa melakukannya.

Dari 19 orang anak di kelas B3 ada 7 orang anak dari kelas kelompok A terlebih dahulu dan melanjutkan di kelas kelompok B3. Terdapat 11 orang anak yang sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, dan 8 orang anak belum dapat melakukannya. Pada kelompok B3 terdapat 12 orang anak sudah dapat membaca nama sendiri dan menuliskan nama sendiri, dan sebagian lagi belum dapat melakukannya dan memerlukan bantuan dari guru kelas. Pada saat memahami arti kata dalam cerita guru memperjelas dari cerita tersebut tetapi ada 3 orang anak yang mampu memahami arti kata dalam cerita.

a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun adalah peneliti menyimpulkan bahwa guru mengajarkan kepada anak dalam mengenal apa saja huruf-huruf yang ada. Sehingga anak bisa dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal menggunakan media puzzle huruf sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Contohnya seperti anak bisa menyebutkan huruf-huruf dari nama hari menggunakan media puzzle huruf.

b. Mengetahui suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun adalah peneliti menyimpulkan bahwa untuk mengetahui suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya bisa, guru mengajarkan dengan menggunakan media puzzle huruf dengan menunjukkan huruf awalnya. Guru mengenalkan suara huruf awal sesuai dengan tema pembelajaran misalnya “P” Pintu dan “J” Jendela. Sehingga anak dapat mengetahui suara huruf dari nama benda tersebut.

c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun adalah peneliti menyimpulkan bahwa untuk menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awalan yang sama guru mengajarkan untuk mengenalkan kata-kata suku awalan yang sama dengan menggunakan media

puzzle huruf. Guru mengenalkan kata awalan yang sama sesuai dengan tema pembelajaran misalnya berawalan “L” Lemari dan Lantai. Secara langsung anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awalan yang sama.

d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun adalah peneliti menyimpulkan bahwa untuk memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf guru menggunakan media puzzle huruf untuk melatih anak dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf yang ada pada media puzzle huruf. Selain itu anak dapat memahami antara bunyi dan bentuk huruf dengan penggunaan media puzzle huruf, karna dapat melihat langsung bentuk dari setiap huruf dan menyebutkan bunyi dari huruf tersebut.

e. Membaca dan menuliskan nama sendiri

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun adalah peneliti menyimpulkan bahwa sebuah nama merupakan identitas dari setiap anak. Identitas sangat penting dikenalkan pada anak untuk mempermudah anak dalam berkomunikasi bersama teman-temannya. Selain itu biasanya orang tua telah mengajarkan anak dalam menuliskan namanya sendiri dan mengajarkan dalam membaca namanya. Peran guru dalam menuliskan dan membaca nama juga penting, karena masih terdapat anak yang belum bisa dalam menuliskan namanya sendiri atau membaca namanya sendiri.

f. Memahami arti kata dalam cerita

Berdasarkan hasil kesimpulan dari observasi dan wawancara tentang keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun adalah peneliti menyimpulkan bahwa untuk memahami arti kata dalam cerita guru menggunakan buku cerita atau menceritakan sesuatu yang berkaitan dengan tema pembelajaran, misalnya tema rumah ku dari hal tersebut dilihat apakah anak memahami arti kata dalam cerita tersebut. Guru melakukan Tanya jawab tentang cerita yang telah diceritakan mengenai rumah ku, dan anak akan merespon dengan bercerita mengenai rumahku. Namun masih terdapat anak yang belum bisa melakukan hal ini, tetapi beberapa anak sudah bisa dalam memahami arti kata dalam cerita.

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi dalam mengumpulkan data sedangkan wawancara dilakukan bersama guru kelas pada saat selesainya proses pembelajaran. Metode dokumentasi dilakukan dengan melihat keterampilan anak dalam mengenal huruf alphabet pada saat pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan metode deskriptif.

Proses pembelajaran yang ada di TK Pembina 2 dilakukan setiap hari dengan proses tatap muka, metode pembelajaran yang digunakan sangat beragam. Metode yang digunakan seperti metode Tanya jawab, pemberian tugas, dan bercakap-cakap. Semua metode yang digunakan pada saat pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain. Metode pembelajaran yang

digunakan dapat mengembangkan perkembangan Bahasa anak. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian anak dalam menyampaikan pembelajaran, salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media puzzle huruf.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti dapat mengetahui bahwa keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 di TK Pembina 2 sebagian anak sudah bagus dan baik dalam keterampilan mengenal huruf alphabet menggunakan media puzzle huruf dapat dilihat dari hasil wawancara bersama guru kelas B3 bahwa keterampilan anak dalam mengenal huruf alphabet sudah baik. Guru dan orang tua berperan penting dalam mengasah keterampilan dalam mengenal huruf kepada anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai keterampilan huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 2 yaitu anak sudah mengenal huruf alphabet dan memahami bunyi dan bentuk huruf. Dalam proses pembelajaran menggunakan media, media akan mempermudah atau membantu guru dalam memberikan informasi pembelajaran pada anak agar mudah dimengerti dan dipahami anak.

Dengan media puzzle huruf yang digunakan guru sebagai media memiliki banyak manfaat untuk perkembangan Bahasa anak dalam mengenal huruf alphabet yaitu menambah kosa kata, memaksimalkan fungsi otak kanan, menambah kemampuan anak dalam mengetahui dan mengingat huruf,

menambah kemampuan koordinasi tangan dan mata, dan membangun kemampuan berfikir.

Penggunaan media puzzle huruf sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam hal ini tujuan pembelajarannya untuk mengenalkan huruf alphabet dan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, puzzle huruf yang digunakan adalah huruf yang berbentuk huruf capital dan kecil. Bentuk tersebut akan menunjukkan perbedaan bentuk antara huruf capital dan kecil. Sehingga anak akan mudah dalam mengenal huruf alphabet dan memahami bentuk dan bunyi dari huruf alphabet dengan menggunakan media puzzle huruf.

Menurut Y.D.M Sari, 2016 media puzzle dapat dikatakan juga sebagai media visual yang mampu menarik minat bagi anak untuk belajar karena melalui media puzzle huruf alphabet, anak diharapkan mampu menemukan hal yang baru dalam aspek belajar huruf (mengenal huruf, menulis, menyebutkan atau membedakan huruf alphabet) sehingga anak dapat merasa gembira dan tidak mudah merasa bosan. Sedangkan menurut Tarigan (1986:122) puzzle merupakan salah satu media yang efektif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan kosa kata, mengenal dan mengeja huruf alphabet, karena puzzle merupakan permainan huruf-huruf acak yang akan diodohkan menjadi kosa kata yang benar.

Carol Seefelt dan Babara A.Wasik (2008) memberikan pendapat tentang pengertian mengenai kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah suatu kesanggupan untuk mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda

aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan suatu bunyi Bahasa. Menurut (Trisniwati, 2014) kemampuan mengenal huruf alphabet merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda/ciri-ciri aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan suatu bunyi, bentuk, dan tulisan.

Tadkiroatun Musfiroh (2009:10) mengungkapkan bahwa dalam menstimulasi pengenalan huruf dapat merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal dan memahami huruf bukan hanya sekedar menghafal sejumlah deretan abjad huruf ABCD. Akan tetapi, terdapat hal yang perlu ditanamkan pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili satu bunyi bahasa, apabila simbol-simbol tersebut disusun maka akan membentuk kata yang memiliki makna. Misalnya, nama anak, nama buah nama hewan dan nama benda yang dimiliki anak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 2 Kota Jambi bahwa dapat disimpulkan keterampilan mengenal huruf alphabet anak melalui penggunaan media puzzle huruf telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

Kegiatan pembelajaran dalam menerapkan keterampilan mengenal huruf alphabet guru menggunakan media puzzle huruf dalam mengenalkan huruf alphabet. Penerapan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi sudah dilakukan dengan baik, dan dilaksanakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Dalam penerapan menggunakan media puzzle guru menjelaskan tentang mengenal huruf dengan menunjukkan huruf yang ada seperti huruf pada nama hari. Terdapat 7 indikator untuk melihat tingkat pencapaian perkembangan anak dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf alphabet. Dalam pembelajaran yang telah dilakukan dalam keterampilan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di kelompok B3 di TK Pembina 2 Kota Jambi dengan menggunakan media puzzle huruf dalam indikator mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal, dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama dan sudah dapat memahami antara

bunyi dan bentuk huruf anak sudah bisa dalam melakukannya. Terdapat sebagian anak yang masih belum bisa dalam menuliskan nama dan membacakan namanya. Sedangkan 3 orang anak sudah dapat memahami arti kata dalam sebuah cerita.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas maka peneliti pada akhir prnulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Hendaknya guru dapat mempertahankan pencapaian yang diperoleh dalam proses pembelajaran dan semakin meningkat agar pencapaian dalam aspek perkembangan Bahasa salah satunya mengenal huruf alphabet dapat terus berkembang. Pembelajaran menggunakan media yang beragam dan menarik perhatian anak., salah satunya dengan menggunakan media puzzle huruf dapat digunakan dalam mengenal huruf.

2. Bagi Sekolah

Harapan bagi sekolah hendaklah untuk menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk setiap masing-masing sentra yang ada. Sehingga dapat mendukung tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Bagi Orang Tua

Harapan bagi orang tua hendaknya untuk mengetahui lebih banyak mengenai perkembangan Bahasa salah satunya mengenal huruf alphabet, agar anak tidak mendapatkan rangsangan yang diberikan sekolah saja, orang tua

juga memiliki peran mendukung anak dalam mengenalkan huruf alphabet agar perkembangannya semakin baik.

4. Bagi Peneliti

Harapan kedepannya bagi peneliti selanjutnya hendaknya hasil penelitian ini dapat ditindak lanjuti dengan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang masih dianggap perlu untuk ditingkatkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53.
- Anjelina, B., Indarto, W., & Puspitasari, E. (2017). the Influence Clothesline Word Game on Ability To Recognize Letters in Children Ages 4-5 Years in Tk Islam Integrated Insan Utama 2 Subdistrict of Tampan Pekanbaru City. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1–13.
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan AnakUsia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*.
- Husna, B. S. (2019). *Media Puzzle Huruf Bagi*. 13–20.
- Marta, R. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32.
- Maryani, A., & Elnawati, E. (2019). Implementasi Penggunaan Media Flip Chart Dalam Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi ...*, 6(2).
- Nuh, Mohammad. (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurlilawaty, Milfayetti, S., & Yus, A. (2018). Pengaruh Bermain Puzzle Berbasis ICT terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tematik*, 8(3), 264–273.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Oftaviani, D., & Wulansari, W. (n.d.). *Puzzle Alphabet Tokoh Punakawan Sebagai Pengembangan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini*. 428–435.

- Permata, R. D., Keguruan, F., Arciniegas Paspuel, O. G., Álvarez Hernández, S. R., Castro Morales, L. G., & Maldonado Gudiño, C. W. (2021). Intelligencia emocional en estudiantes de la Universidad Autónoma de Los Andes. *Revista Conrado*, 17(78), 127-133.
- Suryastini, L. A., Tedjasaputra, M. S., Fadlillah, M., & Istati, R. (2019). Bermain, mainan dan permainan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol.2, No.1(1), 2.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*.
- Rifa'i Abubakar, M. . (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Sari Dwhy Dinda, K. (2020). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan melalui Media Puzzle Huruf di TK Jayadi Samar Kilang Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 57–65.
- Surtika, T. (2019). *Pengaruh Media puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK A Ar-Rahman Kecamatan Sukahening*. 3(1), 101–111.
- Suryanti, C. M., Rahmi, P., & Fajriah. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 143–154.
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–38.
- Yanwar, N., Tanjung, Z., & Rozi, M. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini Related papers Media Pembelajaran Anak Usia Dini-PPG UPI Ni Ekayanti i Buku Ajar Media Pembelajaran*.
- Zaini, & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Daftar nama siswa anak usia 5-6 tahun di kelas B3 di TK Negeri Pembina 2

Kota Jambi

No	Nama	Jenis Kelamin	Tempat dan Tanggal Lahir
1	Afika Ratu	P	Jambi, 21 Maret 2017
2	Alika Anindita	P	Jambi, 04 Desember 2016
3	Akhasa Zahratusia	P	Jambi, 23 Oktober 2017
4	Aura Arisha Khumaira	P	Pematang Pulai, 14 April 2017
5	Azshaqela Drifwinza	P	Jambi, 17 Mei 2017
6	Abrisam Rafasya R	L	Padang, 05 Juli 2017
7	Farhan Destiano H	L	Jambi, 09 Desember 2016
8	Gilang Arthariski S	L	Jambi, 23 November 2016
9	Nathanael Xavier S	L	Jambi, 25 Januari 2017
10	M. Hamzah Sanjaya	L	Jambi, 12 Maret 2016
11	M. Rasya Alzahir	L	Jambi, 09 April 2017
12	M. Rafif Khairan M	L	Jambi, 22 Agustus 2017
13	Raefal Arsenio	L	Jambi, 12 Agustus 2017
14	Shakila Farzana	P	Jambi, 16 Oktober 2016
15	Sheza Attahira A	P	Jambi, 01 April 2017
16	Vania Elshanum H	P	Jambi, 15 Juni 2017
17	Vincent Laurentzo L	L	Jambi, 03 Mei 2016
18	Quenzy Ceno Alfaro	L	Jambi, 14 November 2016
19	Yuki Sinuret	P	Jambi, 16 September 2017

LAMPIRAN 2

LEMBAR OBSERVASI

Berkaitan dengan Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet melalui Media Puzzle Huruf

Hari/Tanggal :

Tempat :

Kelas :

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.			
2.	Anak mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.			
3.	Anak mampu menyebutkan suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.			
4.	Anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.			
5.	Anak dapat membaca nama anak sendiri.			
6.	Anak dapat menulis nama anak sendiri.			
7.	Anak memahami arti kata dalam cerita.			

LAMPIRAN 3

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet melalui Media Puzzle Huruf

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

Kelas :

No	Indikator	Aspek Yang Ditanyakan	Tanggapan
1.	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	1. Bagaimana keterampilan anak dalam mengenal huruf alphabet? 2. Bagaimana keterampilan anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal?	
2.	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.	3. Bagaimana keterampilan anak dalam mengenal suara huruf awal?	
3.	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.	4. Bagaimana keterampilan anak dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama?	
4.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	5. Bagaimana keterampilan anak dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf?	
5.	Membaca nama sendiri.	6. Bagaimana keterampilan mengenal huruf anak dalam membaca nama sendiri?	
6.	Menuliskan nama sendiri.	7. Bagaimana keterampilan anak dalam menuliskan nama sendiri?	

7.	Memahami arti kata dalam cerita	8. Bagaimana keterampilan anak dalam memahami arti kata dalam cerita?	
		9. Apakah ibu menggunakan bahan ajar atau media yang mendukung aktivitas mengejar keterampilan mengenal huruf?	
		10. Apakah ada hambatan yang ibu hadapi selama mengajarkan anak dalam mengenal huruf alphabet?	
		11. Apa saja cara yang ibu lakukan agar anak lebih mudah dalam mengenal huruf alphabet?	
		12. Menurut ibu, apakah media puzzle huruf dapat mempengaruhi keterampilan mengenal huruf anak?	

LAMPIRAN 4**LEMBAR HASIL OBSERVASI**

**Berkaitan dengan Keterampilan Mengenai Huruf Alphabet melalui Media Puzzle
Huruf**

Hari/Tanggal : Kamis, 07 September 2022

Tempat : TK Negeri 2 Kota Jambi

Kelas : B3/Kelompok Aster

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	√		Di kelompok B3 terlihat beberapa anak yang sudah mampu dalam menyebutkan simbol huruf (A-Z) yang dikenal pada saat pembelajaran berlangsung. Namun terdapat anak yang masih belum mampu untuk menyebutkan simbol huruf, sehingga harus dengan bimbingan guru kelas.
2.	Anak mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.	√		Pada saat pembelajaran berlangsung dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitar terdapat anak yang sudah dapat mengenal suara huruf tetapi terdapat anak yang belum dapat mengenal suara huruf.
3.	Anak mampu menyebutkan suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.	√		Beberapa anak sudah mampu menyebutkan suara huruf awal dari

				nama benda yang ada disekitar pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi sebagian anak masih belum mampu dalam menyebutkannya.
4.	Anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	√		Terdapat beberapa anak yang sudah bisa memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf pada saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi sebagian anak masih belum bisa dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
5.	Anak dapat membaca nama anak sendiri.	√		Pada kelas B3 terdapat beberapa anak yang sudah bisa membaca namanya sendiri, namun terdapat anak yang masih belum bisa membaca namanya sendiri dikarenakan anak belum mengenal/mengetahui huruf alphabet.
6.	Anak dapat menulis nama anak sendiri.	√		Sebagian anak di kelas B3 sudah dapat menulis namanya sendiri, tetapi ada beberapa anak yang belum bisa menuliskan namanya sendiri.
7.	Anak memahami arti kata dalam cerita.	√		Sebagian anak sudah dapat memahami arti kata dalam cerita, tetapi terkadang perlu adanya bantuan yang diberikan oleh guru.

LAMPIRAN 5

HASIL WAWANCARA GURU

Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet melalui Media Puzzle Huruf

Nama Guru : Yuliani Sihombing, S.Pd

Hari/Tanggal : Kamis, 15 September 2022

Kelas : B3/Kelompok Aster

No	Indikator	Aspek Yang Ditanyakan	Tanggapan
1.	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	1. Bagaimana keterampilan anak dalam mengenal huruf alphabet? 2. Bagaimana keterampilan anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal?	1. Alhamdulillah cukup baik kalau mengenal huruf, apa lagi di kelas B3 ini kebanyakan dari anak yang nyambung dari kelompok A ke kelompok B. Alhamdulillah anak-anak sudah bisa. 2. Alhamdulillah cukup baik juga mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal, seperti huruf-huruf yang dari nama namanya sendiri.
2.	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.	3. Bagaimana keterampilan anak dalam mengenal suara huruf awal?	3. Karena anak-anak dari kelompok A ke kelompok B ini sudah terbiasa mengenal awalan huruf apa lagi awalan huruf mereka sudah

			bisa, sudah mampu untuk mengenal huruf awalan. Contoh huruf awalan dalam tema “Sekolahku” yang jelas untuk awalan huruf sudah mengerti.
3.	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.	4. Bagaimana keterampilan anak dalam menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama?	4. Alhamdulillah mereka juga sudah bisa seperti itu contoh-contoh itu sudah mereka mampu dalam mengenal-mengenal awalan huruf yang sama. Seperti yang bunda bibah bilang tadi seperti mata, mama, makan, ma nya kan untuk huruf awalan yang sama.
4.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	5. Bagaimana keterampilan anak dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf?	5. Mereka sudah tau juga seumpamanya dalam pembelajaran menarik garis, gambar rumah mereka sudah tau huruf-huruf rumah seperti “R-U” mereka sudah tau huruf-huruf seperti itu. Jadi untuk menarik garis mereka sudah bisa

			mengenal huruf awalan, sudah mengerti seumpamanya a,i,u,e,o mereka juga sudah paham.
5.	Membaca nama sendiri.	6. Bagaimana keterampilan mengenal huruf anak dalam membaca nama sendiri?	6. Alhamdulillah itu sudah paham mereka dan mereka sudah bisa menyebutkan huruf dari nama-nama nya sendiri.
6.	Menuliskan nama sendiri.	7. Bagaimana keterampilan anak dalam menuliskan nama sendiri?	7. Kalau menulis nama sendiri karena mereka dari kelompok A Alhamdulillah mereka sudah bisa cuman sebagian. Karena mereka di gabung dari kelompok A digabung sama anak yang baru jadi untuk anak-anak yang baru ada yang sudah bisa ada yang belum, ada beberapa yang belum bisa.
7.	Memahami arti kata dalam cerita	8. Bagaimana keterampilan anak dalam memahami arti kata dalam cerita?	8. Kalau memahami arti kata dalam cerita, kadang kita memberikan cerita itu harus kita jelaskan, tapi kadang kita mereka sudah mengerti sendiri

			tentang arti kata tersebut.
		9. Apakah ibu menggunakan bahan ajar atau media yang mendukung aktivitas mengejar keterampilan mengenal huruf?	9. Iya, karena tanpa ada bahan ajar atau media anak-anak kurang dalam memahami tentang huruf-huruf. Jadi kita menggunakan berbagai macam media contohnya media kartu huruf atau media bongkar pasang huruf.
		10. Apakah ada hambatan yang ibu hadapi selama mengajarkan anak dalam mengenal huruf alphabet?	10. Pertama-tama waktu anak-anak baru masuk biasanya anak yang baru masuk itu kan mereka belum mengenal huruf-huruf tapi seiring dengan waktu berjalan anak-anak mulai dikenalkan huruf-huruf yang mudah mereka pahami. Contohnya huruf vocal dulu, setelah itu baru huruf-huruf dari nama mereka sendiri dan selanjutnya.
		11. Apa saja cara yang ibu lakukan agar anak lebih mudah dalam mengenal huruf alphabet?	11. Dengan yang tadi dengan berbagai macam media dengan mengenalkan dengan bercerita

			dengan buku cerita dengan gambar-gambar buku bergambar banyak hal-hal yang bisa digunakan untuk mengenalkan anak tentang huruf.
		12. Menurut ibu, apakah media puzzle huruf dapat mempengaruhi keterampilan mengenal huruf anak?	12. Sangat berpengaruh karena puzzle huruf itu memberikan bentuk-bentuk huruf dan contoh bagi anak, umpamanya kita hanya menyebutkan sekolah seumpamanya sekolah kita hanya menyebutkan katanya “sekolah” tapi mereka belum tau hurufnya dengan adanya puzzle huruf ini mereka tau bentuk huruf “S” seperti apa itu sangat berpengaruh sekali.

LAMPIRAN 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SEMESTER / MINGGU : I / 5
SENTRA : Persiapan
KOMPETENSI DASAR : 1.2, 2.1, 3.3 dan 4.3, 3.6 dan 4.6, 3.12 dan 4.12
KELOMPOK/Usia : B / 5-6 tahun

Tema / Sub Tema : Lingkunganku / Rumahku (Ruangan-ruangan dalam rumah)				
KOMPETENSI DASAR	MATERI	KEGIATAN	TUJUAN	SUMBER/ALAT BELAJAR
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	• Cara mengharagai rumah sendiri	• Tj dan diskusi rumahku dan ruangan-ruangan yang ada di rumah dan kegunaannya	Agar anak tau ruangan-ruangan yang ada di rumah dan kegunaannya	Gambar rumah dan sketsa ruangan-ruangan rumah
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerkannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	• Melompat • Melatih koordinasi mata dan tangan	• Melompat dari ketinggian 30 - 50 cm • Mengecap huruf dengan jari jempol (huruf "d")	- Melatih motorik kasar anak dengan melompat - Membiasakan anak berkoordinasi pada mata dan tangan serta jari	- Meja anak - LKA, pewarna makanan, jari anak

3.6 dan 4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (Nama, warna bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya)	• Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan	• Menghitung jumlah ruangan-ruangan yang ada di rumah dan menarik garis ke angkanya	Dapat mencocokkan gambar dengan angka	LKA gambar, pensil
3.12 dan 4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	• Mengenal huruf	• Menyusun kartu huruf “a, b, c”	Agar anak mengenal huruf dengan benar	Kartu huruf

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SEMESTER / MINGGU : I / 5
SENTRA : Alam
KOMPETENSI DASAR : 1.2, 2.3, 2.8, 3.3 dan 4.3, 3.12 dan 4.12
KELOMPOK/Usia : B / 5-6 tahun

TEMA / SUB TEMA : Lingkunganku / Rumahku (Perabotan / Alat-alat dalam rumah)				
KOMPETENSI DASAR	MATERI	KEGIATAN	TUJUAN	SUMBER / ALAT BELAJAR
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Menghargai ala-alat yang ada dalam rumah dengan cara menjaganya dengan baik	Tj. Tentang alat-alat / perabotan yang ada dalam rumah misal kursi, meja dll	Agar anak dapat mengenal dan menghargai serta menjaga alat-alat yang ada dalam rumahnya	Gambar - gambar alat-alat yang ada dalam rumah
3.3 dan 3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Cara merayap dengan benar	Lomba merayap mengambil sendok dan kain lap	Melatih motorik kasasar anak dalam merayap	Sendok, lap tangan
2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Melatih kemandirian pada anak	Praktek membersihkan meja selesai makan dan mencuci piring	Membiasakan anak untuk selalu mandiri	Peralatan makan, lap tangan, air, sabun
2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Mengembangkan sikap kreatif pada anak	Membuat tikar dari daun pisang kering dan menempelnya di kertas	Membiasakan agar anak bekerja secara kreatif	Daun pisang kering, LKA, lem

3.12 dan 4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	• Cara berhitung dengan benar	• Menghitung batu kerikil 1 - 5	Membiasakan anak untuk berhitung dengan benar	Batu kerikil
--	---	---	---	--------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SEMESTER / MINGGU : I / 5
SENTRA : Main Peran
KOMPETENSI DASAR : 1.2, 2.1, 2.6, 3.3 dan 4.3, 3.15 dan 4.15
KELOMPOK/Usia : B / 5-6 tahun

Tema / Sub Tema : Lingkunganku / Rumahku (Cara merapikan dan membersihkan rumah)				
KOMPETENSI DASAR	MATERI	KEGIATAN	TUJUAN	SUMBER/ALAT BELAJAR
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	• Cara merapikan dan membersihkan rumah	• Bercakap-cakap dan tanya jawab cara membersihkan dan merapikan rumah	Anak dapat menyebutkan cara membersihkan dan merapikan rumah dengan baik	Gambar alat-alat kebersihan
3.15 dan 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	• Menampilkan hasil karya seni suara	• Menyanyikan lagu “keranjang sampah”	Anak dapat menghafalkan lagu anak-anak	Anak dan guru
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerkannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 3.4 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	• Berlari dan melompat • Keterampilan motorik halus	• Berlari lalu melompat memasukkan bola kedalam keranjang • Mewarnai rumah	• Melatih ketangkasan dan kelincahan pada anak • Melatih motorik halus anak dalam kelenturan jari-jari	• Bola sedang, keranjang • LKA, krayon
2.1 Memiliki prilaku hidup sehat	• Ciri-ciri rumah bersih dan sehat	• Main Peran membersihkan dan merapikan rumah	• Anak tau cara membersihkan dan rumah	Alat-alat kebersihan (sapu, kemoceng, kain pel dll)

2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	• Disiplin diri saat di rumah	• Main peran disiplin saat belajar di rumah	• Anak tau aturan-aturan dan disiplin saat di rumah	Majalah bekas, kertas HVS, pensil, krayon masing-masing 4 set
---	---	---	---	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SEMESTER / MINGGU : I / 5
SENTRA : Balok
KOMPETENSI DASAR : 1.1, 1.2, 2.1, 3.3 dan 4.3, 3.6 dan 4.6, 3.7 dan 4.7
KELOMPOK/Usia : B / 5-6 tahun

Tema / Sub Tema : Lingkunganku / Rumahku (Bagian-bagian rumah)				
KOMPETENSI DASAR	MATERI	KEGIATAN	TUJUAN	SUMBER/ALAT BELAJAR
1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya	Bersyukur kepada Tuhan karena memiliki rumah yang indah dan nyaman	Tj. Bagian-bagian yang ada dirumahnya misal ; pintu, jendela dll	Agar anak tau bagian-bagian yang ada dalam rumahnya	Gambar rumah
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Bangga tinggal di lingkungan yang nyaman dan rumah yang indah.	- Sajak “Rumahku” - Menjiplak puzzle huruf	Anak memiliki rasa bangga terhadap rumahnya	Puzzle huruf
3.3 dan 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Melakukan gerakan lomba lari	Lomba lari menyusun rumah dari bentuk geometri	Melatih motorik kasar anak pada tangan dan kaki secara terkontrol dan lincah	Bentuk-bentuk geometri
2.1 Memiliki perilaku hidup sehat	Mengenal lingkungan rumah yang sehat.	Membuat bangunan rumah dari balok-balok	Anak dapat mengenal lingkungan yang sehat	Balok-balok, gambar rumah yang sehat
3.6 dan 4.6 Mengenal benda-benda, disekitarnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat,	Mengenal bentuk - bentuk geometri	Menempel bagian-bagian rumah	Anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri dengan	LKA, stick es krim, korek kayu, lem

suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)			menempel gambar rumah	
3.7 dan 4.7 Mengenal lingkungan, sosial, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya dan transportasi	• Mengenal lingkungan sekitar	• Mencari jejak “Dimanakah rumah nenekku”	Anak dapat mengenal lingkungan sekitar	LKA mencari jejak, pensil/krayon

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SEMESTER / MINGGU : I / 5
SENTRA : Seni dan Kretivitas
KOMPETENSI DASAR : 2.2, 3.3 dan 4.3, 3.12 dan 4.12, 3.15 dan 4.15
KELOMPOK/Usia : B / 5-6 tahun

Tema / Sub Tema : Lingkungan / Rumahku (Guna Rumah)				
KOMPETENSI DASAR	MATERI	KEGIATAN	TUJUAN	SUMBER/ALAT BELAJAR
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	• Cara bertanya dan mendapat jawaban	• Tj. Gunanya rumah	• Anak dapat mengetahui mengetahui gunanya rumah	Gambar Rumah
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerkannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	• Melatih motorik kasar anak dengan gerakan senam • Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan	• Senam dengan irama musik • Mengambar rumah	• Agar anak dapat senam mengikuti irama musik • Membiasakan anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan rapi	• Tave Recorder • Buku gambar, pensil, krayon
3.15 dan 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	• Membuat hasil karya dalam bentuk lipatan kertas	• Melipat kertas menjadi bentuk rumah	• Anak dapat membuat hasil karya dengan melipat	Kertas origami, LKA, lem

3.12 dan 4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	• Hubungan bunyi dengan huruf	• Meniru angka do = 1 dan seterusnya	• Anak dapat mengenal not angka	LKA, pensil
--	---	--	---	-------------

LAMPIRAN 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

KELOMPOK/USIA : B /5-6 Tahun
 SEMESTER/MINGGU : I/ 5
 TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN KU / RUMAH KU

Hari/ Tanggal : Senin / 5 September 2022
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

MATERI	KEGIATAN	SUMBER/ALAT BELAJAR	ALAT PENILAIAN
	I. MAIN PEMBUKAAN ± 20 MENIT		
Mengembangkan motorik kasar	• Gerak Dasar senam Gerak Dasar senam	Anak	Unjuk Kerja
	II. PIJAKAN SEBELUM MAIN ± 10 MENIT		
	• Berdo'a sebelum belajar/ salam		
Mengenal ruangan yang ada di rumah dan kegunaannya	• Tj. Rumahku dan ruangan yang ada di rumah dan kegunaannya (3.6, 4.6)	Anak	Percakapan
	III. PIJAKAN SAAT MAIN ± 60 MENIT		
Memperkenalkan diri	• Pl. Memperkenalkan diri sendiri (2.5)	Anak	Observasi
Mengenal ruangan yang ada di rumah dan kegunaannya	• Mengecap huruf dengan jari jempol (huruf d) (3.6, 4.6) • Menyusun kartu huruf “abc” (3.12, 4.12)	LKA, pewarna makanan, jari anak Kartu huruf	Penugasan
Membilang dengan benda	• Menghitung jumlah ruangan yang ada di rumah dan menarik garis keangkanya (3.12, 4.12)	LKA , pensil	Penugasan
	IV. PIJAKAN SETELAH MAIN + 15 MENIT		
	• Recalling - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya		

	- Penguatan dan kesimpulan		
	V. PENUTUP + 15 MENIT		
	• Ber do'a sebelum / sesudah makan, makan bersama		
	• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini		
	• Berdo'a setelah belajar/ salam		

Mengetahui
Kepala TK

SITI AISYAH, S.Pd
NIP.196211091986902001

Jambi,
Guru Kelas/Guru Sentra

YULIANI SIHOMBING, S.Pd
NIP. 197207092012122001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

KELOMPOK/USIA : B /5-6 Tahun
 SEMESTER/MINGGU : I/ 5
 TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN KU / RUMAH KU

Hari/ Tanggal : Selasa / 6 September 2022
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

MATERI	KEGIATAN	SUMBER/ALAT BELAJAR	ALAT PENILAIAN
	I. MAIN PEMBUKAAN ± 20 MENIT		
Mengembangkan motorik kasar	• Gerak Dasar senam Gerak Dasar senam	Anak	Unjuk Kerja
	II. PIJAKAN SEBELUM MAIN ± 10 MENIT		
	• Berdo'a sebelum belajar/ salam		
Mengenal alat-alat/perabotan di dalam rumah	• Tj. Tentang alat-alat/ perabotan yang ada di dalam rumah (1.1)	Anak	Percakapan
	III. PIJAKAN SAAT MAIN ± 60 MENIT		
Mengenal alat-alat / perabotan di dalam rumah	• Pl. Menyebutkan alat-alat / perabotan yang ada didalam rumah (1.2)	Anak	Observasi
Melatih kreatifitas	• Praktek membersihkan meja selesai makan dan mencuci piring (peralatan makan, lap tangan, sabun) (2.3) • Membuat tikar dari daun pisang kering dan menempelnya di buku	Lap tangan, sabun Daun pisang kering, LKA, lem	Penugasan Hasil karya
Mengenal benda berdasarkan bentuk	• Menghitung batu kerikil 1-5 (3.12, 4.12)	Batu kerikil	Penugasan
	IV. PIJAKAN SETELAH MAIN + 15 MENIT		
	• Recalling		

	- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya - Penguatan dan kesimpulan		
	V. PENUTUP ± 15 MENIT		
	• Ber do'a sebelum / sesudah makan, makan bersama		
	• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini		
	• Berdo'a setelah belajar/ salam		

Mengetahui
Kepala TK

SITI AISYAH, S.Pd
NIP.196211091986902001

Jambi,
Guru Kelas/Guru Sentra

YULIANI SIHOMBING, S.Pd
NIP. 197207092012122001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

KELOMPOK/USIA : B /5-6 Tahun
 SEMESTER/MINGGU : I/ 5
 TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN KU / RUMAH KU

Hari/ Tanggal : Rabu / 7 September 2022
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

MATERI	KEGIATAN	SUMBER/ALAT BELAJAR	ALAT PENILAIAN
	I. MAIN PEMBUKAAN ± 20 MENIT		
Permainan anak dengan aturan	• Permainan menebak nama dengan mata ditutup (3.3)	Anak, sapu tangan	Unjuk Kerja
	II. PIJAKAN SEBELUM MAIN ± 10 MENIT		
	• Berdo'a sebelum belajar/ salam • Tj cara merapikan dan membersihkan rumah	Anak	Percakapan
Menyanyi lagu keagamaan	• Menyanyi lagu “keranjang sampah” (3.15, 4.15)	Anak dan guru	Percakapan
	III. PIJAKAN SAAT MAIN ± 60 MENIT		
Mengucapkan ayat pendek	• Melafalkan surah Al Fatihah (3.1, 4.1)	Anak	Observasi
Prilaku mandiri	• Main peran membersihkan dan merapikan rumah (2.1)	Alat-alat kebersihan	Penugasan
Melatih motorik halus	• Mewarnai gambar rumah (3.3, 3.4)	LKA, pensil	Hasil karya
	IV. PIJAKAN SETELAH MAIN + 15 MENIT		
	• Recalling - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain		

	- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya - Penguatan dan kesimpulan		
	V. PENUTUP + 15 MENIT		
	• Ber do'a sebelum / sesudah makan, makan bersama		
	• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini		
	• Berdo'a setelah belajar/ salam		

Mengetahui
Kepala TK

SITI AISYAH, S.Pd
NIP.196211091986902001

Jambi,
Guru Kelas/Guru Sentra

YULIANI SIHOMBING, S.Pd
NIP. 197207092012122001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

KELOMPOK/USIA : B /5-6 Tahun
 SEMESTER/MINGGU : I/ 5
 TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN KU / RUMAH KU

Hari/ Tanggal : Kamis / 8 September 2022
 Waktu : 08.00 – 10.00 W

MATERI	KEGIATAN	SUMBER/ALAT BELAJAR	ALAT PENILAIAN
	I. MAIN PEMBUKAAN ± 20 MENIT		
Mengembangkan motorik kasar	Senam PAUD (3.3,4.3)	Sound system	Unjuk Kerja
	II. PIJAKAN SEBELUM MAIN ± 10 MENIT		
	Berdo'a sebelum belajar/ salam		
Mengenal bagian-bagian yang ada di rumah	Tj bagian-bagian yang ada di rumah (1.1)	Anak	Percakapan
	III. PIJAKAN SAAT MAIN ± 60 MENIT		
Mengenal bagian-bagian yang ada di rumah	Pl. menyebutkan bagian-bagian dari rumah (3.6, 4.6)	Anak	Percakapan
Bangga tinggal di lingkungan yang nyaman dan rumah yang indah	- Sajak "RUMAHKU" (1.2) - Menjiplak puzzle huruf (1.2)	Puzzle huruf	Penugasan
Mengenal benda berdasarkan ukuran	Menempel bagian-bagian rumah (3.6, 4.6)	LKA, lem	Hasil karya
	IV. PIJAKAN SETELAH MAIN + 15 MENIT		
	- Recalling - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain		

	- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya - Penguatan dan kesimpulan		
	V. PENUTUP + 15 MENIT		
	• Ber do'a sebelum / sesudah makan, makan bersama		
	• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini		
	• Berdo'a setelah belajar/ salam		

Mengetahui
Kepala TK

SITI AISYAH, S.Pd
NIP.196211091986902001

Jambi,
Guru Kelas/Guru Sentra

YULIANI SIHOMBING, S.Pd
NIP. 197207092012122001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

KELOMPOK/USIA : B /5-6 Tahun
 SEMESTER/MINGGU : I/ 5
 TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN KU / RUMAH KU

Hari/ Tanggal : Jum'at / 9 September 2022
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

MATERI	KEGIATAN	SUMBER/ALAT BELAJAR	ALAT PENILAIAN
	I. MAIN PEMBUKAAN ± 20 MENIT		
Mengembangkan motorik kasar	• Gerak Dasar senam Gerak Dasar senam	Anak	Unjuk Kerja
	II. PIJAKAN SEBELUM MAIN ± 10 MENIT		
	• Berdo'a sebelum belajar/ salam		
Mengenal guna rumah	• Menyebutkan guna rumah (3.15, 4.15)	Anak dan guru	Percakapan
	III. PIJAKAN SAAT MAIN ± 60 MENIT		
Melakukan aktivitas seni	• Melipat kertas menjadi bentuk rumah (3.15, 4.15)	Kertas origami, lem, LKA	Hasil karya
Keterampilan motorik halus	• Menggambar rumah (3.3, 4.3)	Buku gambar, pensil, krayon	Penugasan
Menyanyi lagu anak - anak	• Menyanyi lagu “rumah” (3.15, 4.15)	Anak	Observasi
	IV. PIJAKAN SETELAH MAIN + 15 MENIT		
	• Recalling - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya - Penguatan dan kesimpulan		
	V. PENUTUP ± 15 MENIT		

	• Ber do'a sebelum / sesudah makan, makan bersama		
	• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini		
	• Berdo'a setelah belajar/ salam		

Mengetahui
Kepala TK

SITI AISYAH, S.Pd
NIP.196211091986902001

Jambi,
Guru Kelas/Guru Sentra

YULIANI SIHOMBING, S.Pd
NIP. 197207092012122001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

KELOMPOK/USIA : B /5-6 Tahun
 SEMESTER/MINGGU : I/ 5
 TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN KU / RUMAH KU

Hari/ Tanggal : Sabtu / 10 September 2022
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

MATERI	KEGIATAN	SUMBER/ALAT BELAJAR	ALAT PENILAIAN
	I. MAIN PEMBUKAAN ± 20 MENIT		
Mengembangkan motorik kasar	• Senam PAUD (3.3,4.3)	Sound system	Unjuk Kerja
	II. PIJAKAN SEBELUM MAIN ± 10 MENIT		
	• Berdo'a sebelum belajar/ salam		
Mengenal rumah	• Bercakap-cakap tentang rumah (3.6, 4.6)	Anak	Percakapan
	III. PIJAKAN SAAT MAIN ± 60 MENIT		
Mengenal rumah	• Mencari jejak “ dimana rumah nenekku” (3.6, 4.6)	LKA, pensil/krayon	Penugasan
Mengenal konsep bilangan	• Mengenal konsep bilangan dengan benda 1-7 (3.12, 4.12)	LKA, pensil	Penugasan
Menyanyi lagu anak - anak	• Menyanyi lagu “”rumah” (3.15, 4.15)	Anak	Unjuk kerja
	IV. PIJAKAN SETELAH MAIN + 15 MENIT		
	• Recalling - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Menceritakan dan menunjukkan hasil karya		

	- Penguatan dan kesimpulan		
	V. PENUTUP + 15 MENIT		
	• Ber do'a sebelum / sesudah makan, makan bersama		
	• Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini		
	• Berdo'a setelah belajar/ salam		

Mengetahui
Kepala TK

SITI AISYAH, S.Pd
NIP.196211091986902001

Jambi,
Guru Kelas/Guru Sentra

YULIANI SIHOMBING, S.Pd
NIP. 197207092012122001

LAMPIRAN 8

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi-Ma Bulian KM 15 Mendalo Indah Jambi, KodePos 36361
Telepon faks : (0741)583453 E-mail : www.unja.ac.id e-mail : fkip@unja.ac.id

Nomor : 313/UN21.3.3.1/EP/2022 25 Agustus 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penerbitan Surat Izin Penelitian untuk Skripsi

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
FKIP Universitas Jambi

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi mahasiswa berikut dimohon kepada Bapak untuk meneruskan surat izin penelitian mahasiswa yang dimaksud:

Nama Penulis : Luthvi Anisa Habibah
NIM : A1F118038
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dosen Pembimbing
: 1. Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd.I.
2. Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd.
Judul Penelitian : Keterampilan mengenal huruf alphabet melalui media puzzle huruf
anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.
Tempat Penelitian : TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi
Hari/Tanggal : 31 Agustus-17 September 2022

Demikianlah atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Prodi PG-PAUD

Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si
NIP. 196505051991121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 3902/UN21.3/PT.01.04/2022
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

26 Agustus 2022

Yth. **Kepala TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi**

di-
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Luthvi Anisa Habibah**
NIM : A1F118038
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd.I
2. Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna untuk penyusunan tugas akhir yang berjudul: **"Keterampilan Mengenal Huruf Alphbet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi"**.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian dan mengumpulkan data ditempat yang Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal **31 Agustus s.d 17 September 2022**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Delita Satrika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP. 198110232005012002

Surat Balasan TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi



DINAS PENDIDIKAN KOTA JAMBI
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 2 KOTA JAMBI
JL. P. HUIDAYAT LRG. SISWARTI 06 KEL. SUKA KARYA KEC. KOTA BARU JAMBI

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
NOMOR. 97-/110/L.4/TKNP2/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : SITI AISYAH, S Pd
 NIP : 19621091968092001
 Jabatan : Kepala TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa PG-PAUD UNJA telah melaksanakan penelitian di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi :

Nama : Luthvi Anisa Habibah
 NIM : A1F118038
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
 Program Studi : PG-PAUD
 Judul Skripsi : Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi

Telah melaksanakan penelitian dari tanggal 31 Agustus sampai dengan 17 September 2022 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan dengan sebenarnya atas kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Jambi, September 2022

Kepala TK



SITI AISYAH, S.Pd.
 NIP. 196211091986092001

LAMPIRAN 7

Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Menggunakan Media Puzzle Huruf



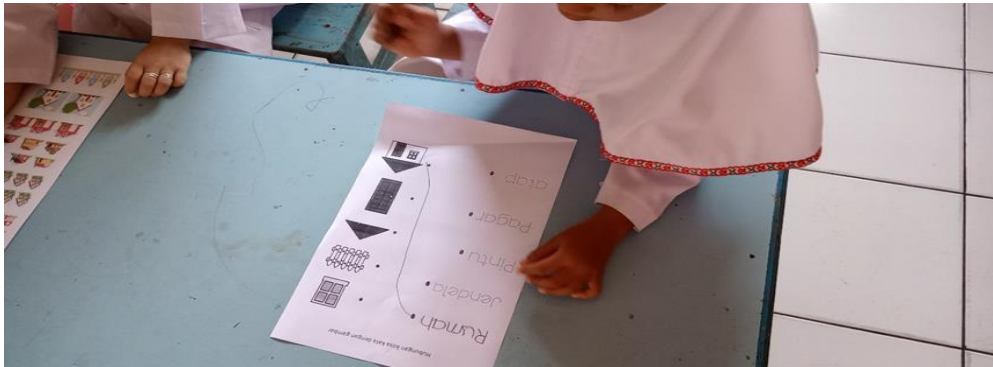
Menyebutkan Simbol-Symbol Huruf Yang di Kenal



Mengenal Suara Huruf Awal Dari Nama Benda-Benda Yang Ada Disekitarnya



Menyebutkan Kelompok Gambar Yang Memiliki Bunyi Atau Huruf Awal Yang Sama



Memahami Hubungan Antara Bunyi Dan Bentuk Huruf



Membaca Dan Menulis Nama Sendiri



Memahami Arti Kata Dalam Cerita



Puzzle Huruf



Wawancara Bersama Guru Kelas B3

RIWAYAT HIDUP



Luthvi Anisa Habibah lahir di Desa Batu Putih pada tanggal 20 Juli 2000, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sunarto dan Ibu Titin Setiasih. Pada tahun 2006 masuk sekolah dasar di SDN 118/VII Desa Batu Putih dan lulus pada tahun 2012. Setelah itu melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama yaitu SMPN 4 Sarolangun selama tiga tahun. Pada tahun 2015 melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMAN 2 Sarolangun dan menyelesaikan selama tiga tahun pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan kuliah di Universitas Jambi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang diperoleh melalui jalur SBMPTN. Saat menempuh pendidikan di Universitas Jambi, ia telah melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TKIT An-Nahl Kota Jambi pada tahun 2021. Setelah itu penulis menyelesaikan pendidikan dengan menyusun skripsi yang berjudul “Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi-Ma Bulian KM.15 Mendalo Indah Jambi, KodePos36361
Telepon Faks: (0741)583453 Laman www.unja.ac.id, e-mail: ikip@unja.ac.id

SURAT BEBAS TURNITIN

Nomor : 49 /UN21.3.3.1/EP/2022

Berdasarkan hasil uji turnitin yang dilakukan sebagai syarat pengajuan ujian Proposal/Skripsi mahasiswa, diperoleh hasil turnitin sebesar 26 %.

Maka mahasiswa yang namanya tercantum dibawah ini dinyatakan sudah bebas turnitin.

Nama : Luthvi Anisa Habibah
NIM : A1F118038
Judul : Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle
Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi
Pembimbing 1 : Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd.I
Pembimbing 2 : Dr. Dra. Destrinelli, M. Pd

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 26 Desember 2022

Tim Turnitin,

Masyunita Siregar, M.Pd
NIP. 199606142022032021