

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI  
MEDIA *PUZZLE ALFABET* DI TK B MUSLIMAT NU 16 HASAN AHMAD**

**KEPANJEN**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

Izadatul Maulidiyah

NIM : 200105110046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2025**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI  
MEDIA *PUZZLE ALFABET* DI TK B MUSLIMAT NU 16 HASAN AHMAD  
KEPANJEN**

SKRIPSI

Ditujukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Oleh :**

Izadatul Maulidiyah

NIM : 200105110046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2025**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media  
Puzzle Alfabet Anak Kelompok A2 di TK Muslimat NU 02 Singosari

### **SKRIPSI**

Oleh

**IZADATUL MAULIDIYAH**

NIM : 200105110046

Telah Disetujui Pada Tanggal 15 Mei 2025

**Dosen Pembimbing,**



**Dr. Melly Elvira, M.Pd**

**NIP. 199010192019032012**

## LEMBAR PENGESAHAN

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle  
Alfabet Di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad

### SKRIPSI

Oleh

**IZADATUL MAULIDIYAH**

NIM : 200105110046

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji  
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
(S.Pd)  
Pada 20 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

**Akhmad Mukhlis, MA**

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

**Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd**

198802142019032011

3 Sekretaris Sidang

**Dr. Melly Elvira, M.Pd**

199010192019032012

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



**Akhmad Mukhlis, MA**

**NIP. 198502012015031003**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Izadatul Maulidiyah  
NIM : 200105110046  
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia  
Dini  
Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui  
Media Puzzle Alfabet Di TK B Muslimat NU 16 Hasan  
Ahmad Kepanjen

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 16 Mei 2025

Pembuat Pernyataan



Izadatul Maulidiyah

NIM. 200105110046

## SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd  
NIP : 199010192019032012  
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Izadatul Maulidiyah  
NIM : 200105110046  
Konsentrasi : Perkembangan Bahasa dan Literasi  
Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle Alfabet Di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
24%	18%	2%	4%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Juni 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

# NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

## JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

### IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110046  
Nama : Izadatul Maulidiyah  
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Dosen Pembimbing : Dr. Melly Elvira, M.Pd  
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle Alfabet Di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad

### JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	4 September 2023	outline 1	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	11 Oktober 2023	outline 2	Ganjil 0223/224	Sudah Dikoreksi
3	9 Desember 2024	bab 1-3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	9 Desember 2024	bab 1-3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	29 Januari 2024	bab 1-3 revisi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	2 Februari 2024	bab 1-3 revisi 2	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	12 Februari 2024	bab 1-3 revisi 3	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	11 Desember 2024	Kisi-kisi instrumen	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	15 Januari 2025	Kisi-kisi instrumen revisi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	14 Februari 2025	Bab 4	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	18 Maret 2025	Bab 4 revisi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	19 Februari 2025	Bab 4 revisi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 19 Februari 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Melly Elvira, M.Pd

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Puzzle alfabet* Di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat manusia, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman. Semoga kita semua termasuk ke dalam golongan umatnya yang mendapatkan syafa'at di yaumul akhir. Aamiin.

Skripsi ini disusun sebagai hasil dari proses pembelajaran, penelitian, dan perenungan yang cukup panjang. Dalam proses penyusunannya, penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, baik teknis maupun non-teknis. Namun berkat pertolongan Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Akhmad Mukhlis, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Dr. Melly Elvira, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan dedikasi tinggi membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan, arahan, serta masukan dari beliau sangat membantu penulis dalam menyusun dan menyempurnakan skripsi ini. Ketersediaan waktu dan perhatian yang diberikan di tengah kesibukan beliau merupakan hal yang sangat penulis hargai dan syukuri.

5. Kedua Orang Tua Tercinta yaitu Bapak Achmad Taib dan Ibu Uswatul Khasanah, penulis menyampaikan terimakasih dan rasa hormat yang sedalam-dalamnya atas kasih sayang, doa yang tulus, serta dukungan yang tak pernah ada hentinya. Ketulusan, kesabaran, dan pengorbanan yang telah diberikan menjadi fondasi utama dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap penyusunan skripsi ini. Segala pencapaian ini tidak terlepas dari peran besar dan restu mereka berdua yang senantiasa menyertai langkah penulis.
6. Kedua Kakak Tercinta Fita Dwi Iswari dan Sri Handayani atas segala dukungan, perhatian dan semangat yang senantiasa mengiringi langkah penulis dalam penyusunan skripsi ini. Nasihat, dorongan, serta teladan yang mereka berikan menjadi motivasi dalam menghadapi tantangan selama proses studi.
7. Sahabat penulis dari SMA yaitu Sellindra yang telah menemani perjalanan studi sedari SMA hingga akhir perkuliahan. Persahabatan yang telah terjalin sejak lama menjadi sumber dukungan moral yang sangat berarti. Ketulusan, kesetiaan, serta semangat yang senantiasa diberikan telah memberikan kekuatan tersendiri dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi.
8. Sahabat seperjuangan penulis di masa perkuliahan yaitu Mayang, Ervina, Arini dan Hikma yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Menjadi rumah sambat untuk melepaskan segala keluh kesah dengan dihiasi canda tawa yang membuat penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. *Support sistem* saya yaitu Muhammad Anwar yang telah menjadi sumber semangat, inspirasi dan ketenangan hati selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan yang tak henti-hentinya, kesabaran dalam menghadapi berbagai situasi, serta kehadiran yang senantiasa menguatkan, memberikan banyak kontribusi tenaga, waktu maupun materi yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas pengertian, cinta dan kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.
10. Ucapan terimakasih yang terakhir yaitu kepada penulis skripsi ini yang tidak lain adalah diri saya sendiri, Izadatul Maulidiyah. Saya ingin memberikan apresiasi kepada diri sendiri atas ketekunan, kesabaran, dan komitmen yang

telah dijaga selama proses penyusunan skripsi ini. Melewati berbagai tantangan dan keterbatasan bukanlah hal yang mudah, namun dengan usaha yang konsisten dan semangat yang terus dijaga, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Proses ini menjadi pengingat saya bahwa perjalanan adalah bagian penting dari pencapaian, dan bahwa setiap langkah kecil pun patut untuk dihargai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Malang, 16 Mei 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping letters that appear to be 'A' and 'S'.

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME .....	vi
NOTA PEMBIMBING.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
تجريدي.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Terdahulu.....	8
B. Kajian Teori .....	11
1. Hakikat Membaca Permulaan Anak Usia Dini .....	11
2. Capaian Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun .....	13
3. Pentingnya Membaca Untuk Anak Usia Dini .....	16
4. Tahapan Membaca Pada Anak Usia Dini.....	17
C. Hakikat Media <i>Puzzle Alfabet</i> .....	21
1. Pengertian Media <i>Puzzle</i> .....	21
2. Manfaat Media <i>Puzzle</i> .....	23
3. Langkah-langkah Permainan <i>Puzzle Alfabet</i> .....	25
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i> .....	26
5. Kerangka Konseptual.....	31

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Desain Penelitian Tindakan Kelas .....	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	33
C. Subjek dan Karakteristik .....	33
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34
1. Teknik Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
1. Pra-siklus penggunaan Media <i>Puzzle Alfabet</i> .....	38
2. Siklus I .....	42
3. Siklus II .....	53
B. Pembahasan .....	63
1. Proses Penerapan Media <i>Puzzle Alfabet</i> .....	63
2. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B di TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad .....	65
C. Keterbatasan Penelitian .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Subjek dan Karakteristik Penelitian .....	33
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Intrumen.....	34
Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Hasil.....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual .....	31
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis-Mc Taggart.....	32
Gambar 4. 1 Diagram Hasil Observasi Pra-Siklus.....	42
Gambar 4. 2 <i>Puzzle</i> Huruf Kecil .....	44
Gambar 4. 3 <i>Puzzle</i> Huruf Besar.....	44
Gambar 4. 4 Kegiatan Mengurutkan Huruf a-z .....	46
Gambar 4. 5 Kegiatan Menyusun Namanya Sendiri.....	47
Gambar 4. 6 Kegiatan Menjodohkan Huruf Besar dan Kecil .....	48
Gambar 4. 7 Kegiatan Klasifikasi Huruf Vokal dan Konsonan .....	49
Gambar 4. 8 Diagram Hasil Observasi Siklus I .....	52
Gambar 4. 9 <i>Puzzle</i> Magnet Huruf Kecil dan Besar .....	55
Gambar 4. 10 Macam-macam Ikan.....	55
Gambar 4. 11 Menjodohkan <i>Puzzle</i> dengan Huruf Awal .....	57
Gambar 4. 12 Kegiatan Menyusun Huruf Sesuai Gambar.....	58
Gambar 4. 13 Menyusun Kata Bermakna .....	59
Gambar 4. 14 Kegiatan Membaca Kata Sederhana .....	60
Gambar 4. 15 Diagram Hasil Observasi Siklus II.....	62
Gambar 4. 16 Diagram Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi Pra-Penelitian.....	75
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 3 Bukti Telah Melaksanakan Penelitian .....	77
Lampiran 4 Lembar Penilaian Penelitian Tindakan Kelas .....	78
Lampiran 5 Contoh Pengisian Lembar Penilaian Tindakan Kelas.....	81
Lampiran 6 Kriteria Penilaian Penelitian Tindakan Kelas.....	84
Lampiran 7 Pra-Penelitian.....	88
Lampiran 8 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1 .....	89
Lampiran 9 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II .....	94
Lampiran 10 Modul Ajar Penelitian Tindakan Kelas.....	100
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan.....	142
Lampiran 12 Riwayat Hidup Penulis .....	143

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini merupakan pedoman transliterasi keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 Tahun 1987 dan no. 0543/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	هـ	=	H
د	=	D	ع	=		ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

## ABSTRAK

Maulidiyah, Izadatul. 2025. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle alfabet Di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Melly Elvira, M.Pd

Kemampuan mengenal huruf sangat penting untuk mendukung perkembangan membaca dan menulis anak, oleh karena itu, pengenalan huruf sebaiknya dilakukan sejak dini agar anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya, namun di kelas B TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad, ditemukan 17 anak usia 5–6 tahun yang belum mampu mengenal huruf dengan baik, sehingga mengalami kesulitan dalam membaca, kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu penyebab terjadinya permasalahan, selain itu pembelajaran yang digunakan juga terkesan membosankan, untuk mengatasi hal ini, penelitian dilakukan guna mengetahui manfaat media *puzzle alfabet* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, ceklis, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, objek penelitian yang dipilih yaitu 17 anak TK B dalam kurun usia 5-6 tahun dengan jumlah enam anak perempuan dan 11 anak laki-laki di TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle alfabet* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dengan kegiatan yang dilakukan guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle alfabet* adalah pengenalan media *puzzle alfabet* dan pengenalan huruf, mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan, mengucapkan simbol huruf sesuai dengan bunyinya, menyusun huruf secara tepat menggunakan *puzzle*, membaca kata bermakna serta membaca dan menyusun kata-kata yang diawali dengan huruf yang sama. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun pada siklus I dan siklus II, persentase rata-rata peningkatan tersebut sebesar 36% dimana pada siklus I mendapatkan persentase rata-rata sebesar 48% dan mengalami peningkatan sebesar 84% pada siklus II.

**Kata Kunci :** Kemampuan Membaca Permulaan, *Puzzle Alfabet*, Penelitian Tindakan Kelas

## ABSTRACT

Maulidiyah, Izadatul. 2025. **Improving Early Reading Skills through Alphabet Puzzle Media in Kindergarten B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen.** Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Melly Elvira, M.Pd

The ability to recognize letters is very important to support children's reading and writing development, therefore, letter recognition should be done early so that children are ready to enter the next level of education, but in class B of Kindergarten Muslimat NU 16 Hasan Ahmad, it was found that 17 children aged 5-6 years were not able to recognize letters well, so they had difficulties in reading, The lack of attractiveness of the learning media used is one of the causes of problems, besides that the learning used also seems boring, to overcome this, research was conducted to find out the benefits of alphabet puzzle media in improving the initial reading ability of children aged 5-6 years. This study uses the Classroom Action Research (PTK) method with the Kemmis and McTaggart model, which is carried out in two cycles with four stages: planning, implementation of actions, observation, and reflection, data collection techniques are carried out through observation, checks, and documentation, then analyzed quantitatively and qualitatively, the selected research object is 17 children of Kindergarten B in the age range of 5-6 years with a total of six girls and 11 boys at Kindergarten Muslimat NU 16 Hasan Ahmad.

The results of the study show that the use of alphabet puzzles can improve initial reading skills, with activities carried out to improve initial reading skills using alphabet puzzle media such as the introduction of alphabet puzzle media and letter recognition, identifying vowels and consonants, pronouncing letter symbols according to their sounds, arranging letters appropriately using puzzles, reading meaningful words and reading and arranging words that begin with the same letters. There was a significant increase in the initial reading ability of children aged 5-6 years in cycles I and II, the average percentage increase was 35% where in cycle I an average percentage of 44% and an increase of 79% in cycle II.

**Keywords :** Beginning reading skills, Alphabet puzzles, Classroom Action Research

## تجريدي

المولدية ، إزداتال. 2025. *تحسين مهارات القراءة المبكرة من خلال وسائط الألفاظ الأبجدية في روضة الأطفال ب مسلمات NU 16 حسن أحمد كيبانجين*. أطروحة، برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، مولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية في ملانج. مشرف الرسالة: د. ميلي إلفيرا، دكتوراه في الطب

القدرة على التعرف على الحروف مهمة جدا لدعم نمو القراءة والكتابة لدى الأطفال ، لذلك يجب أن يتم التعرف على الحروف مبكرا حتى يكون الأطفال مستعدين لدخول المستوى التالي من التعليم ، ولكن في حسن أحمد ، وجد أن 17 طفلا تتراوح أعمارهم بين 5-6 NU 16 الصف ب من روضة الأطفال مسلمات سنوات لم يتمكنوا من التعرف على الحروف جيدا ، لذلك واجهوا صعوبات في القراءة ، يعد عدم جاذبية وسائط التعلم المستخدمة أحد أسباب المشاكل ، إلى جانب أن التعلم المستخدم يبدو مملا أيضا ، للتغلب على ذلك ، تم إجراء بحث لمعرفة فوائد وسائط الألفاظ الأبجدية في تحسين القدرة على القراءة الأولية للأطفال بنموذج (PTK) الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات. تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث الإجمالي الصفي كيميس وماكتاغارت والتي يتم تنفيذها على دورتين بأربع مراحل: التخطيط وتنفيذ الإجراءات والملاحظة ، والتأمل ، ويتم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والفحوصات والتوثيق ، ثم يتم تحليلها كميًا ونوعيًا والهدف البحثي المختار هو 17 طفلا من روضة الأطفال ب في الفئة العمرية 5-6 سنوات بإجمالي ست حسن احمد. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الألفاظ الأبجدية NU 16 فتيات و 11 فتي في روضة مسلمات يمكن أن يحسن مهارات القراءة الأولية ، مع تنفيذ أنشطة لتحسين مهارات القراءة الأولية باستخدام وسائط الألفاظ الأبجدية مثل إدخال وسائط الألفاظ الأبجدية والتعرف على الحروف ، وتحديد حروف العلة والحروف الساكنة ، ونطق رموز الحروف حسب أصواتها ، وترتيب الحروف بشكل مناسب باستخدام الألفاظ ، وقراءة الكلمات ذات المعزى وقراءة الكلمات التي تبدأ وترتيبها بنفس الحروف. كانت هناك زيادة كبيرة في القدرة على القراءة الأولية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في الدورة الأولى والثانية ، وكان متوسط النسبة المئوية للزيادة 36% بينما في الدورة الأولى متوسط نسبة مئوية 48% وزيادة بنسبة 84% في الدورة الثانية. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الألفاظ الأبجدية يمكن أن يحسن مهارات القراءة الأولية ، مع تنفيذ أنشطة لتحسين مهارات القراءة الأولية باستخدام وسائط الألفاظ الأبجدية مثل إدخال وسائط الألفاظ الأبجدية ، والتعرف على الحروف ، وتحديد حروف العلة والحروف الساكنة ، ونطق رموز الحروف حسب أصواتها وترتيب الحروف بشكل مناسب باستخدام الألفاظ ، وقراءة الكلمات ذات المعزى وقراءة الكلمات التي تبدأ وترتيبها بنفس الحروف. كانت هناك زيادة كبيرة في القدرة على القراءة الأولية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في الدورة الأولى والثانية ، وكان متوسط النسبة المئوية للزيادة 36% بينما في الدورة الأولى متوسط نسبة مئوية 48% وزيادة بنسبة 84% في الدورة الثانية.

الكلمات الدالة: بداية مهارات القراءة، الألفاظ الأبجدية، البحث الإجمالي في الفصل الدراسي

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan membaca pada anak usia dini disebut dengan kemampuan membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan menurut Astuti & Istiarini (2020) merupakan kesanggupan anak dalam mengenal huruf abjad satu persatu dan menggabungkannya menjadi kata sederhana. Anak harus dikenalkan terlebih dahulu dengan huruf abjad, agar dapat membaca dengan baik. Kemampuan mengenal huruf merupakan kecerdasan linguistik atau kemampuan yang dimiliki manusia dalam berbicara, menulis dan memahami bahasa yang perlu dikembangkan sejak dini guna mempersiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Purnamasari et al., 2022). Kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan baik dapat dilihat jika anak dapat menyebutkan nama dan bunyi dari setiap huruf abjad. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan huruf pada anak sejak dini sebagai bekal untuk anak belajar membaca dan menulis. Anak usia 5-6 tahun yang cerdas dalam berbahasa memiliki salah satu ciri yaitu mampu membaca dan mengekspresikan sesuatu melalui gambar. Mengajarkan pemahaman huruf dan membaca sejak dini merupakan langkah yang sangat positif untuk pengembangan literasi anak (Juhaeti, 2022). Kemampuan mengenal huruf sangat penting dalam perkembangan literasi dan kemampuan berbahasa pada anak yang merupakan keterampilan membaca dan menulis. Agar dapat membaca dan menulis, anak harus bisa mengenali huruf-huruf yang membentuk sebuah kata.

Kemampuan anak sangat beragam, ada anak yang sudah bisa membaca beberapa suku kata tetapi masih banyak anak yang masih belum mengenal simbol-

simbol huruf dengan baik dan ada pula anak yang belum bisa membedakan simbol-simbol huruf dengan benar (Hidayah, 2017). Pendidikan prasekolah adalah bentuk pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga berusia enam tahun (Elvira & Sainuddin, 2020). Pendidikan anak usia dini memang harus mempertimbangkan variasi anak yang berbeda. Setiap anak adalah individu dengan perkembangan dan kebutuhan yang unik dan berbeda. Oleh sebab itu pembelajaran membaca di tingkat usia dini membutuhkan guru yang tidak hanya dapat melaksanakan kurikulum, tetapi juga dapat menginterpretasikan dan mengembangkan kurikulum secara menarik. Jika guru kreatif dengan memasukkan permainan ke dalam aktivitas anak (Munte, 2018). Pembelajaran akan menjadi menarik dan menyenangkan. Anak-anak belajar tanpa keterpaksaan, mereka justru belajar bersama-sama. Bermain juga memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan santai. Cara tersebut dapat merangsang perkembangan sel otak anak secara optimal, sehingga anak bisa menyerap informasi dan kesan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada usia 5-6 tahun anak sudah diajarkan tentang mengenal huruf dan membaca permulaan. Pembelajaran mengenal huruf dan membaca tersebut merupakan bagian dari pendidikan pra-sekolah atau taman kanak-kanak. Sehingga anak sudah harus bisa mencapai tahapan mengenal huruf dan membaca yang tercantum dalam STPPA PAUD. Adapun tahapan tersebut yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang anak kenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.

Anak-anak biasanya diperkenalkan dengan huruf abjad dan diajari membaca melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, seperti bernyanyi, bermain permainan, mewarnai, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tujuan utamanya adalah untuk membantu anak lebih mudah dalam mengidentifikasi huruf-huruf, menyebutkan nama mereka, dan mengenal suara bunyi yang sesuai dengan setiap huruf. Hal tersebut merupakan langkah awal yang penting dalam proses belajar membaca.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelompok B dan guru kelas di TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad. Terdapat 17 anak dalam kelompok B yang masih kesulitan dalam membaca permulaan. Responden tersebut menyatakan 17 anak yang mengalami kesulitan dalam membaca tersebut rata-rata dikarenakan karena media yang digunakan membosankan dan tidak menarik semangat belajar anak.

Hal tersebut berbeda dengan kondisi yang seharusnya bahwa, anak usia 5-6 tahun sudah harus mencapai tahapan perkembangan bahasa khususnya pada keaksaraan di STTPA PAUD. Anak yang cenderung kurang aktif dalam pembelajaran karena kurangnya ketertarikan pada proses pembelajaran terutama membaca, akan menjadikan anak tersebut lamban dalam mengenal huruf sehingga membuat mereka menjadi lamban juga dalam membaca. Pada masa kanak-kanak ini mengenal huruf dan kata merupakan suatu hal baru bagi anak. Oleh karena itu, guru bisa mewujudkannya dengan cara sederhana yaitu dengan membuat variasi pembelajaran yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang tidak hanya menggunakan kertas untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan

kemampuan membaca permulaan pada anak dan alat yang menarik minat anak-anak untuk membaca adalah *puzzle* (Setyosari, 2010).

Penggunaan Media *Puzzle* sebagai sumber pembelajaran karena selain memenuhi naluri bermain anak, juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang diperlukan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini atau usia Tanan Kanak-kanak. Menurut Futihat at al. (2020) *puzzle* merupakan jenis permainan yang menguji kreativitas dan daya ingat anak, tetapi tetap menyenangkan karena dapat dimainkan berulang kali. Kesulitan yang dialami dalam menyusun *Puzzle* tersebut akan membuat anak selalu ingin mencoba sampai ia berhasil. Pada masa kanak-kanak, khususnya saat bermain, anak-anak siap untuk belajar apa pun. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa saat mereka mengaktifkan saluran pembelajaran mereka, mereka mempelajari berbagai adaptasi keterampilan penting, seperti perilaku sosial, pemecahan masalah, dan berpikir kreatif (Mukhlis & Mbelo, 2019). Media *puzzle*, selain bisa untuk belajar mengenal huruf dan membaca, didalamnya juga disertakan dengan gambar yang menarik untuk anak mainkan sehingga anak tidak mudah bosan ketika belajar sambil bermain *puzzle*.

Senada dengan pendapat Amalia (2021) terdapat berbagai macam desain dan bentuk media *puzzle*, salah satunya adalah *Puzzle alfabet*. Media *puzzle alfabet* tersebut terdiri dari huruf-huruf terpisah yang dapat disusun kembali untuk membentuk sebuah kata sederhana tergantung pada *puzzle alfabet* yang digunakan. Memanfaatkan *puzzle alfabet* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal huruf akan membuat anak tertarik dan lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan yang mendorong kemampuan membaca permulaan. Hal tersebut sama seperti yang dikatakan oleh Rishantie Shinta

Anggraini et al. (2018) bahwa bermain dengan menggunakan media *puzzle alfabet* merupakan suatu strategi yang sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak dalam kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa, kemampuan membaca permulaan menjadi capaian perkembangan keaksaraan yang penting untuk anak usia 5-6 tahun sebagai bekal pada jenjang pendidikan anak yang lebih tinggi. Namun pada kenyataannya ada 17 anak pada kelompok B di TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad yang masih belum mencapai kriteria mengenal huruf anak usia 5-6 tahun, hal ini dikarenakan media yang digunakan membosankan dan tidak menarik semangat belajar anak, anak cenderung kurang aktif dalam pembelajaran karena kurangnya ketertarikan pada proses pembelajaran terutama membaca dengan menggunakan media buku saja. Kemudian karena beberapa anak tersebut lamban dalam mengenal huruf membuat mereka menjadi lamban juga dalam membaca. Pengembangan variasi dalam pembelajaran perlu dilakukan guru untuk meningkatkan minat anak dalam belajar membaca. Penggunaan media *puzzle alfabet* menjadi pendekatan yang tepat untuk memperkaya pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi anak karena visualisasi, warna, gambar, dan bentuk *puzzle alfabet* lebih menarik daripada buku. Permasalahan tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul sebagai berikut, **“Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media *Puzzle Alfabet* di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian tersebut, maka peneliti membuat rumusan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Bagaimana proses penggunaan media *puzzle alfabet* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan media *puzzle alfabet*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses penggunaan media *puzzle alfabet* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
2. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun menggunakan media *Puzzle alfabet*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian ini, ialah ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat berikut ini :

1. Manfaat secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi penelitian penelitian selanjutnya, juga berguna untuk menambah pengetahuan baru dalam proses belajar mengajar terutama membaca.

## 2. Manfaat secara praktis

### a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk selalu mendorong dan memotivasi anak agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

### b. Bagi Guru

Agar pendidik dapat lebih baik dalam mendidik dan mengembangkan kreativitas dan menarik perhatian anak dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

### c. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam pengembangan variabel dan indikator yang diteliti berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Ummul Hidayah yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A di B.A Aisiyah Sonorejo II Sukoharjo”. Kemampuan anak sangat beragam, ada anak yang sudah bisa membaca beberapa suku kata tetapi masih banyak anak yang masih belum mengenal simbol-simbol huruf dengan baik dan ada pula anak yang belum bisa membedakan simbol-simbol huruf dengan benar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) *Alphabetic Puzzle* terhadap kemampuan membaca anak kelompok A. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, desain penelitian eksperimen yang digunakan ialah *pre-eksperimental design*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan jika rata-rata skor yang didapatkan menunjukkan jika kemampuan membaca anak mengalami peningkatan dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Jadi bisa disimpulkan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok A (Hidayah, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Anisahwati Munte yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media *Puzzle* Huruf di RA Ar-Rahman Rahuning Kabupaten Asahan”. Penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran dapat memberikan kesempatan anak untuk bermain sekaligus belajar. *Puzzle* huruf juga menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan, karena dalam permainan tersebut

anak bisa mengenal dan membaca huruf juga disertakan gambar-gambar yang menarik minat belajar anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf menggunakan media *puzzle* huruf. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak-anak di RA Ar-Rahmah Rahuning, Kabupaten Asahan. Peningkatan tersebut dapat diukur dengan membandingkan rata-rata persentase hasil tes atau aktivitas pengenalan huruf sebelum dan setelah penerapan tindakan kelas (Munte, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Ratih Fitri Astuti dan Ratna Istiarini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* Di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang”. Aspek perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Melalui bahasa anak bisa memahami kata dan kalimat yang dihubungkan dengan bahasa lisan maupun tulisan. Kemampuan membaca permulaan menjadi istilah penting dari kemampuan membaca pada anak usia dini. Perilaku atau aktivitas visual yang terkait dengan pemahaman simbol atau tulisan menjadi acuan penting dapat atau tidaknya anak pada kemampuan membaca permulaannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan melalui media *puzzle* pada anak didik kelompok B. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 4 tahap dan 3 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *puzzle* (Astuti & Istiarini, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Eti Juhaeti yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain *Puzzle* Huruf”. Anak 4-6 tahun yang cerdas dalam berbahasa memiliki salah satu ciri yaitu mampu membaca dan mengekspresikan sesuatu melalui gambar. Mengajarkan pemahaman huruf dan membaca sejak usia dini merupakan langkah yang sangat positif untuk pengembangan literasi anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui bermain *puzzle* huruf. Penelitian ini menggunakan analisis data yang dilakukan dengan teknik kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan pada kemampuan membaca anak usia dini melalui bermain *puzzle* huruf, dari pada anak yang tidak menggunakan permainan *puzzle* huruf (Juhaeti, 2022).

Penelitian ini dilakukan oleh Mita Dewi Purnamasari, Astuti Darmiyanti dan Feronica Eka Putri yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Hanifa Karawang”. Perkembangan bahasa memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan prasekolah merupakan waktu yang kritis untuk mengasah keterampilan bahasa anak. Keterampilan bahasa yang berkembang baik memberikan dasar untuk kemampuan menulis dan membaca. Anak-anak yang memiliki basis bahasa yang kuat lebih mudah belajar membaca dan menulis ketika mereka memasuki sekolah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* huruf terhadap keterampilan pengenalan huruf anak usia 4-

5 tahun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen kuantitatif, desain tersebut adalah *Pre-Experimental Designs* dengan model *One Group Prettest Posttest*. Data yang didapatkan kemudian dihitung dengan menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan jika media *puzzle* huruf berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun (Purnamasari et al., 2022).

Beberapa diantara peneliti terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu sama-sama memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan membaca permulaan menggunakan media *puzzle alfabet*. Mengenai perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu peneliti terdahulu ada yang hanya melihat pengaruh media *puzzle alfabet* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan ataupun mengenal huruf tanpa memberikan perbaikan. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan berbeda-beda dan media *puzzle alfabet* yang digunakan merupakan jenis model *puzzle* huruf kepingan terpisah yang disusun seperti pada umumnya. Sedangkan pada penelitian ini akan lebih fokus untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf menggunakan media *puzzle alfabet* acak dan akan disusun anak menjadi sebuah kata sederhana sesuai dengan gambar yang peneliti sediakan. Jadi kemampuan anak dalam mengenal huruf dan membaca permulaan anak akan mengalami peningkatan.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Hakikat Membaca Permulaan Anak Usia Dini**

Membaca merupakan suatu kegiatan mengenal huruf dan menghubungkan menjadi kata-kata, menghubungkan dengan bunyi dan maknanya sehingga dapat

menarik kesimpulan untuk mengerti maksud dari bacaan tersebut (Yulsofriend, 2013). Membaca menjadi proses untuk menginterpretasikan simbol-simbol tertulis untuk memperoleh makna dan informasi, hal ini melibatkan pengenalan huruf, kata, frasa, dan kalimat untuk memahami pesan yang disampaikan oleh penulis.

Pendapat senada dengan Tarigan (1984) dalam Tantri (2016) bahwa membaca merupakan suatu proses yang digunakan oleh pembacanya untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui kata-kata atau tulisan. Membaca tidak hanya tentang mengenali kata-kata, tetapi juga memahami konteks, ide, dan gagasan yang terkandung dalam tulisan. Hal ini penting dalam memperluas pengetahuan, memperbaiki keterampilan berpikir, dan mengembangkan imajinasi serta pemahaman hal-hal yang ada di sekitar kita.

Pada beberapa tahapan proses dalam belajar membaca, anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahap kedua dalam membaca yaitu *Initial reading* (membaca permulaan). Pada tahapan tersebut anak hanya sebatas membaca huruf satu persatu atau membaca abjad secara umum. Membaca secara umum juga mengandung arti bahwa pada tahap tersebut anak belajar menggabungkan huruf menjadi suku kata (Mar'at, 2005). Pengenalan huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan membaca dan menulis. Anak perlu mengenal dan memahami huruf abjad sebagai langkah awal menuju kemampuan membaca dan menulis yang mandiri dan lancar.

Menurut pendapat Rasyid (2009) bagian penting dalam mengembangkan keterampilan membaca anak untuk dapat membaca beberapa kata dan belajar tentang huruf cetak di lingkungan/*environmental print* sebelum mengetahui alfabet yaitu anak menyebutkan huruf-huruf yang ada dalam daftar Alfabet, belajar membaca tidaklah sulit dibandingkan dengan anak yang belum mengenal huruf

sama sekali. Membaca adalah langkah dasar dalam proses pembelajaran, sehingga anak perlu menguasai kemampuan membaca agar dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai hal di sekitarnya (Susanti, 2021). Mengembangkan keterampilan membaca pada anak sebelum mereka mengetahui alfabet melibatkan beberapa aspek yang penting. Literasi pada anak usia dini bukan hanya mencakup kemampuan membaca tulisan, tetapi juga mencakup kemampuan memahami simbol atau tanda-tanda yang terdapat di lingkungan sekitarnya (Tegariyani et al., 2023). Pembelajaran lingkungan atau *enviromental print* tersebut meliputi, anak dapat belajar membaca melalui kata-kata dan simbol yang mereka temui sehari-hari di lingkungan mereka, Mulai dari label di produk makanan, tanda lalu lintas, sampai nama-nama toko di sekitar mereka. Kemudian, fokus pada kata-kata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti nama-nama benda, warna, dan tanda-tanda yang sering mereka temui.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan pengertian membaca merupakan merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk menginterpretasikan dan memahami bacaan atau tulisan. Kemudian, kemampuan membaca permulaan merupakan kesanggupan untuk membaca huruf abjad satu persatu dan menggabungkannya menjadi kata sederhana yang bisa dimaknai. Aktivitas membaca melibatkan interaksi kompleks antara pembaca dan tulisan, di mana pembaca tidak hanya mengenali huruf dan kata-kata, tetapi juga membangun dan menyimpulkan makna dari informasi yang disajikan dalam bacaan atau tulisan.

## **2. Capaian Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun**

Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014, mengenai pencapaian

perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun khususnya pada perkembangan keaksaraan yang mencakup menulis dan menyebutkan nama sendiri, menyebutkan simbol-simbol huruf yang anak kenal, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama (Permendikbud, 2014). Pencapaian perkembangan bahasa ini sangat penting untuk membangun dasar kemampuan literasi anak. Secara khusus, pada perkembangan keaksaraan di usia 5-6 tahun, terdapat beberapa kompetensi yang perlu dicapai anak, antara lain :

**a. Menulis dan menyebutkan nama sendiri**

Anak usia 5-6 tahun diharapkan dapat mengenal dan menulis nama sendiri dengan benar. Hal tersebut merupakan bagian dari pengenalan diri anak terhadap huruf dan bagaimana huruf-huruf tersebut membentuk kata yang berarti.

**b. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang anak kenal**

Anak pada usia ini diharapkan dapat mengenali dan menyebutkan simbol-simbol huruf yang sudah mereka pelajari, baik dalam konteks huruf kapital maupun huruf kecil. Kemampuan ini berkaitan dengan pengenalan fonem (bunyi) yang ada dalam alfabet serta hubungan antara bunyi dan simbol grafis huruf.

**c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama**

Anak juga diharapkan dapat mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama. Misalnya, gambar apel (a), ikan (i), dan mobil (m) di mana huruf pertama dari setiap kata tersebut memiliki bunyi yang sama. Aktivitas ini membantu anak dalam

mengembangkan kemampuan membedakan bunyi huruf dan memahami konsep fonemik yang sangat penting untuk membaca dan menulis. Melalui pencapaian-pencapaian tersebut, anak usia 5-6 tahun mulai diperkenalkan dengan konsep dasar membaca dan menulis, yang akan menjadi fondasi untuk pengembangan kemampuan literasi mereka di masa yang akan datang.

Dhieni et al., (2021) juga berpendapat membaca merupakan keterampilan bahasa tulis reseptif yang membutuhkan banyak keterampilan, termasuk mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, dan membuat kesimpulan tentang maksud bacaan. Pada konteks perkembangan anak usia 5-6 tahun, kegiatan membaca biasanya dimulai dengan pengenalan huruf dan kata dasar, diikuti dengan latihan membangun kosakata dan pemahaman sederhana. Pembelajaran yang menyenangkan, seperti membaca bersama, menyanyikan lagu yang berhubungan dengan huruf dan kata, serta menggunakan gambar untuk memperjelas makna teks, sangat membantu anak-anak dalam mempelajari keterampilan membaca ini.

Selaras dengan pendapat Masjidi (2007) membaca merupakan bagian integral dari perkembangan bahasa, dan proses ini melibatkan penerjemahan simbol-simbol atau gambar menjadi suara, yang kemudian dikombinasikan untuk membentuk kata-kata. Kemampuan membaca pada anak bukan hanya bergantung pada pengenalan huruf dan kata, tetapi juga pada pemahaman bahwa setiap simbol atau gambar memiliki arti yang dapat diungkapkan melalui suara, yang kemudian membentuk makna dalam bentuk kata atau kalimat. Pada usia ini, anak-anak mulai mengenal dasar-dasar membaca yang sangat penting untuk membangun keterampilan membaca yang lebih lanjut. Berikut adalah beberapa capaian

membaca permulaan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun menurut (Masjidi, 2007) :

a. Membaca huruf pada gambar

Anak dapat menggunakan gambar untuk membantu memahami isi bacaan. Mereka belajar untuk menyusun huruf sesuai dengan gambar yang disediakan, dan ini membantu mereka menafsirkan atau memahami cerita meskipun mereka belum dapat membaca semua kata dengan sempurna.

b. Mengenal Kata-Kata Sederhana

Anak dapat mulai mengenali dan membaca kata-kata sederhana yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari, seperti nama-nama objek, kata-kata umum (misalnya, "ibu", "ayah", "rumah"), atau kata-kata yang mereka lihat di lingkungan sekitar.

c. Menyusun dan Membaca Kalimat Sederhana

Anak mulai belajar membaca kalimat sederhana yang terdiri dari beberapa kata. Mereka dapat membaca kalimat yang sangat sederhana seperti "Ini bola" atau "Saya suka apel". Ini mengembangkan kemampuan mereka untuk memahami bagaimana kata-kata tersusun menjadi kalimat yang berarti.

### **3. Pentingnya Membaca Untuk Anak Usia Dini**

Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan membaca (Dhieni et al., 2021). Anak akan merasa bahagia ketika ia memiliki kemampuan membaca dengan baik karena rasa keingintahuan dalam diri anak akan berkembang dan dapat tersalurkan dengan baik melalui kegiatan membaca. Mengajarkan membaca pada anak usia dini sangat penting dilakukan, karena pada anak usia dini memberikan pemahaman tentang membaca

akan membantu mereka mengembangkan kemampuan membacanya dikemudian hari. Anak yang memiliki kemampuan membaca sejak dini akan lebih mudah dan siap untuk menuju pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu anak akan memiliki potensi lebih tinggi dan lebih mudah dalam menyerap segala hal yang diajarkan dengan baik. Pentingnya pengenalan huruf tergambar dari fakta bahwa anak-anak yang dapat mengenal dan menyebut huruf-huruf dalam abjad memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran membaca. Mereka cenderung mengalami lebih sedikit kesulitan daripada anak-anak yang tidak mengenal huruf. Dengan demikian, penguasaan huruf abjad menjadi dasar yang penting dalam pembelajaran membaca permulaan.

#### **4. Tahapan Membaca Pada Anak Usia Dini**

Seorang ahli psikolog, pendidik dan ahli literasi anak usia dini yaitu Jeanne S. Chall mengidentifikasi 6 tahap perkembangan membaca pada anak usia dini dalam bukunya yang berjudul *Stages of Reading Development*. Enam tahap tersebut memiliki karakteristik pada tiap tahapnya, namun kemampuan membaca yang dimaksud tidak hanya bisa membaca dan mengeja huruf tapi kemampuan anak memahami suatu bacaan tersebut. Berikut 6 tahap yang dimaksud yaitu Chall (1983) dalam Wilson et al. (2023) :

##### **a) Tahap *Pre-Reading* (6 bulan – 4 tahun)**

Pada tahap ini kemampuan membaca anak masih dalam tahap belajar. Sehingga, bisa dikatakan jika anak-anak masih berpura-pura membaca ketika ia membuka buku. Tetapi saat dibacakan buku cerita oleh orang lain, anak mulai mengenal huruf, kata dan simbol yang ada pada bacaan.

##### **b) Tahap *Initial Reading* (5-7 tahun)**

Pada tahap ini disebut juga dengan istilah membaca permulaan. Tahap tersebut merupakan tahap membaca yang sesungguhnya, anak mulai mengerti hubungan antara huruf dan bunyi huruf, kemudian anak juga bisa membaca kata atau kalimat sederhana. Pada tahap akhir ini, anak-anak biasanya sudah bisa mengerti 4.000 kata yang ia dengar dan 600 kata yang anak baca.

**c) *Confirmation dan Fluency (7-8 tahun)***

Pada tahap ini kemampuan membaca anak sudah pada tahap mandiri, anak sudah semakin fasih dalam membaca. Anak juga dapat memahami konteks cerita lebih tinggi lagi, di akhir tahap ini anak sudah mampu memahami 9.000 kata yang ia dengar dan 3.000 kata yang anak baca.

**d) *Reading for Learning (9-14 tahun)***

Pada tahap ini membaca untuk belajar adalah tahap di mana anak-anak mulai menggunakan keterampilan membaca mereka untuk memahami dan memperoleh pengetahuan tentang berbagai topik. Ini merupakan tahap yang penting dalam perkembangan literasi, di mana anak tidak hanya membaca untuk menikmati cerita, tetapi juga untuk memperluas pengetahuan mereka secara umum.

**e) *Multiple Viewpoints (15-17 tahun)***

Pada tahap ini yaitu sudut pandang ganda dalam membaca merujuk pada kemampuan anak untuk memahami dan menghargai berbagai sudut pandang atau perspektif yang berbeda dalam teks yang dibaca. Ini merupakan kemampuan kritis yang penting dalam literasi yang berkembang, terutama saat membaca teks yang mengandung berbagai pendapat, argumen, atau sudut pandang yang berbeda-beda.

**f) *Contruction dan Recontruction* (18 tahun ke atas)**

Pada tahap ini konteks membaca merujuk pada proses di mana anak tidak hanya memahami teks yang dibaca, tetapi juga aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri tentang isi bacaan tersebut. Menurut Prasetyono (2011) tahapan membaca pada anak usia dini dibagi menjadi 3 tahap yaitu :

**1. Tahap 1 (Membaca Gambar)**

Pada tahap pertama ini anak diberikan sebuah gambar saja, contohnya gambar kucing maka tidak boleh ada tulisan, hiasan atau gambar lain.

**2. Tahap 2 (Membaca gambar dan huruf)**

Pada tahap kedua anak diberikan sebuah gambar dengan membaca huruf yang sesuai dengan huruf awal pada gambar.

**3. Tahap 3 (Membaca gambar dan kata)**

Pada tahap ketiga anak diberikan gambar beserta tulisan makna gambar untuk dibaca. Tahap membaca kalimat merupakan tahapan yang paling matang dari keterampilan membaca. Anak sudah banyak menguasai kosa kata dan bisa merangkainya menjadi sebuah kalimat sehingga anak sudah bisa membaca buku cerita. Menurut Cochorane dalam buku Tadkirotun Musfiroh bahwa perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak usia 4-6 tahun dibagi menjadi lima tahap antara lain yaitu :

**a. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)**

Pada tahap ini anak mulai belajar kegunaan buku dan bagaimana cara menggunakan buku. Anak akan mulai berpikir jika buku itu adalah sesuatu yang penting dengan cara membolak-balikkan buku, membawa buku kemana-mana, bahkan anak memiliki buku favoritnya sendiri.

**b. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)**

Pada tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca, anak akan terlihat pura-pura membaca buku, menyimpulkan makna dari gambar pada buku dan membahas buku tersebut meskipun tidak sesuai dengan isi dalam buku tersebut.

**c. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)**

Pada tahap ini anak mulai menyadari cetakan buku yang mereka lihat dan mulai memilih-milih kata yang sudah mereka kenal, kemudian dapat membacanya berkali-kali. Pada tahap ini anak sudah mulai mengenal huruf abjad atau alfabet.

**d. Tahap Lepas Landas (*Take Off Reader Stage*)**

Pada tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri grafonik, semantik dan sintaksis. Anak mulai berkeinginan untuk membaca, mulai mengenal huruf dari berbagai konteks, mulai memperhatikan lingkup huruf dan anak mulai membaca tulisan apapun yang ada di sekitarnya.

**e. Tahap Mandiri atau Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)**

Pada tahap ini anak dapat membaca secara mandiri. Mereka mulai menggunakan strategi membaca yang lebih maju, seperti mengacu pada konteks, mengidentifikasi kata-kata tak dikenal berdasarkan akar kata atau imbuhan, dan menggunakan gambaran umum untuk memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya dalam bacaan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan membaca yang digunakan yaitu membaca permulaan (*Initial*

*reading*) anak usia 5-6 tahun. Kemudian tahap membaca yang digunakan adalah tahap membaca gambar dan kata karena objek yang diteliti merupakan anak di Taman Kanak-kanak yang masih dalam usia prasekolah.

### **C. Hakikat Media *Puzzle Alfabet***

#### **1. Pengertian Media *Puzzle***

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang memiliki arti sebagai perantara atau penghubung (Mahnun, 2012). Dalam dunia pendidikan, media merujuk pada sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih mudah (Rupnidah & Suryana, 2022). Liyana & Kurniawan (2019) juga mendukung pendapat tersebut bahwa media pembelajaran mencakup seluruh alat dan benda yang digunakan untuk menyampaikan ide, pesan, dan gagasan dari pengirim kepada penerima. Dalam hal ini, guru berperan sebagai pengirim pesan atau pendidik, sedangkan yang menerima adalah peserta didik. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Kata "*puzzle*" berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang (Chandra, 2019). Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran yang berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga membentuk gambar utuh. Media ini digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa melalui permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan gambar. Media *puzzle* merupakan alat permainan

edukatif yang menyenangkan untuk digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir atau kognitif anak dalam memecahkan suatu permasalahan (Setyosari, 2010). Melalui *puzzle*, anak dapat termotivasi untuk belajar. Penggunaan media *puzzle* diharapkan dapat merangsang minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kesabaran dan kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Amalia & Patiung (2021) media *puzzle* memiliki beberapa jenis model atau desain, salah satunya media *puzzle alfabet* atau *puzzle* huruf. Media tersebut terdiri dari huruf-huruf individual yang bisa disusun ulang untuk membentuk suatu kata tergantung *puzzle* yang digunakan. Media *puzzle* huruf atau alfabet adalah salah satu jenis *puzzle* yang populer dan bermanfaat untuk mengajarkan huruf dan membentuk kata pada anak-anak. Jenis *puzzle* ini biasanya terdiri dari kepingan-kepingan yang masing-masing memiliki satu huruf. Anak-anak dapat menyusun huruf-huruf tersebut untuk membentuk kata atau frasa tertentu.

Menurut (Juhaeti, 2022) terdapat berbagai macam desain dan bentuk media *Puzzle*, salah satunya adalah *Puzzle alfabet*. Media *Puzzle alfabet* tersebut terdiri dari huruf-huruf terpisah yang dapat disusun kembali untuk membentuk sebuah kata sederhana tetapi tergantung pada *Puzzle alfabet* yang digunakan. Memanfaatkan *Puzzle alfabet* sebagai media untuk meningkatkan anak dalam mengenal huruf akan membuat anak tertarik dan lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan yang mendorong kemampuan membacanya. Hal tersebut sama seperti yang dikatakan oleh Rishantie, Shinta Anggraini et al. (2018) bahwa bermain

dengan menggunakan media *Puzzle alfabet* adalah suatu strategi yang sesuai dengan kepribadian serta tahap perkembangan anak.

Madyawati (2016) juga berpendapat bahwa permainan *puzzle alfabet* atau *puzzle* huruf merupakan permainan huruf-huruf yang terpisah kemudian dapat disusun kembali menjadi sebuah kata. Media tersebut memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya. Bermain dengan *puzzle alfabet* atau *puzzle* huruf adalah salah satu pendekatan yang efektif dengan karakteristik serta tumbuh kembang anak sehingga anak bisa termotivasi untuk mengasah keterampilan berbahasanya.

Penggunaan media *puzzle* dapat digunakan anak sejak usia 2-8 tahun. Namun, yang membedakan hanya tingkatan kerumitan *puzzle* pada masing-masing usia. Pada usia 2-3 tahun potongan *puzzle* hanya 4 keping tidak lebih, kemudian usia 3-4 tahun potongan *puzzle* tidak lebih dari 5 keping, usia 4-5 tahun potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 6 keping dan usia 5-6 tahun potongan *puzzle* tidak lebih dari 10 keping (Trimantara & Mulya, 2019). *Puzzle* dapat membantu anak untuk mengingat, sebab *puzzle* terdiri dari berbagai macam warna dan bentuk yang dapat menarik perhatian anak serta dapat membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan cepat dan mudah. Jadi dapat disimpulkan, jika *puzzle* merupakan permainan yang dapat dibongkar pasang sehingga dapat membuat anak termotivasi untuk menyelesaikan suatu masalah.

## **2. Manfaat Media *Puzzle***

Ada beberapa manfaat yang didapatkan dalam bermain media *puzzle* (Suyadi, 2011) antara lain :

- a. Kekuatan fisik motorik : permainan *puzzle* dapat mengembangkan koordinasi antara mata dengan tangan
- b. Keterampilan kognitif : Permainan *puzzle* membuat anak memiliki pengalaman memecahkan teka-teki *puzzle*, serta membantu anak belajar konsep matematika misalnya mengelompokkan, membandingkan ukuran dan lain-lain.
- c. Keterampilan bahasa : Permainan *puzzle* membantu anak-anak dalam mengenal huruf-huruf abjad. Dengan menyusun huruf-huruf ini, anak-anak dapat mengasah kemampuan pengenalan dan pemahaman mereka terhadap abjad.
- d. Keterampilan sosial : Permainan *puzzle* secara bersama-sama dapat mendorong anak-anak untuk bekerja sama dan berkolaborasi. Mereka perlu berkomunikasi, mendengarkan ide-ide teman mereka, dan menyusun strategi bersama untuk menyelesaikan *puzzle*.
- e. Keterampilan emosional : Menyelesaikan *puzzle* bisa menantang, dan ini dapat membantu anak-anak mengatasi rasa frustrasi. Mereka belajar untuk bertahan dan tidak menyerah ketika menghadapi kesulitan. Setelah berhasil menyelesaikan *puzzle*, anak-anak merasakan rasa bangga dan pencapaian. Ini dapat membantu membangun kepercayaan diri dan memberi mereka kepuasan emosional.

Bermain *puzzle* memang dapat memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak, khususnya dalam hal pemahaman bentuk, warna, dan hubungan benda-benda. *Puzzle* termasuk benda tiga dimensi yang dapat dibongkar pasang oleh anak, beberapa *puzzle* melibatkan kreativitas dan ekspresi diri saat

anak-anak menyusun gambar atau kata-kata. Hal tersebut memberi anak kesempatan untuk mengekspresikan emosi dan ide-ide mereka. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jika manfaat bermain *puzzle* meliputi untuk mengembangkan keterampilan fisik motorik, keterampilan kognitif, keterampilan bahasa dan keterampilan sosial emosional.

### **3. Langkah-langkah Permainan *Puzzle Alfabet***

Menggunakan media *puzzle* menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain, anak belajar mengenali lingkungannya dengan melalui kegiatan yang menyenangkan bisa meningkatkan kinerja sel otaknya secara efektif. Beberapa langkah-langkah menggunakan media *puzzle* (Munte, 2018) antara lain :

- 1) Siapkan media *puzzle alfabet* yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Berikan pengantar tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 3) Bagikan beberapa *puzzle alfabet* kepada anak..
- 4) Berikan bimbingan dan arahan kepada anak tentang penggunaan *puzzle*.
- 5) Berikan satu kalimat berdasarkan gambar yang dilihat anak pada *puzzle*.
- 6) Anak diajak untuk mengulang kalimat berdasarkan gambar yang disebutkan oleh guru.
- 7) Anak menyusun *puzzle* huruf menjadi sebuah kalimat sesuai dengan gambar yang ada.
- 8) Guru memberikan bimbingan pada anak yang mengalami kesulitan
- 9) Guru mengamati kegiatan anak-anak

- 10) Berikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi dan bertanya tentang materi pembelajaran yang disampaikan melalui media *puzzle*.
- 11) Evaluasi pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media *puzzle*.
- 12) Guru memberikan nilai pada hasil kerja anak
- 13) Anak merapikan kembali dan mengembalikan *puzzle* yang telah digunakan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan jika mempersiapkan *puzzle alfabet*, guru harus mengikuti langkah-langkah yang runtut agar proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle alfabet* dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang signifikan pada perkembangan kemampuan mengenal huruf anak.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle***

Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *puzzle* dapat mendorong anak untuk berlomba-lomba maju menyelesaikan (Nisak, 2022). Pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan didalamnya. Anak cenderung lebih tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan bermain, dengan permainan *puzzle* ini akan meningkatkan semangat belajar dan rasa percaya diri anak. Keunggulan yang diberikan pada permainan *puzzle* yaitu mudah diajarkan, selain dapat melatih ketelitian anak dan melatihnya menyelesaikan suatu masalah. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung. Dilihat dari secara keseluruhan, strategi permainan *puzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dan diharapkan akan meningkatkan hasil belajar anak. Adapun kelebihan media *puzzle alfabet* yaitu :

- a. Membangun kesadaran fonemik: *Puzzle alfabet* membantu anak-anak mengenali bunyi huruf individu dan bagaimana mereka membentuk kata, ini merupakan langkah awal yang penting dalam belajar membaca.
- b. Memperkuat kosakata: Menyusun kata-kata baru dan familiar melalui *puzzle alfabet* memperluas kosakata anak-anak dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa.
- c. Mengembangkan keterampilan ejaan: Memasang huruf-huruf dalam urutan yang benar untuk membentuk kata melatih keterampilan ejaan dan membangun kesadaran tentang urutan huruf dalam kata.
- d. Meningkatkan koordinasi mata-tangan : Memanipulasi dan menyusun potongan huruf dengan ukuran dan bentuk yang berbeda melatih koordinasi mata-tangan dan keterampilan motorik halus.
- e. Menyenangkan dan interaktif: *Puzzle alfabet* bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan dan interaktif untuk anak-anak, baik dimainkan sendiri, bersama teman, atau bersama orang tua.
- f. Memicu kreativitas: Beberapa *puzzle alfabet* menawarkan kesempatan bagi anak-anak untuk menciptakan kata-kata sendiri, meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka.
- g. Menyesuaikan tingkat kesulitan: Ada berbagai macam *puzzle* dengan tingkat kesulitan yang beragam, memungkinkan Anda menyesuaikannya dengan kemampuan anak.

Sedangkan kelemahan dari permainan *puzzle* yaitu setiap jawaban teka-teki yang diberikan hurufnya ada yang berkesinambungan. Beberapa kelemahan dari media *puzzle alfabet* antara lain :

- a. Terbatas pada kosakata yang tersedia: *Puzzle alfabet* hanya dapat mengajarkan kata-kata yang sudah ada di dalamnya, sehingga mungkin tidak membantu untuk belajar kata-kata baru secara mandiri.
- b. Ketergantungan pada bantuan orang tua/guru : Anak-anak yang masih belajar mungkin memerlukan bantuan orang tua/guru untuk mengenali huruf dan kata-kata, membatasi kemandirian mereka.
- c. Potongan kecil mudah hilang : Terutama untuk anak-anak kecil, potongan *puzzle alfabet* yang kecil bisa mudah hilang atau rusak, membuat permainan tidak lengkap.
- d. Menekankan urutan daripada makna: Fokus pada menyusun huruf dalam urutan yang benar mungkin mengalihkan perhatian dari memahami arti kata sebenarnya.
- e. Tidak menggantikan pembelajaran membaca formal: *Puzzle alfabet* merupakan alat bantu yang baik, tetapi tidak dapat sepenuhnya menggantikan pembelajaran membaca yang formal dan terstruktur.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kekurangan media *puzzle alfabet* diatas dapat diatasi, berikut penjelasannya:

1. Point (a) yang mengatakan media *puzzle* terbatas pada kosa kata yang tersedia. Namun pada faktanya anak sedang berada pada fase mengenal bunyi huruf, bentuk huruf dan kosa kata dasar, keterbatasan ini justru dianggap cukup dan sesuai dengan tahap perkembangan anak karena akan tercipta banyak kosa kata yang mereka kenal.
2. Point (b) yang mengatakan media *puzzle* masih membuat anak ketergantungan pada bantuan orang tua/guru. Ketika melaksanakan penelitian pendampingan

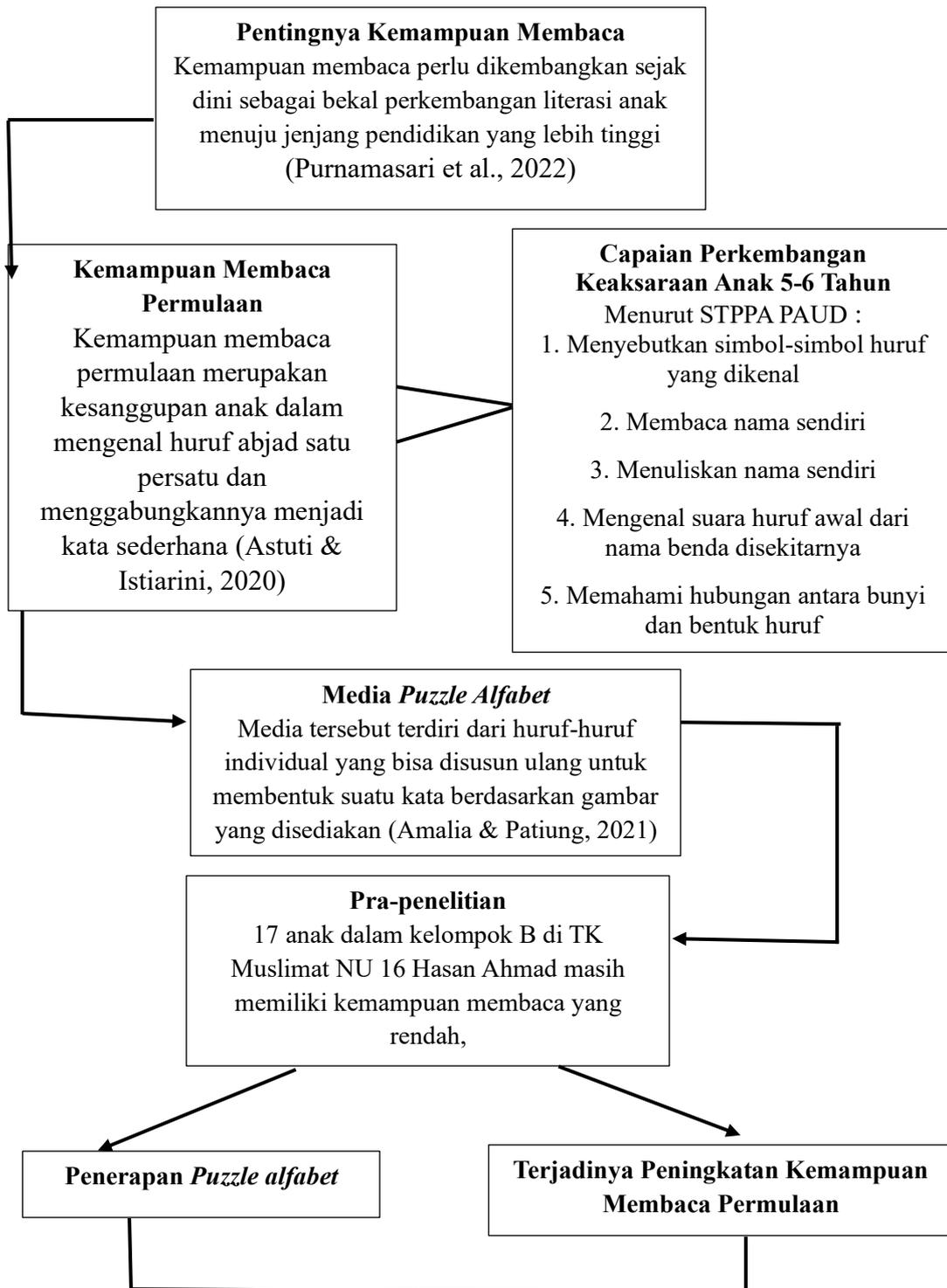
peneliti dalam penggunaan *puzzle* pada anak usia dini bukanlah bentuk ketergantungan, melainkan bagian dari proses belajar yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka yang memang sesekali masih membutuhkan bantuan untuk mengarahkan. Lev Vygotsky dengan teorinya yaitu ZPD (*Zone of Proximal Development*) dalam Wardani et al., (2023) berpendapat bahwa ada dua tingkat perkembangan pada anak yaitu, aktual dan proksimal. Aktual yang mencakup apa yang bisa anak lakukan sendiri dan proksimal mencakup apa yang anak bisa lakukan dengan bantuan orang dewasa atau teman sebayanya yang lebih mampu. Relevansinya dengan media *puzzle* adalah pada awalnya, anak mungkin memerlukan bantuan saat menggunakan *puzzle*, namun hal tersebut merupakan bagian dari proses belajar dalam ZPD (*Zone of Proximal Development*) di mana guru/orang tua berfungsi sebagai “*scaffolding*” (penyangga sementara). Seiring waktu, bantuan mulai dikurangi dan anak mulai menyelesaikan *puzzle* secara mandiri. Jadi, bantuan bukanlah tanda ketergantungan, tetapi tahapan alami menuju kemandirian belajar, sesuai dengan teori ZPD.

3. Point (c) mengatakan potongan *puzzle* yang mudah hilang karena bentuknya kecil. Maria Montessori berpendapat dalam jurnal Loka & Listiana (2023) mengajarkan bahwa sejak dini, anak perlu dibiasakan untuk merawat dan menjaga alat-alat belajarnya sendiri. Jika potongan *puzzle* mudah hilang, hal tersebut bisa dijadikan pembelajaran tentang tanggung jawab. Ketika penelitian peneliti mengajak anak untuk menghitung potongan *puzzle* sebelum dan sesudah bermain, mengembalikan ke tempatnya masing-masing dan merapikan secara mandiri. Jadi, alih-alih menjadi kelemahan, potensi kehilangan *puzzle*

bisa menjadi sarana untuk mengembangkan sikap disiplin dan bertanggung jawab anak usia dini.

4. Point (d) yang mengatakan bahwa *puzzle* menekankan urutan daripada makna. Menurut Lev Vygotsky bahasa dan makna berkembang melalui interaksi sosial dan aktivitas yang bermakna. Relevansi dalam penelitian, saat anak bermain *puzzle* mereka peneliti mengajaknya untuk berdialog, seperti “ini huruf apa?” A, “huruf A untuk apa?” Apel. Sehingga interaksi semacam ini yang membangun makna kata secara kontekstual, bukan hanya sekedar menyusun huruf saja.
5. Point (e) yang mengatakan media *puzzle alfabet* tidak menggantikan pembelajaran membaca formal. *Puzzle alfabet* bukan pengganti pembelajaran membaca formal, tapi alat bantu pengantar yang sesuai dengan tahapan perkembangan membaca anak usia dini. Menurut Teori Jean Piaget tentang anak belajar membaca secara bertahap dan konkret pada jurnal Ibda (2015) anak usia dini berada pada tahap pra-operasional yang ditandai dengan belajar melalui aktivitas konkret dan manipulatif, serta belum siap untuk pembelajaran abstrak seperti membaca formal. Dalam penelitian media *puzzle alfabet* adalah media nyata yang dapat membantu anak memahami simbol huruf, kata dan bunyinya. Sehingga sesuai dengan tahapan perkembangan anak tentang cara berpikir simbolik. Jadi *Puzzle alfabet* bukan untuk menggantikan, tapi untuk mempersiapkan fondasi keterampilan membaca secara bertahap.

## 5. Kerangka Konseptual



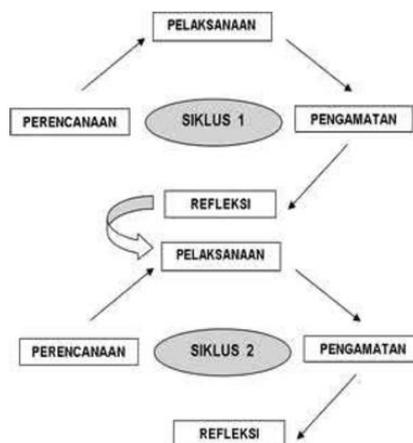
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis-Mc Taggart. (Kemmis & Taggart, 1988) mendefinisikan tindakan kelas sebagai jenis penelitian kolaboratif dan reflektif dimana para peneliti menggunakan latar sosial untuk memperkuat logika praktik sosial. Model penelitian tindakan kelas Kemmis-Mc Taggart menggunakan model spiral. Model tersebut membagi satu siklus prosedur menjadi empat tahap antara lain : 1) tahap rencana (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), 4) refleksi (*reflection*) (Maliasih et al., 2017). Adapun tahapan penelitian tindakan kelas Kemmis-Mc Taggart secara jelas yaitu, 1) diagnosis masalah; 2) perancangan tindakan; 3) pelaksanaan dan observasi kejadian; 4) evaluasi; dan yang terakhir 5) refleksi. Tahap-tahap diatas merupakan tahapan yang ada dalam satu siklus, siklus-siklus yang ada pada penelitian tindakan kelas adalah runtutan kegiatan yang saling berkesinambungan apabila dirasa sudah cukup maka penelitian dapat dihentikan.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis-Mc Taggart

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen tepatnya di Kelompok B. Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15 dan 16 Januari 2025

## C. Subjek dan Karakteristik

Adapun yang menjadi subjek data dalam penelitian tindakan kelas ini yang terdiri dari 17 anak antara lain :

*Tabel 3. 1 Subjek dan Karakteristik Penelitian*

<b>NO</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1	Hafiz	Laki-laki
2	Aril	Laki-laki
3	Ehsan	Laki-laki
4	Qolby	Laki-laki
5	Keymal	Laki-laki
6	Faiz	Laki-laki
7	Azril	Perempuan
8	Cinta	Perempuan
9	Navya	Perempuan
10	Fira	Perempuan
11	Zahira	Perempuan
12	Zea	Perempuan
13	Kiara	Perempuan
14	Befriel	Laki-laki
15	Rizky	Laki-laki
16	Akbar	Laki-laki
17	Atta	Laki-laki

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi atau pengamatan. Observasi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh (Wiriadmadja, 2006) bahwa observasi partisipasi lengkap yang artinya saat melakukan pengumpulan data, peneliti terlibat secara penuh dalam pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh sumber data yang di Observasi atau pengamatan dilaksanakan pada :

- 1) Sebelum adanya tindakan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui terlebih dahulu kemampuan anak.
- 2) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan bertujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan anak.
- 3) Pada saat terakhir proses pembelajaran saat penelitian berlangsung bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah beberapa proses dilaksanakannya tindakan pembelajaran.

*Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Intrumen*

No	Indikator	Butir
1	Menyebutkan Simbol- simbol yang di kenal	1. Menyebutkan simbol huruf yang sudah dipelajari 2. Membedakan bentuk huruf kapital dan huruf kecil "A" dan "B" atau "a" dan "b" 3. Mengurutkan huruf a-z

2	Membedakan antara bunyi dan bentuk huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan bentuk huruf yang hampir sama dengan benar (b,d,q,p)</li> <li>2. Mengenalkan hubungan antara bunyi dan symbol huruf</li> <li>3. Membedakan bunyi huruf yang hampir sama dengan benar (m dan n, l dan r, a dan h, f dan v, p dan v )</li> </ol>
3	Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan huruf vokal (a,i,u,e,o)</li> <li>2. Menunjukkan huruf konsonan (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)</li> </ol>
4	Mengenalkan dan menulis nama sendiri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca nama sendiri dengan benar</li> <li>2. Menyebutkan huruf yang ada pada namanya sendiri</li> <li>3. Menulis nama sendiri dengan benar</li> <li>4. Menyusun nama pada media <i>puzzle</i></li> </ol>
5	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama.</li> <li>2. Menyebutkan huruf awal pada nama gambar. Misalnya, gambar apel (a), ikan (i), dan mobil (m)</li> </ol>

Nb : Kriteria penilaian tercantum pada lampiran 6

### **b. Lembar Ceklist**

Dalam penelitian ini lembar ceklist berisi tentang instrumen yang digunakan untuk mencatat hasil observasi, lembar ceklist yang digunakan berupa hardfile agar dapat memudahkan peneliti menulis hasil observasi maupun penemuan lain dalam penelitian.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi berupa foto digunakan sebagai bukti dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Foto diambil selama proses pembelajaran berlangsung untuk menunjukkan bukti autentik dari adanya penelitian tindakan kelas.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 teknik, yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif menjelaskan penggunaan media *puzzle alfabet* dalam pelaksanaan kegiatan penilaian tindakan kelas. Sedangkan, analisis data kuantitatif akan menjelaskan hasil dari peningkatan penggunaan media *puzzle alfabet* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Data yang akan dianalisis berasal dari data lembar observasi selama proses kegiatan pembelajaran anak berlangsung.

Untuk mengetahui peningkatan serta ketuntasan hasil belajar yang telah dilakukan anak, maka data akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana (Arikunto, 2006). Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Persentase anak yang mengalami peningkatan

N : Jumlah anak

Fitriani (dalam Shiyanatun, 2016) berpendapat jika keberhasilan kegiatan penilaian tindakan kelas dapat diukur berdasarkan kriteria penilaian atau skor yang diperoleh anak selama proses peningkatan kemampuan membaca permulaan. Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak dikatakan berhasil, apabila hasilnya menunjukkan persentase  $\geq 75\%$ . Kriteria interpretasi hasil pembelajaran dikatakan berhasil jika persentase ketuntasan belajar anak telah sesuai dengan pencapaian anak. Interpretasi hasil tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

*Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Hasil*

<b>No</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
1	76-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	51-75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	26-50%	Mulai Berkembang (MB)
4	0-25%	Belum Berkembang (BB)

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Pra-siklus penggunaan Media *Puzzle Alfabet*

Pra-siklus adalah tahap pertama yang harus dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan pra-siklus ini dilakukan selama tiga hari dimulai pada tanggal 20-22 Agustus 2024 dengan tujuan untuk melihat dan mengetahui tingkat kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di Kelompok B TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad. Pada saat pelaksanaan pra-siklus tersebut, media yang digunakan adalah media yang ada di sekolah seperti, kartu huruf, buku membaca anak, buku tulis dan papan tulis. Hasil pra-siklus yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B masih tergolong rendah dan belum mengalami perkembangan yang sesuai dengan tahapan usianya. Hasil dari pra-siklus tersebut dijabarkan dalam rincian indikator sebagai berikut :

##### a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

Pada pra-siklus yang telah dilakukan ditemukan anak yang masih kesulitan untuk menyebutkan huruf-huruf alfabet yang mereka kenali. Hal tersebut menyebabkan anak menjadi kesulitan untuk membaca kata sederhana. Pada indikator tersebut aja juga anak yang lupa pada huruf alfabet yang mereka kenal. Misalnya a-g hafal, tetapi setelah huruf g mereka lupa atau disambungkan dengan huruf yang bukan urutannya. Interpretasi tentang pengenalan huruf alfabet menjadi hal yang perlu dikembangkan lagi, karena anak masih belum bisa menyebutkan simbol huruf yang mereka kenal.

b. Mengenal suara huruf awal pada benda disekitarnya

Pada indikator ini anak terlihat mengalami kesulitan untuk menyebutkan huruf awal pada benda-benda yang ada di sekitarnya. Misalnya, guru mengambil benda yaitu buku kemudian anak menyebutkan huruf awal pada kata buku adalah huruf “b”. Namun pada kenyataannya masih banyak yang belum bisa mengetahui huruf awal pada benda, tetapi bisa menyebutkan nama benda tersebut. Selain itu ada anak yang bisa menyebutkan dua suku kata awal pada nama bendanya, seperti “bu” untuk buku. Mereka menyebutkan huruf awal benda tersebut adalah “bu”

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

Pada indikator disediakan beberapa gambar yang diantaranya memiliki huruf awal yang sama. Anak-anak terlihat kesulitan juga dalam mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi huruf yang sama. Mereka kesulitan membedakan huruf b,d,p,q dan lain-lain sehingga untuk menyebutkan huruf awalnya dan mengelompokkan gambar yang huruf awalnya sama masih belum berkembang dengan baik.

d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Pada indikator tersebut, guru mencoba menyebutkan beberapa huruf untuk didengarkan dan kemudian ditulis oleh anak. Contohnya guru menyebutkan huruf “m” , anak dengan sigap menuliskannya dibuku sesuai dengan huruf yang disebutkan tadi. Selain itu, anak juga menggunakan kartu huruf untuk menunjukkan huruf yang sesuai dengan yang disebutkan oleh guru tadi. Terlihat beberapa anak mengalami kesulitan baik dalam menulis atau menunjukkan kartu huruf sesuai dengan huruf yang disebutkan. Ada pula yang belum percaya diri menunjukkannya,

anak tersebut masih bertanya “bu yang ini a?” untuk memastikan apakah benar atau salah dengan huruf yang ditunjukkannya.

e. Membaca nama sendiri

Pada indikator membaca nama sendiri beberapa anak mengalami kesulitan untuk membaca nama dengan baik. Anak belum bisa mengenali dan menyebutkan huruf-huruf yang ada dalam nama mereka. Misalnya ketika ditunjukkan kartu dengan nama mereka atau huruf-huruf tertentu, anak tidak bisa mengidentifikasi atau mengubungkannya dengan nama mereka. Hal tersebut bisa terjadi karena anak kesulitan menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya, sehingga saat anak diperlihatkan tulisan nama mereka, mereka tidak dapat menyebutkan atau mengenali nama mereka. Bahkan nama tersebut sudah diajarkan sebelumnya, mereka masih kesulitan untuk membacanya sendiri.

f. Menulis namanya sendiri

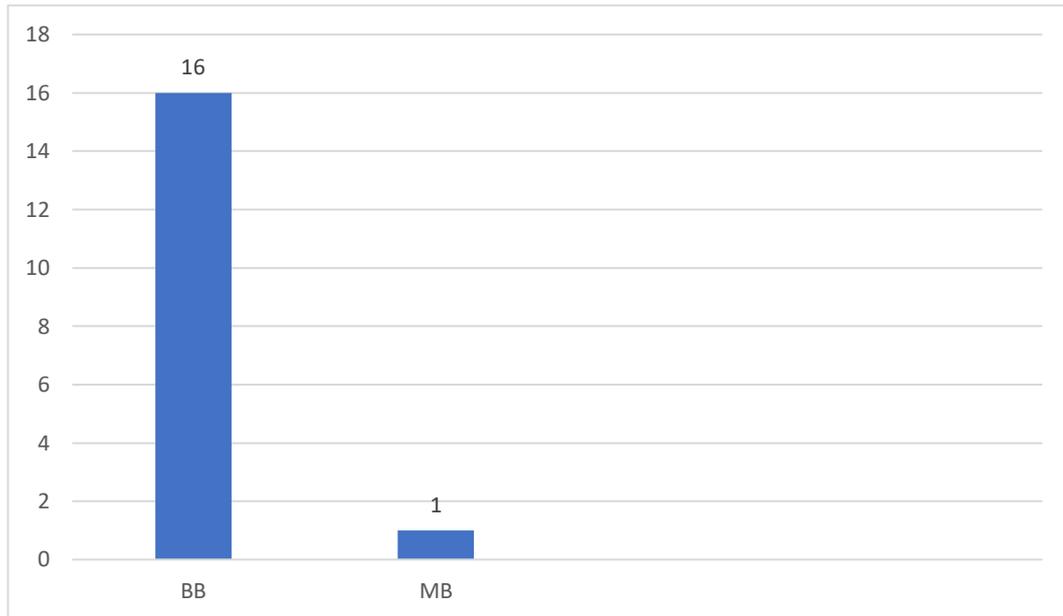
Pada indikator ini guru mengajak anak untuk menulis namanya masing-masing dibuku tulisnya. Beberapa anak terlihat kesulitan untuk menulis namanya sendiri, ada juga yang masih terbalik menuliskan huruf pada namanya kemudian juga ada yang menuliskan namanya tidak secara berurutan untuk susunan huruf pada nama mereka. Selain itu beberapa anak masih melihat dan menirukan nama mereka yang ada di loker untuk ditulis dibuku. Hal tersebut tidak sesuai dengan perkembangan keaksaraan anak untuk usia 5-6 tahun yang seharusnya sudah bisa menulis namanya sendiri.

g. Memahami arti kata dalam cerita

Pada indikator ini banyak sekali anak yang belum berkembang dengan baik dalam memahami arti kata sederhana dalam sebuah cerita. Guru mencoba

membacakan sebuah cerita pada anak. Saat membaca cerita, anak diajak untuk memperhatikan gambar atau situasi yang terjadi dalam cerita. Misalnya, jika dalam cerita ada kalimat seperti "Dia berlari sangat cepat," anak bisa memahami arti kata "cepat" dengan melihat gambar karakter yang berlari dengan ekspresi wajah yang menunjukkan kecepatan. Namun pada kenyataannya, hampir seluruh anak kurang dalam memahami arti kata tersebut

Penjabaran hasil dari observasi pra-siklus di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di kelompok B masih tergolong rendah dengan persentase 16 anak dengan kategori belum berkembang dan 1 anak dengan kategori mulai berkembang. Anak-anak tersebut masih membutuhkan bantuan eksternal, salah satunya yaitu media dan permainan yang menarik guna memaksimalkan kemampuan membaca permulaan mereka. Dengan menggunakan media yang interaktif dan permainan edukatif, proses belajar membaca bisa menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini dapat membantu anak-anak mengenali huruf, suara, dan kata-kata dengan cara yang menyenangkan, sekaligus membangun dasar keterampilan literasi mereka secara lebih kuat dan menyeluruh. Peneliti menggunakan media *Puzzle alfabet* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Berikut ini merupakan grafik yang menunjukkan hasil observasi pra-siklus untuk memperjelas perjabaran indikator capaian di atas :



Gambar 4. 1 Diagram Hasil Observasi Pra-Siklus

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan

Setelah melakukan kegiatan observasi pra-siklus dan peneliti memutuskan untuk menggunakan media *puzzle alfabet* sebagai solusi atas permasalahan yang ada, langkah selanjutnya adalah melaksanakan siklus satu. Proses ini dimulai dengan tahap perencanaan yang sangat penting untuk memastikan keberhasilan tindakan yang akan dilakukan. Ada empat hal utama yang harus direncanakan sebelum melaksanakan tindakan, yaitu :

#### 1) Penetapan Tujuan dan Tema

Hal pertama dalam perencanaan adalah menentukan tujuan dari tindakan yang akan dilakukan. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B. Kemudian setelah menetapkan tujuan, peneliti bekerja sama dengan guru kelas terkait topik atau tema pembelajaran di kelas. Setelah itu perlu disepakati jika tema beserta modul ajar yang nantinya akan digunakan untuk penelitian tindakan

kelas merupakan modul ajar yang telah dibuat oleh guru kelas. Modul ajar tersebut sudah disusun sesuai dengan KSP, sehingga peneliti tidak bisa merubah keseluruhan topik dan modul ajar yang telah disusun.

## 2) Membuat modul ajar bersama guru kelas

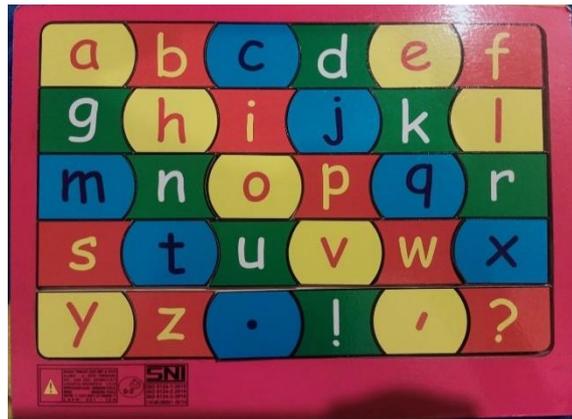
Sebelum melakukan tindakan peneliti menyusun modul ajar bersama guru kelas sesuai dengan tujuan penelitian dan waktu pelaksanaan. Topik modul ajar yang digunakan adalah Binatang Air dengan sub topik Ikan. Kegiatan inti yang menggunakan media *puzzle alfabet* yang dilakukan pada siklus I meliputi, pengenalan media *puzzle alfabet*, menyusun nama menggunakan media alfabet, mengurutkan huruf a-z, mengenal huruf kecil dan besar, menjodohkan huruf kecil dan besar serta mengenal huruf vokal dan konsonan.

## 3) Mempersiapkan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan pada tindakan di siklus I antara lain :

### a. *Puzzle* Huruf Kecil

*Puzzle* huruf kecil yang digunakan dalam penelitian berbahan dasar kayu yang berbentuk kotak. Namun di dalamnya terdapat potongan-potongan huruf kecil dengan berbagai bentuk dan warna yang jika disusun akan membentuk kotak.



Gambar 4. 2 Puzzle Huruf Kecil

b. *Puzzle Huruf Besar*

Berbeda dengan *puzzle* huruf kecil, *puzzle* huruf besar yang digunakan pada penelitian terbuat dari bahan EVA yang lentur dan lembut sehingga aman untuk anak. *puzzle* ini berisi potongan kotak dengan huruf alfabet besar dengan berbagai warna



Gambar 4. 3 Puzzle Huruf Besar

4) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Untuk memudahkan proses pengambilan data, peneliti mempersiapkan instrumen dalam bentuk *hardfile* dengan tujuan memudahkan peneliti untuk mencatat hasil dan kejadian yang terjadi saat proses penelitian.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 8-11 Januari 2025. Pada siklus 1 peneliti menaakkan pembelajaran anak pada pengenalan bentuk, bunyi dan cara menulis huruf yang benar.

### **1. Siklus I Hari Pertama**

Pelaksanaan siklus I pada hari pertama yaitu tanggal 8 Januari 2025. Kegiatan anak saat pertama kali datang ke sekolah yaitu baris bersama di halaman. Selanjutnya anak melaksanakan kegiatan pembiasaan yaitu mengaji pagi dan dilanjutkan dengan Sholat Dhuha berjama'ah. Kemudian setelah selesai melakukan kegiatan pembiasaan, anak-anak masuk kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan membaca doa bersama-sama, mengulang materi pembiasaan, bernyanyi dan diakhiri dengan membaca pancasila serta menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

Memasuki kegiatan inti, peneliti menunjukkan media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama. Media yang digunakan yaitu *Puzzle alfabet* kecil dan besar. Peneliti memantik pemahaman anak-anak tentang media dan huruf dengan memberikan pertanyaan seperti, “apa nama media yang bu guru bawa?”, “huruf apakah ini?”. Kegiatan inti selanjutnya yaitu, menyusun nama diri sendiri menggunakan media *Puzzle alfabet*. Anak-anak melaksanakan kegiatan ini secara bergantian. Selanjutnya anak-anak diajak peneliti untuk mengurutkan huruf a-z secara bergantian.



Gambar 4. 4 Kegiatan Mengurutkan Huruf a-z

Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti merefleksikan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Tidak hanya itu, peneliti juga bertanya pada anak tentang perasaan mereka setelah belajar menggunakan media *puzzle alfabet*. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama, kemudian berbaris di depan pintu dengan tertib untuk pulang.

## 2. Siklus I Hari Kedua

Pelaksanaan siklus 1 pada hari kedua yaitu tanggal 9 Januari 2025. Kegiatan anak saat pertama kali datang ke sekolah yaitu berbaris bersama di halaman sekolah. Selanjutnya anak-anak melaksanakan kegiatan pembiasaan yaitu mengaji pagi dan dilanjutkan dengan Sholat Dhuha berjama'ah. Kemudian setelah selesai melakukan kegiatan pembiasaan, anak-anak masuk kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan membaca doa bersama-sama, mengulang materi pembiasaan, bernyanyi dan diakhiri dengan membaca Pancasila serta menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

Memasuki kegiatan inti, peneliti masih menggunakan media pembelajaran yang sama dengan pembelajaran siklus 1 pertemuan pertama. Yaitu menggunakan *Puzzle alfabet* kecil dan besar. Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengulas materi pembelajaran kemarin, tepatnya di siklus 1 pertemuan pertama. Pertanyaan

pemantik yang digunakan peneliti yaitu, “siapa yang masih ingat *puzzle* apa yang bu guru bawa?”, “siapa yang bisa mengurutkan huruf a-z tanpa bantuan bu guru?”. Kegiatan inti selanjutnya yaitu, anak-anak bergantian menyusun namanya sendiri menggunakan *puzzle alfabet* tanpa bantuan bu guru. Peneliti juga mengajak anak untuk mengurutkan huruf a-z lagi secara bergantian dengan teman-temannya.



Gambar 4. 5 Kegiatan Menyusun Namanya Sendiri

Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti merefleksi kegiatan yang sudah dilaksanakan. Tidak hanya itu, peneliti juga bertanya pada anak tentang perasaan mereka setelah belajar menggunakan media *puzzle alphabet* pada hari kedua. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama, kemudian berbaris di depan pintu dengan tertib untuk pulang.

### 3. Siklus I Hari Ketiga

Pelaksanaan siklus 1 hari ketiga dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2025. Kegiatan anak saat datang ke sekolah diawali dengan berbaris dengan rapi di halaman sekolah. Selanjutnya anak-anak diajak untuk senam pagi terlebih dahulu. Kegiatan setelah senam pagi dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan pembiasaan mengaji pagi dan Sholat Dhuha berjama'ah. Kemudian setelah selesai melakukan kegiatan pembiasaan, anak-anak masuk kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembiasaan sebelum pembelajaran masih sama seperti hari-hari sebelumnya.

Pada kegiatan inti, peneliti menggunakan media pembelajaran pada siklus 1 hari ketiga yaitu *Puzzle alfabet* kecil dan *Alfabet* besar. Peneliti mencoba memberikan pertanyaan pemantik seperti, “Siapa yang bisa menebak mana yang huruf kecil dan mana yang huruf besar?”. Peneliti mencoba menjelaskan tentang perbedaan huruf kecil dan besar pada anak. Kegiatan inti selanjutnya yaitu anak-anak menjodohkan huruf kecil dan huruf besar secara bergantian. Kemudian peneliti mengenalkan anak tentang huruf vokal dan konsonan serta bagaimana bunyinya, dengan menunjukkan beberapa huruf yang ada pada *Puzzle alfabet*.



Gambar 4. 6 Kegiatan Menjodohkan Huruf Besar dan Kecil

Sebelum membaca do'a penutup pembelajaran, peneliti merefleksi kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan mengulas kembali apa saja yang mereka pelajari hari ini. Tidak hanya itu, peneliti juga bertanya apakah anak merasa bosan saat menggunakan media *puzzle* saat pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama, kemudian berbaris di depan pintu dengan tertib untuk pulang.

#### 4. Siklus I Hari Keempat

Pelaksanaan siklus 1 hari keempat dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2025. Kegiatan anak saat datang ke sekolah diawali dengan berbaris dengan rapi di halaman sekolah. Selanjutnya anak-anak diajak untuk senam pagi terlebih dahulu. Kegiatan setelah senam pagi dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan

pembiasaan mengaji pagi dan Sholat Dhuha berjama'ah. Kemudian setelah selesai melakukan kegiatan pembiasaan, anak-anak masuk kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan membaca doa bersama-sama, mengulang materi pembiasaan, bernyanyi dan di akhiri dengan membaca pancasila serta menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

Pada kegiatan inti, peneliti masih menggunakan media pembelajaran yang sama pada siklus 1 hari ketiga yaitu *Puzzle alfabet* kecil dan *Alfabet* besar. Peneliti mencoba memberikan pertanyaan pemantik seperti, “Siapa yang sudah bisa membedakan huruf kecil dan huruf besar?”. Kegiatan inti selanjutnya yaitu anak-anak menjodohkan huruf kecil dan huruf besar secara bergantian tanpa bantuan guru. Kemudian peneliti mengenalkan kembali pada anak tentang huruf vokal dan konsonan serta bagaimana bunyinya. Selanjutnya anak secara bergantian untuk menunjukkan huruf vokal dan konsonan yang ada pada *puzzle alfabet*.



Gambar 4. 7 Kegiatan Klasifikasi Huruf Vokal dan Konsonan

Pembelajaran diakhiri dengan peneliti merefleksi kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan mengulas kembali apa saja yang mereka pelajari hari ini, tak lupa bertanya tentang perasaan anak selama kegiatan pembelajaran di hari itu. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama, kemudian berbaris di depan pintu dengan tertib untuk pulang.

### c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I dan beberapa kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu:

#### 1) Pertemuan I

Pada pertemuan pertama saat pelaksanaan siklus I, peneliti mencoba mengenalkan terlebih dahulu media *puzzle alfabet* yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Saat pertama kali diperkenalkan dengan *puzzle alfabet*, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, rasa ingin tahu yang besar, serta semangat untuk mencoba bermain karena *puzzle alfabet* yang dibawa peneliti terlihat warna warni. Sehingga anak-anak begitu tertarik dan tidak sabar untuk belajar dan bermain. Kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran yaitu masih ada beberapa anak yang kurang memperhatikan, bermain sendiri dan tidak mau bergantian untuk menggunakan media *puzzle alfabet*.

#### 2) Pertemuan II

Pada pertemuan kedua siklus 1 anak-anak terlihat masih sangat antusias untuk pembelajaran berikutnya yang masih menggunakan media *puzzle alfabet*. Peneliti mengamati anak-anak secara langsung dari awal hingga akhir pembelajaran. Terdapat kendala saat proses pembelajaran, ada beberapa anak yang kurang memperhatikan dan kurang fokus saat peneliti menjelaskan kegiatan inti. Sehingga pada saat kegiatan inti dilakukan, beberapa anak tidak bisa menyelesaikan tugasnya dengan baik.

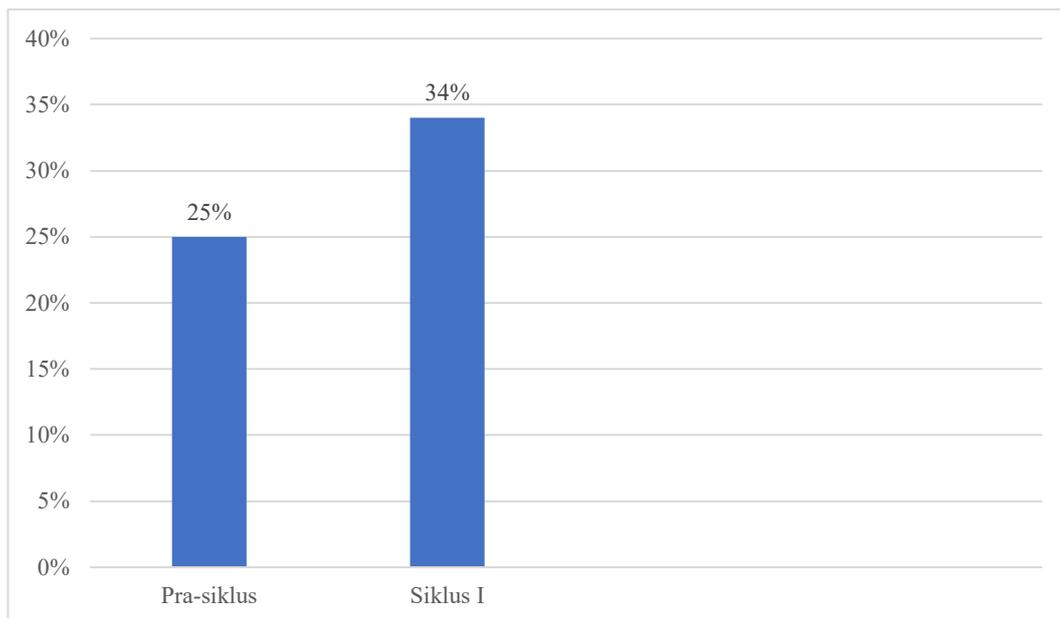
### 3) Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga siklus 1 peneliti melakukan pengamatan langsung pada anak. Peneliti juga melakukan observasi dari awal hingga akhir pembelajaran. Kendala yang dialami yaitu anak masih kebingungan untuk menjodohkan huruf kecil dengan huruf besar. Pada pertemuan ketiga ini, ketertarikan anak untuk mengenal huruf sudah mulai muncul meskipun masih perlu bantuan peneliti.

### 4) Pertemuan IV

Pada pertemuan keempat siklus 1 peneliti melakukan pengamatan langsung pada anak. Peneliti juga melakukan observasi dari awal hingga akhir pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran dikegiatan inti anak-anak mulai tertib dan memperhatikan peneliti saat menjelaskan. Masih ada beberapa anak yang sering lupa dengan bentuk huruf kecil dengan huruf besarnya, selain itu mereka kebingungan dengan huruf vokal dan konsonan.

Menurut hasil observasi secara keseluruhan pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak sebesar 9% dari pra-penelitian. Jika pada pra-penelitian mendapatkan nilai rata-rata sebesar 25%, maka pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 34%.



Gambar 4. 8 Diagram Hasil Observasi Siklus I

#### d. Refleksi

Setelah memberikan tindakan pada siklus I peneliti menemukan hasil yang menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat terjadi peningkatan sebesar 9% dari pra-penelitian yaitu sebesar 25% menjadi 34%. Peningkatan dalam penelitian ini belum dikatakan berhasil, karena belum memenuhi standar capaian yaitu minimal 76%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus anak pada proses pembelajaran. Dari hal tersebut, peneliti mencoba menambahkan inovasi pada media yang digunakan. Inovasi yang ditambahkan terletak pada penambahan media *puzzle alfabet* dengan bahan yang berbeda yaitu magnet. Selain itu, peneliti juga menambahkan inovasi dalam cara bermain *puzzle* dengan menambahkan kegiatan seperti, menulis dipapan *puzzle* dengan menggunakan spidol. Tidak hanya itu, peneliti juga mengajak anak untuk bermain kuis tebak huruf menggunakan *puzzle alfabet* magnet.

Mengacu pada hasil observasi yang diperoleh pada siklus I, pelaksanaan siklus II penting dilakukan guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak sesuai dengan standar kriteria yang sudah ditentukan.

### **3. Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Setelah melakukan tindakan pada siklus I, peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan pada siklus II guna memaksimalkan kemampuan membaca permulaan anak sesuai dengan standar kriteria yang sudah ditentukan. Media yang digunakan yaitu media *puzzle alfabet* magnet sebagai solusi atas kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan siklus I. Proses ini dimulai dengan tahap perencanaan yang sangat penting untuk memastikan keberhasilan tindakan yang akan dilakukan. Ada empat hal utama yang harus direncanakan sebelum melaksanakan tindakan, yaitu :

##### **1) Penetapan Tujuan dan Tema**

Masih sama dengan penetapan tujuan dan tema yang sudah dilakukan pada siklus I. Hal pertama yang harus dilakukan dalam perencanaan adalah menentukan tujuan dari tindakan yang akan dilakukan. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B. Kemudian setelah menetapkan tujuan, peneliti bekerja sama dengan guru kelas terkait topik atau tema pembelajaran di kelas sama seperti di siklus I.

##### **2) Membuat Modul Ajar Bersama Guru Kelas**

Setelah berdiskusi dengan guru kelas peneliti tidak merubah modul ajar dikarenakan topik yang digunakan masih belum selesai dan masih

berkesinambungan. Modul ajar yang digunakan pada siklus II sama seperti modul ajar siklus I yaitu Topik Binatang air dengan sub topik Ikan. Kegiatan inti yang dilakukan dengan menggunakan media *puzzle alfabet* meliputi, menjodohkan gambar dengan huruf awal, menyusun *puzzle alfabet* sesuai dengan nama gambar, membaca huruf yang sudah disusun, menyusun huruf menjadi kata bermakna, membaca cerita pada gambar, menyusun kata sederhana sesuai dengan perintah.

### 3) Mempersiapkan Media Pembelajaran

#### a. *Puzzle* Huruf Kecil

*Puzzle* huruf kecil yang digunakan pada siklus II masih sama dengan siklus I yang berbahan dasar kayu berbentuk kotak. Namun di dalamnya terdapat potongan-potongan huruf kecil dengan berbagai bentuk dan warna yang jika disusun akan membentuk kotak.

#### b. *Puzzle* Huruf Besar

*Puzzle* huruf besar yang digunakan pada siklus I masih digunakan pada siklus II. *Puzzle* tersebut terbuat dari bahan EVA yang lentur dan lembut sehingga aman untuk anak, *puzzle* ini berisi potongan kotak dengan huruf alfabet besar dengan berbagai warna yang menarik.

#### c. *Puzzle* Magnet Huruf Kecil dan Besar

*Puzzle* ini berbentuk seperti buku yang di dalamnya terdapat potongan huruf kecil dan besar yang bisa dilepas pasang. Selain itu terdapat spidol kecil untuk anak menuliskan sesuatu yang kemudian bisa disusun menggunakan *puzzle* huruf kecil dan besar. Misalnya, anak menuliskan kata “ikan” yang nantinya anak bisa menyusun kata tersebut menggunakan *puzzle*. *Puzzle* ini

digunakan untuk menambah variasi media pembelajaran *puzzle alfabet* agar anak tidak bosan dalam belajar.



Gambar 4. 9 Puzzle Magnet Huruf Kecil dan Besar

d. Kartu Gambar

Kartu gambar yang digunakan merupakan media pendukung untuk proses pembelajaran. Gambar yang digunakan sesuai dengan subtopik pembelajaran yaitu macam-macam gambar ikan air tawar, ikan air laut dan ikan air payau.



Gambar 4. 10 Macam-macam Ikan

4) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Untuk memudahkan proses pengambilan data, peneliti mempersiapkan instrumen dalam bentuk *hardfile* dengan tujuan memudahkan peneliti untuk mencatat hasil dan kejadian yang terjadi saat proses penelitian.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dimulai pada tanggal 13, 14, 15, 16 Januari 2025. Fokus pelaksanaan dalam siklus ini bukan lagi tentang pengenalan huruf, melainkan implementasi dan pelafalan huruf dalam bacaan baik dalam kata maupun kalimat.

### **1. Siklus II Hari Pertama**

Pelaksanaan siklus II hari pertama bertepatan tanggal 13 Januari 2025. Kegiatan yang dilakukan anak saat datang ke sekolah yaitu, baris bersama dengan tertib di halaman sekolah. Kemudian melaksanakan Upacara Bendera setiap hari Senin. Dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan pembiasaan seperti mengaji pagi dan Sholat Dhuha berjama'ah. Kemudian setelah selesai melakukan kegiatan pembiasaan, anak-anak masuk kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan membaca doa bersama-sama, mengulang materi pembiasaan, bernyanyi dan diakhiri dengan membaca pancasila serta menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

Memasuki kegiatan inti, peneliti menunjukkan media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama. Media yang digunakan yaitu *Puzzle alfabet* magnet. Kegiatan inti yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus II yaitu menjodohkan gambar dengan huruf awal, kemudian menyusun *puzzle alfabet* sesuai dengan nama gambar dan membaca huruf yang sudah disusun.



Gambar 4. 11 Menjodohkan Puzzle dengan Huruf Awal

Refleksi dan bertanya tentang perasaan anak selama pembelajaran menjadi kegiatan pembiasaan yang dilakukan sebelum pulang, yang kemudian dilanjutkan dengan do'a bersama dan menjawab salam.

## 2. Siklus II Hari Kedua

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2025. Kegiatan diawali anak-anak dengan berbaris di halaman untuk melaksanakan senam pagi. Selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan kegiatan pembiasaan harian. Kegiatan pembiasaan diakhiri dengan masuk kelas masing-masing untuk melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan membaca doa, mengulang materi pembiasaan, bernyanyi dan diakhiri dengan membaca Pancasila serta menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

Kegiatan inti dimulai dengan bermain kuis tebak huruf menggunakan *puzzle*. Peneliti membawa dua huruf yang bentuknya hampir sama, seperti b dan d, m dan w ditangan kanan dan kiri. Kemudian peneliti menyebutkan nama huruf dan anak-anak yang menjawab dimana letak huruf tersebut. Kegiatan permainan yang kedua yaitu dikte perkata dari huruf yang bentuknya hampir sama, dalam kegiatan ini *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* magnet dimana anak menyusun kata tersebut diatas papan *puzzle*. Kegiatan pembiasaan penutup dilakukan setelah

kegiatan inti selesai. Sebelum meninggalkan kelas anak-anak membaca doa sebelum pulang.



Gambar 4. 12 Kegiatan Menyusun Huruf Sesuai Gambar

### 3. Siklus II Hari Ketiga

Pelaksanaan siklus II hari ketiga dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh anak saat datang ke sekolah yaitu berbaris dengan tertib di halaman sekolah untuk persiapan kegiatan pembiasaan pagi. Kegiatan pembiasaan yang dilakukan yaitu mengaji pagi dan Sholat Dhuha berjama'ah. Selanjutnya anak-anak diarahkan untuk berbaris melakukan lompat menggunakan satu kaki untuk menuju kelas masing-masing, tujuannya untuk melatih motorik kasar anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, anak-anak diajak untuk membaca doa bersama-sama, mengulang materi pembiasaan, bernyanyi dan diakhiri dengan membaca pancasila serta menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

Pembelajaran dimulai dengan melaksanakan kegiatan inti bermain sambil belajar. Peneliti mengajak anak untuk bermain petak umpet *puzzle alfabet*. Sebelumnya peneliti menyembunyikan terlebih dahulu potongan-potongan *puzzle* tersebut, selanjutnya anak-anak mencari potongan *puzzle* tersebut dan menyusunnya menjadi kata bermakna. Kegiatan selanjutnya yaitu anak diberikan

gambar yang memiliki cerita sederhana, anak bergantian untuk membacanya. Kemudian peneliti mendikte kalimat tersebut dan anak menyusunnya menggunakan *puzzle alfabet* tanpa melihat gambar.



Gambar 4. 13 Menyusun Kata Bermakna

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan melakukan refleksi pada anak tentang bagaimana perasaan mereka selama pembelajaran berlangsung hari ini. Dilanjutkan dengan doa bersama dan berbaris bergantian untuk memberikan salam kepada peneliti.

#### 4. Siklus II Hari Keempat

Pertemuan keempat pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2025. Kegiatan pagi saat anak datang ke sekolah masih sama seperti hari-hari sebelumnya yaitu berbaris dengan tertib untuk melaksanakan kegiatan pembiasaan mengaji pagi dan Sholat Dhuha berjama'ah. Selanjutnya anak-anak diarahkan untuk bergantian berlari zig-zag melewati kursi untuk masuk ke dalam kelas masing-masing. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membaca doa, mengulang materi pembiasaan, bernyanyi dan diakhiri dengan membaca pancasila serta menyanyikan lagu Garuda Pancasila.

Pembelajaran kali ini peneliti membebaskan anak untuk berkreaitivitas menyusun kata yang bermakna menggunakan *puzzle alfabet*. Sebelum itu peneliti

memberikan contoh terlebih dahulu pada anak misalnya peneliti menyusun kata “ikan” menggunakan *puzzle alfabet*. Kemudian peneliti mengajak anak untuk bergantian membaca kata sederhana yang mereka susun., kali ini anak-anak menyusunnya tanpa bantuan peneliti.



Gambar 4. 14 Kegiatan Membaca Kata Sederhana

Kegiatan yang dilakukan sebelum pulang yaitu melakukan refleksi terlebih dahulu tentang pembelajaran hari ini dan bagaimana perasaan anak saat melakukan pembelajaran tersebut. Setelah itu membaca doa bersama dan baris dengan tertib untuk bersalaman.

### c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus II dari pertemuan pertama hingga keempat. Ada beberapa kendala yang dialami yaitu sebagai berikut:

#### 1) Pertemuan I

Pada pertemuan pertama di siklus II ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada anak. Selain itu, peneliti juga mengobservasi kegiatan dari awal hingga akhir saat pembelajaran dilaksanakan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dalam indikator menyebutkan simbol huruf yang diketahui dari siklus 1 pertemuan keempat, yaitu 63% menjadi 70%, hal ini terlihat saat kegiatan membaca permulaan menggunakan *puzzle alfabet* magnet untuk menjodohkan

kartu gambar dengan huruf awalnya dilaksanakan sebelas anak mendapat predikat berkembang sesuai harapan, enam anak mendapat predikat berkembang sangat baik.

Kemudian menyusun *puzzle alfabet* sesuai dengan kartu gambar dan anak akan membaca huruf yang sudah mereka susun tadi. Indikator ini mengalami peningkatan sebanyak 4% dari penelitian sebelumnya, empat anak belum bisa menyusun alfabet dengan benar dan masih memerlukan bantuan baik dari guru maupun temannya.

## 2) Pertemuan II

Pada siklus II pertemuan kedua peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan mengobservasi kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Saat proses pembelajaran yaitu labirin *puzzle* huruf anak-anak sudah tertib mau bergantian dengan temannya dan tidak mengganggu temannya yang sedang mencari huruf, anak-anak terlihat senang dan antusias saat melaksanakan kegiatan ini, bahkan sebagian dari mereka ingin bermain labirin *puzzle* huruf di kemudian hari.

Kegiatan bermain yang menyenangkan ini memberi dampak positif bagi perkembangan membaca permulaan anak yang mengalami peningkatan sebanyak 10% dari pertemuan kelima dengan persentase 70% menjadi 80%.

## 3) Pertemuan III

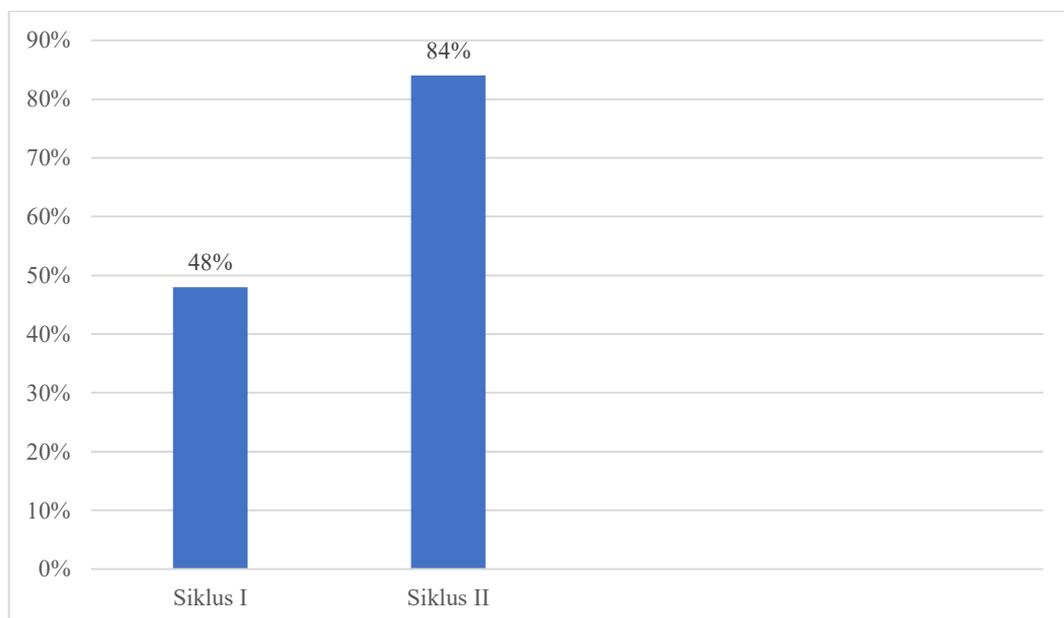
Pertemuan ketiga menggunakan *puzzle alfabet*, kegiatan membaca permulaan mengalami peningkatan yaitu anak sudah mulai bisa membaca kata yang mereka susun menggunakan *puzzle alfabet* dengan benar, persentase peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata siklus 2 pertemuan ketiga yang mencapai nilai 90%.

Meskipun persentase peningkatan terbilang cukup kecil namun semua indikator pada pertemuan ini mengalami peningkatan.

#### 4) Pertemuan IV

Pada siklus II pertemuan keempat semua indikator kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 96%. Indikator Menyebutkan simbol huruf yang sudah dipelajari dan membedakan bentuk huruf yang hampir sama mengalami peningkatan tertinggi sebanyak 8%

Berdasarkan hasil observasi secara keseluruhan yang dilakukan peneliti pada siklus II, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak sebesar 36% dari siklus I. Jika pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 48%, maka pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 84%.

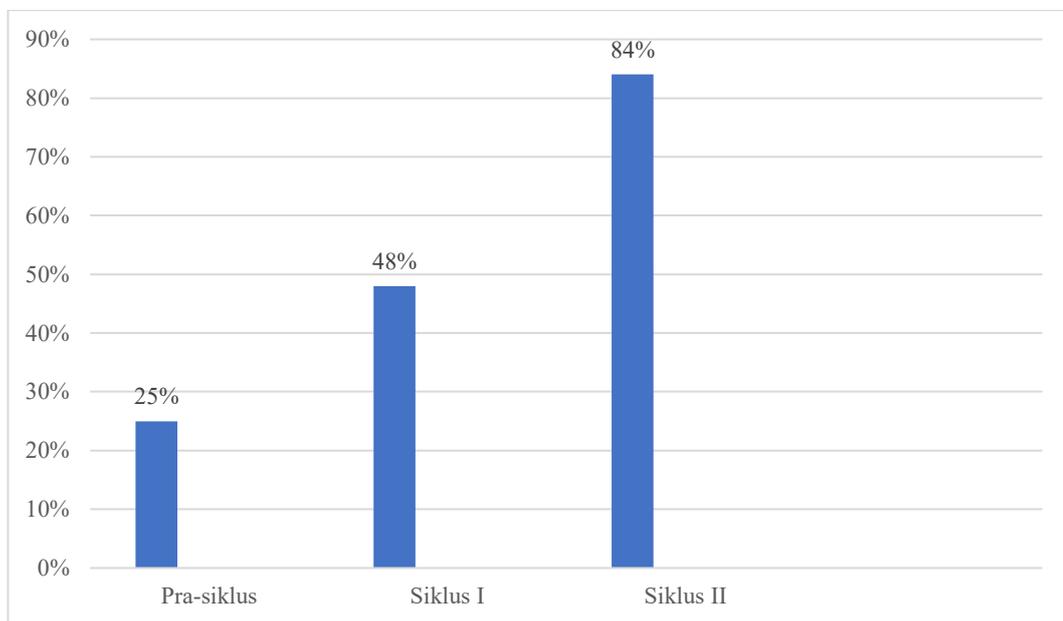


Gambar 4. 15 Diagram Hasil Observasi Siklus II

#### d. Refleksi

Setelah memaksimalkan peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan melakukan tindakan pada siklus II, peneliti menemukan hasil yang menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat

pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 36% dari tindakan pada siklus I yaitu sebesar 48% menjadi 84%. Peningkatan dalam penelitian ini dikatakan berhasil, karena sudah memenuhi standar capaian yaitu minimal 76% dengan kriteria capaian anak Berkembang Sangat Baik (BSB).



Gambar 4. 16 Diagram Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

## B. Pembahasan

### 1. Proses Penerapan Media *Puzzle Alfabet*

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan media *puzzle alfabet* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun (Purnamasari et al., 2022). Proses penerapan media *puzzle alfabet* diterapkan pada hari efektif pembelajaran yaitu saat pembelajaran berlangsung secara terstruktur, yang dimulai dari kegiatan pembiasaan awal, kegiatan pembuka, kegiatan inti, refleksi dan penutup (Assubaidi & Ritonga, 2023). Penggunaan media *puzzle alfabet* dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. Proses tersebut dilakukan dalam dua siklus penelitian tindakan kelas selama delapan pertemuan, dimulai pada tanggal 8 Januari 2025 sampai 16 Januari 2025. Siklus I dilaksanakan dengan empat

kali pertemuan pada tanggal 8 Januari 2025, 9 Januari 2025, 10 Januari 2025 dan 11 Januari 2025 dengan tujuan mengenalkan anak pada media *puzzle alfabet*, mengenalkan simbol huruf, memberi pemahaman anak tentang bunyi dan fonem dalam huruf abjad, mengurutkan huruf a-z, mengenalkan huruf kecil dan besar, mengenalkan huruf vokal dan konsonan, selain itu anak-anak juga diajarkan untuk dapat menulis serta membaca nama panggilan diri sendiri (Putri, 2016).

Anak-anak mulai memahami simbol, bunyi dan fonem pada huruf abjad, dikarenakan penggunaan media *puzzle alfabet* yang memungkinkan anak belajar secara nyata. Hal ini sejalan dengan teori Jerome Bruner tentang pembelajaran aktif (*active learning*), yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami konsep melalui keterlibatan langsung dengan objek atau aktivitas nyata. Tantangan yang menjadi kendala pada siklus I adalah kurangnya jumlah media *puzzle alfabet* yang digunakan saat pembelajaran, mengakibatkan anak harus bergantian dalam menggunakannya. Hal ini membuat anak kurang fokus dan mengganggu teman saat menunggu giliran.

Kemudian siklus II juga dilaksanakan empat kali pertemuan pada tanggal 13 Januari 2025, 14 Januari 2025, 15 Januari 2025 dan 16 Januari 2025 dengan tujuan kegiatan yaitu mengimplementasikan pemahaman dan pengetahuan anak tentang huruf ke dalam membaca dan menulis kata sederhana. Sebagai upaya menyelesaikan kendala di siklus I peneliti menambahkan jumlah media *puzzle alfabet* sebanyak 2 buah *puzzle alfabet* magnet. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu, mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menyebutkan huruf awal pada gambar, menyusun kata sesuai dengan gambar dan membaca kata sederhana tersebut. Melalui penggunaan *puzzle alfabet*

sebagai media pembelajaran, anak-anak mampu memahami serta membaca huruf, suku kata, dan kata dengan baik. Penggunaan *puzzle alfabet* memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam penyusunan huruf menjadi suku kata atau kata, sehingga membantu memperdalam pemahaman mereka dalam membaca permulaan (Habibah, 2022).

## **2. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B di TK**

### **Muslimat NU 16 Hasan Ahmad**

Kemampuan membaca permulaan anak kelompok B mengalami peningkatan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *puzzle alfabet* (Assubaidi & Ritonga, 2023). Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak terlibat langsung dalam aktivitas yang menarik dan menyenangkan, sehingga konsentrasi serta ketertarikan mereka pada media *puzzle alfabet* pun bertambah. Selain itu, pembelajaran dengan media *puzzle alfabet* membantu mempercepat pemahaman anak terhadap hubungan antara huruf dan bunyi, yang merupakan dasar penting dalam keterampilan membaca. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam menyusun huruf, membaca suku kata, dan memahami kata secara utuh.

Sebanyak 17 anak mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan, hingga mencapai kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) pada pertemuan kedelapan. Peningkatan ini terjadi sebagai dampak dari penerapan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *puzzle alfabet*, yang merangsang minat dan keterampilan anak-anak dalam membaca (Rahmi, 2024). Dari 17 anak tersebut, lima anak yaitu Keymal, Azril, Faiz, Hafizh dan Zea menunjukkan pencapaian luar biasa dengan memperoleh nilai sempurna pada indikator

menyebutkan simbol huruf yang dipelajari, membedakan bentuk huruf yang hampir sama, membedakan bunyi huruf yang hampir sama. Peningkatan pada indikator tersebut terus meningkat secara signifikan dari siklus I pertemuan pertama sampai siklus II pertemuan delapan.

Keberhasilan ini disebabkan oleh perkembangan kemampuan membaca mereka yang lebih pesat dibandingkan dengan teman-temannya, yang kemungkinan besar dipengaruhi oleh penggunaan media yang menarik dengan menambahkan variasi *puzzle alfabet* magnet pada siklus II yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun. Media *puzzle alfabet* ini memberikan stimulasi yang tepat, memungkinkan anak-anak tidak hanya mengenal huruf dan bunyinya, tetapi juga memfasilitasi mereka dalam memahami konsep dasar membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Futihat et al., 2020). Media *Puzzle alfabet* dapat memicu semangat dan keinginan untuk menggunakan *Puzzle alfabet* lagi dalam pembelajaran (Mukhlis & Mbalo, 2019).

Lima anak mendapatkan predikat BSB dengan nilai rata-rata dibawah 90% yaitu 80%, 82%, 87,5% dan dua anak dengan nilai rata-rata 89%. Setelah menggunakan media *puzzle alfabet* sedikit perubahan terlihat anak tersebut mulai dapat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *Puzzle alfabet* dengan baik, menurutnya *puzzle alfabet* magnet adalah media yang sangat menarik (Surtika, 2019).

Penelitian dengan menggunakan media *puzzle alphabet* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak ini terus mengalami peningkatan mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II, rata-rata persentase peningkatan pra-penelitian yaitu 25%, meningkat menjadi 48% di siklus I dan 84%

di siklus II. Indikator yang mengalami peningkatan tertinggi yaitu indikator menyebutkan huruf awal pada nama gambar dengan nilai rata-rata 73,5%, indikator menulis nama sendiri dengan benar mendapatkan nilai rata-rata 71%, indikator menyusun nama pada media puzzle alfabet dengan nilai rata-rata 70%, dan indikator mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama mendapatkan nilai rata-rata 69,5%. Selain indikator di atas 10 indikator lainnya juga mengalami peningkatan namun dengan nilai rata-rata dibawah 69%. Keterangan di atas menunjukkan bahwa dalam penelitian ini media puzzle alfabet dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Beberapa keterbatasan muncul selama pelaksanaan penelitian ini, salah satunya adalah ketidakhadiran beberapa anak dalam kegiatan pembelajaran. Ketidakhadiran ini memengaruhi kelancaran proses pengumpulan data dan analisis. Selain itu, waktu juga menjadi faktor pembatas dalam penelitian ini. Penelitian sempat tertunda karena bertepatan dengan kegiatan akhir tahun, seperti persiapan pengambilan rapor anak-anak, libur akhir semester, dan cuti bersama untuk perayaan tahun baru. Akibatnya, penelitian ini baru dapat dilanjutkan pada bulan berikutnya, setelah liburan semester dan cuti bersama berakhir.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Proses penerapan kemampuan anak terjadi secara bertahap, dimulai dari pertemuan pertama pada siklus I hingga siklus II pertemuan delapan. Setiap siklus memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengulang dan memperkuat pengenalan huruf dan kata melalui media *puzzle alfabet* yang interaktif. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenalkan anak pada media *puzzle alfabet*, mengenalkan simbol huruf, memberi pemahaman anak tentang bunyi dan fonem dalam huruf abjad, mengurutkan huruf a-z, mengenalkan huruf kecil dan besar, mengenalkan huruf vokal dan konsonan, menulis dan membaca nama sendiri, mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menyebutkan huruf awal pada gambar, menyusun kata sesuai dengan gambar dan membaca kata sederhana tersebut. Meskipun hasilnya belum memenuhi target, namun kegiatan yang dilakukan memberikan dasar yang kuat bagi anak untuk berkembang lebih lanjut pada siklus II. Penelitian ini berakhir pada siklus II pertemuan VII, karena hasil rata-rata persentase yang tercapai telah memenuhi target kriteria keberhasilan.

Peningkatan ini terlihat dari hasil rata-rata persentase pada siklus I yang mencapai 48%, dan meningkat menjadi 84% pada siklus II. Pencapaian ini menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan pada indikator menyebutkan simbol huruf yang dipelajari, membedakan bentuk huruf yang hampir sama dan membedakan bunyi huruf yang hampir sama. Hal tersebut menjadi dasar penting dalam keterampilan membaca permulaan. Secara

keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media *puzzle alfabet* dapat dijadikan alat yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini penggunaan media *puzzle alfabet* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad.

## **B. Saran**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad, sebagai persiapan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya. Oleh karena itu, beberapa saran disampaikan sebagai langkah tindak lanjut untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam pembelajaran yang akan datang. Saran-saran ini disusun berdasarkan analisis data dan hasil evaluasi dari penelitian yang telah dilakukan, antara lain :

### **1. Bagi Guru TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad**

Penggunaan media *puzzle alfabet* dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam aktivitas membaca. Guru diharapkan terus berinovasi melalui pengembangan kegiatan dan penggunaan media yang lebih kreatif dan menarik, sehingga dapat mendukung peningkatan keterampilan membaca permulaan anak. Selain itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mampu menarik perhatian anak dalam kegiatan membaca.

## 2. Bagi Sekolah

Sekolah bisa bekerja sama dengan guru untuk membantu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran. Dengan begitu, masalah-masalah yang muncul saat pembelajaran bisa lebih cepat teratasi. Salah satu caranya adalah dengan mengadakan pelatihan pembuatan media atau alat permainan edukatif yang dapat mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan anak.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat memperluas pengembangan terhadap aspek-aspek lain dalam kemampuan membaca permulaan yang telah diteliti, serta memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh untuk menerapkan media *puzzle alfabet* dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada penelitian di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Assubaidi, R. J., & Ritonga, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Puzzle Pada Siswa Kelas I SD. *MitraPilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2 (2), 105–112.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31. <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>
- Chall, J. S. (1983). *Stages of Reading Development*. McGraw-Hill.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka ( 1-10 ) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh*, 01, (01), 32–45.
- Dhieni, N., Fridan, L., Muis, A., Yarmi, G., Wulan, S., Canty, A., & Novita, D. (2021). *Metode Pengembangan Bahasa* (edisi 2). Universitas Terbuka.
- Elvira, M., & Sainuddin, S. (2020). Uji model instrumen the mathematical development beliefs survey (mdbs) pada pendidikan prasekolah. *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 95–104.
- Futihat at al. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 7 No.
- Habibah, L. A. (2022). *Keterampilan Mengenal Huruf Alphabet Melalui Media Puzzle Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi*. *SI thesis, PG-PAUD*.
- Hidayah, U. (2017). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabetic Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A di BA Aisiyah Sonorejo II Sukoharjo*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3, 27–38.
- Juhaeti, E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v3i1.656>
- Kemmis, S., & Taggart, M. R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Khoerunnisa, S. (2021). Pemalu Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Upi*, Vol. 2 No., 17–24.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 396–403.
- Loka, I., & Listiana, A. (2023). Analisis Metode Montessori Dalam Mengembangkan Karakter Mandiri Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas*

- Energik Responsif Inovatif Adaptif*), 6(3), 316–332.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Prenamedia Group.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran ( Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran ). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Mar'at, P. D. S. (2005). *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Refika Aditama.
- Masjidi, N. (2007). *Agar Anak Suka Membaca*. Media Insani.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28.
- Munte, A. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media Puzzle Huruf Di RA Ar- Rah,ah Rahuning Kabupatrn Asahan* (Issue Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Nisak, R. (2022). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Kaktus.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD. (n.d.).
- Prasetyono. (2011). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Think.
- Purnamasari, M. D., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Islam Hanifa Karawang. *Al-Abyadh*, 5(2), 59–68. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i2.542>
- Puspitasari, Y. D., & Ulum, W. M. (2020). Studi Kepustakaan Siswa Hiperaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI(2), 304–313.
- Putri, W. Y. (2016). *Penggunaan Puzzle Abjad Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan*. Universitas Negeri Jakarta.
- Rahmi, I. (2024). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar Application of Puzzle Media to Improve Reading and Writing Skills of Grade I Students of UPT SPF SDN Sumanna Makassar City Pend* (Vol. 5, Issue 1) [Universitas Bosowa]. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5299>
- Rasyid, H. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Wacana Prima.
- Rishantie, Shinta Anggraini, S., Saporahayuningsih, Dan Yulidesni, A., & Srisaparahayu. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata Pada Kelompok B PAUD Istoqomah Selupu Rejang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 3 (1).
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 96–102.

- Setyosari, P. (2010). *Pemanfaatan Media*. Universitas Negeri Malang.
- Shiyanatun, N. (2016). *Peningkatan Perkembangan Berbicara Anak Menggunakan Media Flashcard Di Kelompok B1 RA Al Qodir Wage Taman Sidoarjo*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Surtika, T. (2019). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 101–111.
- Susanti, R. A. (2021). The Development Of Ular Tangga Pohon Misteri Game for Early Reading Activity. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 162–175.
- Suyadi. (2011). *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Power Books.
- Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Acarya Pustaka*, 2(1).
- Tarigan, H. G. (1984). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tegariyani, S., Santoso, P., & Jaya, T. J. (2023). Peran Orangtua untuk Menstimulasi Literasi Permulaan pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(1), 82–89.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Al-Athfaal*.
- Wardani, I. R., Immama, M., Zuani, P., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4.
- Wilson, A., Irawan, A., & Sutrisno. (2023). Implementasi Aplikasi Belajar Membaca Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran TK Fatahilah Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 98–103.
- Wiriatmadja, R. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.
- Yulsyofriend, Y. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Sukabina Press.
- Zaki, M., & Hasunah, F. (2018). Hubungan antara Perlakuan Manja Orang Tua dengan Tingkat Kemandirian Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 276–293.

# **LAMPIRAN- LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Observasi Pra-Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 4496/Un.03.1/TL.00.1/12/2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Survey

12 Desember 2024

Kepada

Yth. Kepala TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad  
di  
Kabupaten Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Izadatul Maulidiyah  
NIM : 200105110046  
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025  
Judul Proposal : **Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle Alfabet di TK B MuslimatNU 16 Hasan Ahmad Kepanjen**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA  
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

## Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 4523/Un.03.1/TL.00.1/12/2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian  
13 Desember 2024

Kepada

Yth. Kepala TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad  
di  
Kabupaten Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Izadatul Maulidiyah  
NIM : 200105110046  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025  
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle Alfabet di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen  
Lama Penelitian : Desember 2024 sampai dengan Februari 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Atas nama,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA  
NID. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

## Lampiran 3 Bukti Telah Melaksanakan Penelitian



**TAMAN KANAK – KANAK  
MUSLIMAT NU 16 HASAN AHMAD  
KECAMATAN KEPANJEN – KABUPATEN MALANG**  
NSS ; 004052623815      NPSN ; 20574969  
Alamat : Jl. Semeru No.100 dilem Kec. Kepanjen Kab. Malang

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 24/TKMNU16HA/1/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DIANA FATMAWATI, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : TK Muslimat NU 16 Hasan Ahmad  
Alamat Lembaga : Jl. Semeru No. 100, RT. 05/RW. 04 Dilem Kepanjen

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : IZADATUL MAULIDIYAH  
NIM : 200105110046  
Fakultas/Prodi : FITK/PIAUD  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan Skripsi mulai tanggal 8 Januari – 16 Januari 2025 dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle Alfabet Di TK B Muslimat NU 16 Hasan Ahmad Kepanjen”**

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepanjen, 17 Januari 2025  
Kepala TKM NU 16 Hasan Ahmad

**DIANA FATMAWATI, S.Pd**  
NIP. 197304232007012011







## Lampiran 5 Contoh Pengisian Lembar Penilaian Tindakan Kelas

Lembar Penelitian Penelitian Tindakan Kelas  
 Kelompok B TK Muslimat NU Hasan Ahmad

Tanggal Pelaksanaan : 8 Januari 2025

Siklus :

Pertemuan :

No	Indikator Penilaian	Nama Anak																
		Keymal	Qolby	Ehsan	Aril	Azril	Cinta	Naviya	Vira	Faiz	Zahira	Hafidz	Zea	Kiara	Befriel	Rizky	Akbar	Atta
1	Menyebutkan simbol huruf yang sudah dipelajari	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	BB	BB	BB	MB	BB
2	Membedakan bentuk huruf kapital dan huruf kecil "A" dan "B" atau "a" dan "b"	BB	MB	MB	BB	MB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	BB	BB	M B	MB	MB

3	Mengurutkan huruf a-z	BB	MB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	BB	BB	M B	BB	MB
4	Membedakan bentuk huruf yang hampir sama dengan benar (b,d,q,p)	BB	BB	MB	BB	MB	M B	MB	BB	BB	BB							
5	Mengenal hubungan antara bunyi dan symbol huruf	BB	MB	M B	MB	BB	MB	MB										
6	Membedakan bunyi huruf yang hampir sama dengan benar (m dan n, l dan r, a dan h, f dan v, p dan v )	BB	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	MB	M B	BB	M B	BB	BB
7	Menunjukkan huruf vokal (a,i,u,e,o)	BB	MB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	M B	BB	M B	BB	MB
8	Menunjukkan huruf konsonan (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n ,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)	BB	BB	MB	BB	MB	M B	MB	BB	BB	BB							
9	Mengenal nama sendiri dengan benar	BB	MB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	M B	MB	BB	MB	MB

10	Menyebutkan huruf yang ada pada namanya sendiri	BB	BB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	BB	MB	M B	MB	BB
11	Menulis nama sendiri dengan benar	BB	MB	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	M B	MB	BB	MB	MB
12	Menyusun nama pada media <i>puzzle</i>	BB	BB	MB	BB	MB	MB	M B	MB	M B	MB	BB						
13	Mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama	BB	MB	BB	MB	BB	MB	BB	BB	MB								
14	Menyebutkan huruf awal pada nama gambar	BB	MB	BB	MB	BB	BB	M B	MB	MB								

## Lampiran 6 Kriteria Penilaian Penelitian Tindakan Kelas

Berikut adalah kriteria penilaian pada indikator yang digunakan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas :

### 1. Indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

#### a) Anak mampu mengenal simbol huruf yang diketahui

BB : Anak belum mampu mengenal simbol huruf yang diketahui

MB : Anak mulai mampu mengenal simbol huruf yang diketahui

BSH : Anak mampu mengenal simbol huruf yang diketahui dengan bantuan guru

BSB : Anak mampu mengenal simbol huruf yang dikenal tanpa bantuan guru

#### b) Anak mampu menyebutkan simbol huruf yang diketahui

BB : Anak belum mampu menyebutkan simbol huruf yang diketahui

MB : Anak mulai mampu menyebutkan simbol huruf yang diketahui

BSH : Anak mampu menyebutkan 10 simbol huruf yang dikenal

BSB : Anak mampu menyebutkan lebih dari 10 simbol huruf yang dikenal

#### c) Membedakan bentuk huruf kapital dan huruf kecil "A" dan "B" atau "a" dan "b"

BB : Anak belum mampu membedakan huruf kecil dan huruf besar

MB : Anak mulai mampu membedakan huruf kecil dan huruf besar

BSH : Anak mampu membedakan 10 huruf kecil dan huruf besar

BSB : Anak mampu membedakan lebih dari 10 huruf kecil dan huruf besar

#### d) Mengurutkan huruf a-z

BB : Anak belum mampu mengurutkan huruf a-z

- MB : Anak mulai mampu mengurutkan huruf a-f
- BSH : Anak mampu mengurutkan huruf a-m
- BSB : Anak mampu mengurutkan huruf a-z dengan urutan yang benar

2. Indikator membedakan antara bunyi dan bentuk huruf

a) Membedakan bentuk huruf yang hampir sama dengan benar (b,d,q,p)

- BB : Anak belum mampu membedakan bentuk huruf yang sama
- MB : Anak mulai mampu membedakan huruf yang sama
- BSH : Anak mampu membedakan 2 pasang huruf yang sama
- BSB : Anak mampu membedakan 4 pasang huruf yang sama dengan benar

b) Mengenal hubungan antara bunyi dan symbol huruf

- BB : Anak belum mampu mengenal hubungan antara bunyi dan simbol huruf
- MB : Anak mulai mengenal hubungan antara bunyi dan simbol sebanyak 7 huruf
- BSH : Anak mampu mengenal hubungan antara bunyi dan simbol huruf sebanyak 13 huruf
- BSB : Anak mampu mengenal hubungan antara bunyi dan simbol semua huruf abjad

c) Membedakan bunyi huruf yang hampir sama dengan benar (m dan n, l dan r, a dan h, f dan v, p dan v, k dan q, y dan z)

- BB : Anak belum mampu membedakan bunyi huruf yang hampir sama
- MB : Anak mulai mampu membedakan 2 pasang bunyi huruf yang hampir sama
- BSH : Anak mampu membedakan 5 pasang bunyi huruf yang hampir sama
- BSB : Anak mampu membedakan 7 pasang bunyi huruf yang hampir sama

3. Indikator menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan

a) Menunjukkan huruf vokal (a,i,u,e,o)

BB : Anak belum mampu menunjukkan huruf huruf vokal

MB : Anak mulai mampu menunjukkan 2 huruf vokal

BSH : Anak mampu menunjukkan 4 huruf vokal

BSB : Anak mampu menunjukkan 5 huruf vokal secara urut dan benar

b) Menunjukkan huruf konsonan (b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)

BB : Anak belum mampu menunjukkan huruf konsonan

MB : Anak mulai mampu menunjukkan huruf konsonan dengan bantuan guru

BSH : Anak mampu menunjukkan huruf konsonan tetapi sering lupa

BSB : Anak mampu menunjukkan huruf konsonan dengan benar

4. Indikator mengenal dan menulis nama sendiri

a) Membaca nama sendiri dengan benar

BB : Anak belum mampu membaca suku kata pada namanya dengan benar

MB : Anak mulai mampu membaca suku kata pada namanya dengan bantuan guru

BSH : Anak mampu membaca suku kata pada namanya tetapi masih lupa

BSB : Anak mampu membaca suku kata pada namanya dengan benar

b) Menyebutkan huruf yang ada pada namanya sendiri

BB : Anak belum mampu menyebutkan huruf yang ada pada namanya sendiri

MB : Anak mulai mampu menyebutkan huruf yang ada pada namanya sendiri dengan bantuan guru

BSH : Anak mampu menyebutkan huruf pada namanya tetapi tidak urut

BSB : Anak mampu menyebutkan huruf yang ada pada namanya dengan urut dan benar

c) Menulis nama sendiri dengan benar

BB : Anak belum mampu menulis namanya sendiri

MB : Anak mulai mampu menulis namanya tetapi dengan bantuan guru

BSH : Anak mampu menulis namanya tetapi ada huruf yang terbalik

BSB : Anak mampu menulis namanya dengan benar

d) Menyusun nama pada media puzzle

BB : Anak belum mampu menyusun namanya pada media *puzzle*

MB : Anak mulai mampu menyusun namanya pada media *puzzle* dengan bantuan guru

BSH : Anak mampu menyusun namanya pada media *puzzle* tetapi ada huruf yang susunanya terbalik

BSB : Anak mampu menyusun namanya pada media *puzzle* dengan benar

5. Indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama

a) Mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama

BB : Anak belum mampu mengidentifikasi kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama

MB : Anak mulai mampu mengidentifikasi 2 kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama

BSH : Anak mampu mengidentifikasi 4 kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama

BSB : Anak mampu mengidentifikasi 6 kelompok gambar yang memiliki huruf awal dengan bunyi yang sama

b) Menyebutkan huruf awal pada nama gambar. Misalnya, gambar apel (a), ikan (i), dan mobil (m)

BB : Anak belum mampu menyebutkan huruf awal pada nama gambar

MB : Anak mulai mampu menyebutkan huruf awal pada nama gambar

BSH : Anak mampu menyebutkan huruf awal pada nama gambar tetapi sering lupa

BSB : Anak mampu menyebutkan huruf awal pada nama gambar dengan benar

**Lampiran 7 Pra-Penelitian**

**Pra-penelitian**

Nama	No Indikator							Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7				
Keymal	1	2	2	2	2	2	1	12	28	43%	MB
Qolby	1	1	1	1	2	2	1	9	28	32%	MB
Ehsan	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25%	BB
Aril	1	1	1	1	2	2	1	9	28	32%	MB
Azril	1	2	1	1	2	2	1	10	28	36%	MB
Cinta	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25%	BB
Navya	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25%	BB
Vira	1	2	2	2	2	2	1	12	28	43%	MB
Faiz	1	1	1	1	2	2	1	9	28	32%	MB
Zahira	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25%	BB
Hafidz	2	2	1	2	2	2	1	12	28	43%	MB
<b>Jumlah</b>								101	308		
<b>Persentase</b>								<b>33%</b>			
	13	17	16	18	23	24	18				

**Lampiran 8 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1**

**Siklus I Hari Pertama**

Nama	Indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	17	56	32,00%	MB
Qolby	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	17	56	32%	MB
Ehsan	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	16	56	28,50%	MB
Aril	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	17	56	30%	MB
Azril	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	16	56	28,50%	MB
Cinta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	16	56	28,50%	MB
Naviya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	16	56	28,50%	MB
Vira	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	23	56	41,00%	MB
Faiz	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	18	56	32%	MB
Zahira	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	16	56	28,50%	MB
Hafidz	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	21	56	39,00%	MB
Zea	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	26	56	48,00%	MB
Kiara	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	20	56	41%	MB
Akbar	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	20	56	41,00%	MB
Befriel	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	22	56	45%	MB
Rizky	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	23	56	41,00%	MB
Atta	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	23	56	41,00%	MB
<b>Jumlah</b>															327	952		
<b>Persentase</b>															<b>34,00%</b>			
	20	26	25	26	28	30	29	29	36	35	39	38	35	36				

**Siklus I Hari Kedua**

Nama	Nomor Indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25	56	44,60%	MB
Qolby	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	21	56	38%	MB
Ehsan	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	21	56	38,00%	MB
Aril	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	24	56	43%	MB
Azril	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	25	56	44,60%	MB
Cinta	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	21	56	38,00%	MB
Naviya	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	20	56	36,00%	MB
Vira	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	27	56	48,00%	MB
Faiz	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	21	56	38%	MB
Zahira	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	22	56	39,00%	MB
Hafidz	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	56	46,00%	MB
Zea	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	56	50,00%	MB
Kiara	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	26	56	46%	MB
Akbar	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	25	56	44,60%	MB
Befriel	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	25	56	45%	MB
Rizky	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	23	56	41,00%	MB
Atta	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	26	56	46,00%	MB
Jumlah														406	952			
Persentase														<b>43,00%</b>				
	25	30	32	28	38	31	39	37	42	39	43	43	36	48				

**Siklus I Hari Ketiga**

Nama	Nomor Indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	32	56	57,00%	BSH
Qolby	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	56	45%	MB
Ehsan	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	56	45,00%	MB
Aril	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	27	56	48%	MB
Azril	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	32	56	57,00%	BSH
Cinta	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	23	56	41,00%	MB
Naviya	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	23	56	41,00%	MB
Vira	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	33	56	59,00%	BSH
Faiz	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	56	48%	MB
Zahira	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25	56	45,00%	MB
Hafidz	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	32	56	57,00%	BSH
Zea	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	35	56	62,00%	BSH
Kiara	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	31	56	55%	BSH
Akbar	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	56	53,50%	BSH
Befriel	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	33	56	59%	BSH
Rizky	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	31	56	55,00%	BSH
Atta	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	56	57,00%	BSH
Jumlah														496	952			
Persentase														<b>52,00%</b>				
	35	33	42	35	41	37	43	41	48	49	49	51	48	49				

**Siklus I hari keempat**

Nama	Nomor Indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	40	56	71,00%	BSH
Qolby	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	29	56	45%	MB
Ehsan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	56	50,00%	MB
Aril	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	30	56	54%	BSH
Azril	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	35	56	62,00%	BSH
Cinta	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	56	50,00%	MB
Naviya	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	56	48,00%	MB
Vira	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	56	73,00%	BSH
Faiz	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	30	56	54%	BSH
Zahira	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	56	50,00%	MB
Hafidz	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	56	75,00%	BSH
Zea	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	56	75,00%	BSH
Kiara	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	40	56	71%	BSH
Akbar	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	41	56	73,00%	BSH
Befriel	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	39	56	69%	BSH
Rizky	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	40	56	71,00%	BSH
Atta	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	40	56	71,00%	BSH
<b>Jumlah</b>															600	952		
<b>Persentase</b>															<b>63,00%</b>			
	43	45	45	45	48	47	48	50	55	55	55	56	56	57				

Nama	No Indikator																		Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
Keymal	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	50	72	69%	BSH

Qolby	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	37	72	51%	BSH
Ehsan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	33	72	45,80%	MB	
Aril	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	38	72	52,70%	BSH	
Azril	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	45	72	62,50%	BSH	
Cinta	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	34	72	47%	MB	
Naviya	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	34	72	47%	MB	
Vira	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	50	72	69%	BSH	
Faiz	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	38	72	52,70%	BSH	
Zahira	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	33	72	45,80%	MB	
Hafidz	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	53	72	73,60%	BSH	
	<b>Jumlah</b>																		445	792			
	<b>Persetase</b>																		<b>56,00%</b>				
	26	26	29	28	28	32	31	33	34	39	38	39	39	36	34	38	42	44					

**Lampiran 9 Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

**Siklus II Hari Pertama**

Nama	Nomor Indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	46	56	82,00%	BSB
Qolby	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	35	56	63%	BSH
Ehsan	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	30	56	53,50%	BSH
Aril	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	34	56	61%	BSH
Azril	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	39	56	70,00%	BSH
Cinta	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	31	56	55,00%	BSH
Naviya	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	31	56	55,00%	BSH
Vira	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	56	77,00%	BSB
Faiz	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	34	56	61%	BSH
Zahira	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	31	56	55,00%	BSH
Hafidz	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	46	56	82,00%	BSB
Zea	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	47	56	84,00%	BSB
Kiara	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	46	56	82%	BSB
Akbar	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	46	56	82,00%	BSB
Befriel	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	56	75%	BSH
Rizky	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	56	77,00%	BSH
Atta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	44	56	78,00%	BSH
<b>Jumlah</b>															668	952		
<b>Persentase</b>															<b>70,00%</b>			
	45	48	56	48	50	49	52	52	61	60	64	61	61	66				

**Siklus II Hari Kedua**

Nama	Nomor Indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	50	56	89,00%	BSB
Qolby	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	56	75%	BSH
Ehsan	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	36	56	64,00%	BSH
Aril	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	40	56	71%	BSH
Azril	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	45	56	80,00%	BSB
Cinta	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	38	56	68,00%	BSH
Naviya	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	38	56	68,00%	BSH
Vira	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	49	56	87,50%	BSB
Faiz	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	56	75%	BSH
Zahira	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	37	56	66,00%	BSH
Hafidz	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	50	56	89,00%	BSB
Zea	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	56	95,00%	BSB
Kiara	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	48	56	86%	BSB
Akbar	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	48	56	86,00%	BSB
Befriel	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	45	56	80%	BSB
Rizky	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	45	56	80,00%	BSB
Atta	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	46	56	82,00%	BSB
<b>Jumlah</b>															752	952		
<b>Persentase</b>															<b>80,00%</b>			
	53	54	57	55	55	54	62	64	65	66	66	68	65	73				

Nama	No Indikator														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Keymal	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3

Qolby	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
Ehsan	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
Aril	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
Azril	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2
Cinta	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
Navya	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
Vira	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
Faiz	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
Zahira	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
Hafidz	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
	<b>Jumlah</b>															
	<b>Persentase</b>															
	37	36	36	40	35	37	35	43	45	47	47	49	48	41	40	

### Siklus II Hari Ketiga

Nama	Nomor Indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	56	98,00%	BSB
Qolby	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	50	56	89%	BSB
Ehsan	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	45	56	78,00%	BSH
Aril	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	45	56	80%	BSB
Azril	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	50	56	89,00%	BSB
Cinta	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	46	56	82,00%	BSB
Naviya	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	45	56	78,00%	BSH
Vira	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	53	56	95,00%	BSB

Faiz	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	47	56	84%	BSB
Zahira	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	45	56	80,00%	BSH
Hafidz	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	56	98,00%	BSB
Zea	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	56	98,00%	BSB
Kiara	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	53	56	93%	BSB
Akbar	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	54	56	93,00%	BSB
Befriel	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	56	93%	BSB
Rizky	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	52	56	93,00%	BSB
Atta	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	52	56	93,00%	BSB
<b>Jumlah</b>															855	952		
<b>Persentase</b>															<b>90,00%</b>			
	58	61	68	60	65	62	70	72	73	74	75	73	73	76				

### Siklus II Hari Keempat

Nama	indikator														Jumlah	Peluang	Persentase	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Keymal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100,00%	BSB
Qolby	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	56	96%	BSB
Ehsan	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	47	56	80,00%	BSB
Aril	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	51	56	89%	BSB
Azril	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100,00%	BSB
Cinta	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	51	56	89,00%	BSB
Naviya	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	48	56	82,00%	BSB
Vira	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	56	98,00%	BSB

Faiz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100%	BSB
Zahira	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	51	56	87,50%	BSB
Hafidz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100,00%	BSB
Zea	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100,00%	BSB
Kiara	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	56	98%	BSB
Akbar	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	56	98,00%	BSB
Befriel	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	98%	BSB
Rizky	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	98,00%	BSB
Atta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	98,00%	BSB
Jumlah															916	952		
Persentase															96,00%			
	66	64	69	67	70	70	73	74	77	77	79	77	79	79				

Nama	No Indikator														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Keymal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Qolby	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
Ehsan	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
Aril	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
Azril	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Cinta	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3
Navya	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3
Vira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Faiz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Zahira	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
Hafidz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah															

**Persetase**

45    43    44    48    46    47    47    50    51    54    54    55    54    52    53

## Lampiran 10 Modul Ajar Penelitian Tindakan Kelas

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA TK MUSLIMAT NU 16 HASAN AHMAD

#### A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	2	Topik	Binatang air
Hari/Tanggal	Rabu, 8 Januari 2025	Subtopik	Ikan air tawar

#### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal jenis-jenis ikan air tawar yang hidup di air
5. Anak mampu mengenal media *puzzle alfabet*
6. Anak mampu menemukan huruf I,K,A,N pada *puzzle alfabet*
7. Anak mampu menyusun namanya sendiri
8. Anak mampu mengurutkan alfabet

#### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang jenis-jenis binatang yang hidup di air
2. Anak mengenal jenis-jenis tempat hidup binatang air, misalnya air tawar, air laut dan air payau. Kemudian anak bisa membedakan apa saja ikan yang hidup di air tawar, air laut dan air payau.

- Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang macam-macam binatang air, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

#### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/playdough, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar.

#### E. Kegiatan Harian

##### Hari 1

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– SOP penyambutan,</li> <li>– Memberi dan membalas salam,</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membaca Surat Al-Quraisy</li> <li>– Melihat video jenis-jenis binatang air</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul> <p>Pemantik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tanyakan apa saja macam-macam binatang yang hidup di air setelah melihat video?</li> <li>– Tanyakan tentang media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Apa saja jenis-jenis air tempat tinggal ikan?</li> </ul>

<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Memperlihatkan video jenis-jenis binatang air, contohnya ikan mas yang hidup di air tawar</li> <li>– Mengenalkan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Menyusun nama menggunakan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Mengurutkan huruf a-z menggunakan media alfabet</li> <li>– Mencari huruf i-k-a-n pada media <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li> <li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li> <li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li> <li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li> </ul>

### **SKENARIO KEGIATAN**

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal jenis-jenis ikan air tawar yang hidup di air
5. Anak mampu mengenal media *puzzle alfabet*
6. Anak mampu menemukan huruf I,K,A,N pada puzzle alfabet
7. Anak mampu menyusun namanya sendiri
8. Anak mampu mengurutkan alfabet

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia
3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet*

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>

2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru meminta anak mengajak anak membaca Surat Al-Quraisy</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menirukan membaca Surat Al-Quraisy</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab “saya bu”</li> </ul>
4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan video tentang jenis-jenis binatang yang hidup di air</li> <li>• Guru menjelaskan tentang jenis perairan hidup ikan</li> <li>• Guru mengenalkan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak mencari huruf i-k-a-n pada <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak menyusun namanya sendiri pada media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak mengurutkan huruf a-z pada media <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menonton video</li> <li>• Anak menyimak penjelasan guru</li> <li>• Anak antusias menyimak penjelasan guru tentang media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak mencari huruf i-k-a-n pada <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak menyusun namanya sendiri pada media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak mengurutkan huruf a-z pada media <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>

5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> <li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li> <li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li> <li>• Guru memberikan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li> <li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li> </ul>
---	----------	------------------	---	---

### A. Identitas Program

Semester

2 (Genap)

Kelompok

B (5-6 Tahun)

Minggu Ke-

2

Topik

Binatang air

Hari/Tanggal

Kamis, 9 Januari 2025

Subtopik

Ikan air tawar

### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal jenis-jenis ikan air tawar yang hidup di air
5. Anak mampu memahami tentang media *puzzle alfabet dan cara memainkannya*
6. Anak mampu menyusun namanya sendiri
7. Anak mampu mengurutkan alfabet

### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang jenis-jenis binatang yang hidup di air
2. Anak mengenal jenis-jenis ikan yang hidup di air tawar, kemudian anak bisa menyebutkannya
3. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang macam-macam binatang air, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/playdough, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar.

### E. Kegiatan Harian

#### Hari 2

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– SOP penyambutan,</li> <li>– Memberi dan membalas salam,</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membaca surat Al-Ikhlâs</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang ikan yang hidup di air tawar</li> <li>– Menyanyikan lagu “Ikan”</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Memperlihatkan video jenis-jenis ikan yang hidup di air tawar</li> <li>– Membuat ikan dari origami</li> <li>– Menyusun nama menggunakan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Mengurutkan huruf a-z menggunakan media alfabet</li> <li>– Menyusun kata ikan dengan media loosepart</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li> <li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li> <li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li> <li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li> </ul>

### SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air

4. Anak mampu mengenal jenis-jenis ikan air tawar yang hidup di air
5. Anak mampu memahami tentang media *puzzle alfabet dan cara memainkannya*
6. Anak mampu menyusun namanya sendiri
7. Anak mampu mengurutkan alfabet

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia
3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan besar

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	
2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru meminta anak mengajak anak membaca Surat Al-Ikhlas</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak membaca Surat Al-Ikhlas</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab “saya bu”</li> </ul>
4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan video tentang jenis-jenis ikan yang hidup di air tawar</li> <li>• Guru menjelaskan tentang ikan yang hidup di air tawar</li> <li>• Guru menanyakan kembali media <i>puzzle alfabet</i> yang kemarin digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak membuat origami ikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menonton video</li> <li>• Anak menyimak penjelasan guru</li> <li>• Anak menjawab dengan tentang media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak menyusun namanya sendiri pada media <i>puzzle alfabet</i> tanpa bantuan guru</li> <li>• Anak mengurutkan huruf a-z pada media <i>puzzle alfabet</i> tanpa bantuan guru</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak menyusun namanya sendiri pada media <i>puzzle alfabet</i> tanpa bantuan guru</li> <li>• Guru meminta anak mengurutkan huruf a-z pada media <i>puzzle alfabet</i> tanpa bantuan guru</li> </ul>	
5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> <li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li> <li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li> <li>• Guru memberikan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li> <li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li> </ul>

### A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	2	Topik	Binatang air
Hari/Tanggal	Jum'at, 10 Januari 2025	Subtopik	Ikan air tawar

### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu "Ikan Mas"
5. Anak mampu menjodohkan huruf kecil dan huruf besar pada *puzzle alfabet*
6. Anak mampu menyusun kata "Ikan Mas" dari *puzzle alfabet*
7. Anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan

### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang ikan air tawar yaitu Ikan Mas
2. Anak mengenal jenis-jenis ikan air tawar yaitu ikan mas
3. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang ikan mas, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/playdough, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar

## E. Kegiatan Harian

### Hari 3

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– SOP penyambutan,</li><li>– Memberi dan membalas salam,</li><li>– Menaruh tas di tempatnya,</li><li>– Berbaris di halaman,</li><li>– Senam atau gerakan tubuh,</li><li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li><li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li></ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Membaca Surat Ad-Dhuha</li><li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang contoh ikan air tawar yaitu ikan mas</li><li>– Pertanyaan pemantik “siapa yang bisa menebak perbedaan huruf kecil dan huruf besar”</li><li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li></ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Memperlihatkan video tentang ikan mas</li><li>– Memperlihatkan ikan mas yang asli Menjodohkan huruf kecil dengan huruf besar pada media <i>puzzle alfabet</i></li><li>– Menyusun kata Ikan Mas pada media puzzle sesuai dengan huruf kecil dan huruf besarnya</li><li>– Menyebutkan huruf vokal dan konsonan</li><li>– Menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kata “Ikan Mas”</li></ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li><li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li><li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li></ul>

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li><li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li><li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li></ul> |
|--|--|

### SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Mas”
5. Anak mampu menjodohkan huruf kecil dan huruf besar pada *puzzle alfabet*
6. Anak mampu menyusun kata “Ikan Mas” dari *puzzle alfabet*
7. Anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia
3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan besar

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>
2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru meminta anak membaca Surat Ad-Dhuha</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak membaca Surat Ad-Dhuha</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab “saya bu”</li> </ul>
4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan video tentang ikan yang hidup di air tawar yaitu ikan mas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menonton video</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membawakan ikan mas yang asli dan ditunjukkan pada anak-anak</li> <li>• Guru menanyakan apa perbedaan huruf kecil dan huruf besar</li> <li>• Guru meminta anak menjodohkan huruf kecil dengan huruf besar menggunakan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak menirukan menyusun kata Ikan Mas pada media puzzle sesuai dengan huruf kecil dan huruf besarnya</li> <li>• Guru menjelaskan huruf vokal dan konsonan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak memperhatikan dengan antusias ikan mas yang dibawa guru</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru</li> <li>• Anak menjodohkan huruf kecil dengan huruf besar pada media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak menirukan menyusun kata “Ikan Mas pada media <i>puzzle alfabet</i>”</li> <li>• Anak mendengarkan penjelasan guru</li> </ul>
5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> <li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li> <li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li> <li>• Guru memberikan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li> <li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li> </ul>
--	--	--	--	--

### A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	2	Topik	Binatang air
Hari/Tanggal	Sabtu, 11 Januari 2025	Subtopik	Ikan air tawar

### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Lele”
5. Anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan
6. Anak mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dalam kata “Ikan Lele”

### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang ikan air tawar yaitu Ikan Lele
2. Anak mengenal jenis-jenis ikan air tawar yaitu ikan lele,
3. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang manfaat ikan lele, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

#### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/playdough, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar

#### E. Kegiatan Harian

##### Hari 4

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– SOP penyambutan,</li><li>– Memberi dan membalas salam,</li><li>– Menaruh tas di tempatnya,</li><li>– Berbaris di halaman,</li><li>– Senam atau gerakan tubuh,</li><li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li><li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li></ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Membaca Surat Al-Fiil</li><li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang ikan air tawar yaitu ikan lele</li><li>– Pertanyaan pemantik “siapa yang sudah bisa membedakan huruf vokal dan konsonan?”</li><li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li></ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Memperlihatkan video tentang manfaat ikan lele</li><li>– Memperlihatkan ikan lele yang asli</li><li>– Menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada media <i>puzzle alfabet</i></li><li>– Mencari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kata “Ikan Mas” yang disusun dengan media <i>puzzle</i></li></ul>

<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li><li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li><li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li><li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li><li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li><li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li></ul>
-------------------------	--

### SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Lele”
5. Anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan
6. Anak mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan dalam kata “Ikan Lele”

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia
3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan besar

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>
2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru mengajak anak membaca Surat Al-Fiil</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menirukan membaca Surat Al-Fiil</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab “saya bu”</li> </ul>

4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan video tentang ikan yang hidup di air tawar yaitu ikan lele</li> <li>• Guru membawakan ikan lele yang asli dan ditunjukkan pada anak-anak</li> <li>• Guru menanyakan siapa yang bisa menyebutkan kembali apa saja huruf vokal dan konsonan</li> <li>• Guru meminta anak mencari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kata “ikan lele” pada media <i>puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menonton video</li> <li>• Anak memperhatikan dengan antusias ikan lele yang dibawa guru</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru</li> <li>• Anak mencari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak menyebutkan huruf vokal dan konsonan pada kata “ikan lele” pada media <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>
5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> <li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li> <li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li> <li>• Guru memberikan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li> </ul>
--	--	--	---	--

### A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	3	Topik	Binatang air
Hari/Tanggal	Senin, 13 Januari 2025	Subtopik	Ikan air tawar

### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Gurame”
5. Anak mampu menjodohkan huruf awal kartu gambar dengan *puzzle alfabet*
6. Anak mampu menyusun kata sesuai dengan kartu gambar
7. Membaca kata yang telah disusun

### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang ikan air tawar yaitu Ikan gurame
2. Anak mengenal jenis-jenis ikan air tawar yaitu ikan gurame,

- Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang ikan gurame, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

#### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/*playdough*, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar, *Puzzle Alfabet* Magnet, Kartu Gambar Ikan Air Tawar

#### E. Kegiatan Harian

##### Hari 5

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– SOP penyambutan,</li> <li>– Memberi dan membalas salam,</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membaca Surat Al-Ma'un</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang ikan air tawar yaitu ikan gurame</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Memperlihatkan video tentang ikan gurame</li> <li>– Menjodohkan huruf awal kartu gambar dengan <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Menyusun kata sesuai dengan kartu gambar pada media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Membaca kata yang telah disusun pada media <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> </ul>

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li><li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li><li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li><li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li><li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li></ul> |
|--|---|

### SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Gurame”
5. Anak mampu menjodohkan huruf awal kartu gambar dengan *puzzle alfabet*
6. Anak mampu menyusun kata sesuai dengan kartu gambar
7. Membaca kata yang telah disusun

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia
3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan besar

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>
2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru mengajak anak membaca Surat Al-Ma'un</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menirukan membaca Surat Al-Ma'un</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab "saya bu"</li> </ul>

4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan video tentang ikan yang hidup di air tawar yaitu ikan gurame</li> <li>• Guru meminta anak menjodohkan huruf awal gambar dengan media <i>puzzle alfabet</i>. Misalnya, ada kartu gambar bertuliskan ikan gurame, berarti huruf depannya adalah i dan g. Kemudian anak mencari huruf tersebut pada <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak menyusun kata pada kartu gambar di media <i>puzzle alfabet</i>, misalnya kartu gambar bertuliskan ikan gurame, ikan lele, ikan mas. Anak menirukannya untuk disusun pada <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak membaca per-suku kata yang telah disusun pada <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menonton video</li> <li>• Anak menjodohkan huruf awal kartu gambar dengan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak menyusun kata pada media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Anak membaca per-suku kata pada kata yang telah disusun di media <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>
5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> <li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li> <li>• Guru memberikan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li> </ul>
--	--	--	---	--

### A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	3	Topik	Binatang air
Hari/Tanggal	Selasa, 14 Januari 2025	Subtopik	Ikan air tawar

### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Gurame”
5. Anak mampu mengenal bentuk dan bunyi huruf A-Z
6. Anak mampu menyusun kata menggunakan *puzzle alfabet*
7. Anak mampu membaca kata yang sudah disusun

### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang ikan air tawar yaitu gurame

2. Anak mengenal manfaat ikan air tawar gurame
3. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang manfaat ikan gurame, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

#### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/playdough, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar

#### E. Kegiatan Harian

##### Hari 6

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– SOP penyambutan,</li> <li>– Memberi dan membalas salam,</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membaca Surat Al-Kautsar</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang manfaat ikan gurame</li> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bermain kuiz tebak huruf</li> <li>– Perintah menyusun kata menggunakan <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Membaca kata yang telah disusun</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> </ul>

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li><li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li><li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li><li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li><li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li></ul> |
|--|---|

### SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Gurame”
5. Anak mampu mengenal bentuk dan bunyi huruf A-Z
6. Anak mampu menyusun kata menggunakan *puzzle alfabet*
7. Anak mampu membaca kata yang sudah disusun

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia
3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan besar

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>
2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru mengajak anak membaca Surat Al-Kautsar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menirukan membaca Surat Al-Kautsar</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab “saya bu”</li> </ul>

4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kuiz tebak huruf yang bentuknya sama, misalnya tangan tangan kanan membawa huruf b dan tangan kiri huruf d. Kemudian anak diberikan instruksi untuk menebak ditangan sebelah mana huruf b atau d</li> <li>• Guru mendikte anak untuk menyusun kata yang disebutkan menggunakan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak membaca kata yang telah disusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menebak kuiz yang diberikan</li> <li>• Anak menyusun kata</li> <li>• Anak membaca kata</li> </ul>
5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> <li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li> <li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li> <li>• Guru memberikan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li> <li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li> </ul>

### A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	3	Topik	Binatang air
Hari/Tanggal	Rabu, 15 Januari 2025	Subtopik	Ikan air tawar

### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Patin”
5. Anak mampu mengenal bentuk dan bunyi huruf A-Z
6. Anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna
7. Anak mampu bercerita sederhana melalui kata yang bermakna
8. Anak mampu menulis huruf dengan dikte

### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang ikan air tawar yaitu Ikan Patin
2. Anak mengenal jenis-jenis ikan air tawar yaitu ikan patin
3. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang ikan patin, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

#### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/playdough, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar, *puzzle alfabet* magnet, kartu gambar

#### E. Kegiatan Harian

##### Hari 7

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– SOP penyambutan,</li><li>– Memberi dan membalas salam,</li><li>– Menaruh tas di tempatnya,</li><li>– Berbaris di halaman,</li><li>– Senam atau gerakan tubuh,</li><li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li><li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li></ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Membaca Surat Al-Lahab</li><li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang ikan air tawar yaitu ikan patin</li><li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li></ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Memperlihatkan video tentang ikan patin</li><li>– Bermain petak umpet <i>puzzle alfabet</i></li><li>– Menyusun huruf-huruf yang ditemukan menjadi kata bermakna</li><li>– Bercerita sederhana</li><li>– Dikte kalimat sederhana</li></ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li><li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li></ul>

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li><li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li><li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li><li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li></ul> |
|--|--|

## SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal salah satu jenis ikan air tawar yaitu “Ikan Patin”
5. Anak mampu mengenal bentuk dan bunyi huruf A-Z
6. Anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna
7. Anak mampu bercerita sederhana melalui kata yang bermakna
8. Anak mampu menulis huruf dengan dikte

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia
3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan besar

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>
2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru mengajak anak membaca Surat Al-Lahab</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menirukan membaca Surat Al-Lahab</li> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab “saya bu”</li> </ul>

4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan video tentang ikan yang hidup di air tawar yaitu ikan patin</li> <li>• Guru mengajak anak bermain petak umpet huruf, misalnya guru sudah menyembunyikan beberapa potongan huruf di setiap bagian kelas. Kemudian anak mencari seluruh potongan huruf tersebut</li> <li>• Guru meminta anak menyusun seluruh potongan huruf yang ditemukan menjadi kata yang bermakna</li> <li>• Guru mengajak anak untuk menceritakan kartu gambar yang mereka dapatkan, misalnya anak mendapat kartu gambar ikan patin. Cerita sederhana yang disebutkan seperti “ikan patin di air tawar”</li> <li>• Guru meminta anak menyusun kalimat sederhana tersebut pada media <i>puzzle alfabet magnet</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menonton video</li> <li>• Anak mengikuti permainan petak umpet huruf</li> <li>• Anak menyusun potongan huruf menjadi kata bermakna</li> <li>• Anak bercerita menggunakan bahasanya sendiri</li> <li>• Anak menyusun kalimat sederhana</li> </ul>
5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li> <li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li> <li>• Guru memberikan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li> <li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li> </ul>
--	--	--	--	---

### A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	3	Topik	Binatang air
Hari/Tanggal	Kamis, 16 Januari 2025	Subtopik	Ikan air tawar

### B. Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal bentuk dan bunyi huruf A-Z
5. Anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna

6. Anak mampu bercerita sederhana melalui kata yang bermakna
7. Anak mampu menulis huruf dengan dikte

### C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini, anak diajak untuk mengenal tentang ikan air tawar
2. Anak mengenal jenis-jenis ikan air tawar
3. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan melihat video tentang jenis-jenis ikan air tawar, membuat hasil karya dari bahan bekas, presentasi, keaksaraan awal, melakukan uji coba / eksperimen.

### D. Alat dan Bahan

Media ajar video, Bahan bekas yang ready tersedia, Lem, Gunting, Perlengkapan alat tulis, Perlengkapan alat mewarnai, Tanah liat/plastisin/playdough, *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan huruf besar, puzzle alfabet magnet, kartu gambar

### E. Kegiatan Harian

#### Hari 8

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
<b>Pembiasaan Pagi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– SOP penyambutan,</li> <li>– Memberi dan membalas salam,</li> <li>– Menaruh tas di tempatnya,</li> <li>– Berbaris di halaman,</li> <li>– Senam atau gerakan tubuh,</li> <li>– Memeriksa kebersihan kuku dan gigi,</li> <li>– Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membaca Surat Al-Kafirun</li> <li>– Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang ikan air tawar</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kreativitas menyusun kata bermakna menggunakan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>– Menceritakan hasil karyanya</li> <li>– Dikte menyusun kata menggunakan media <i>puzzle alfabet</i></li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi</li> <li>– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini</li> <li>– Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama</li> <li>– Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.</li> <li>– Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini</li> <li>– Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.</li> </ul>

### SKENARIO KEGIATAN

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu membedakan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3. Anak mampu mengenal jenis-jenis binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal bentuk dan bunyi huruf A-Z
5. Anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna
6. Anak mampu bercerita sederhana melalui kata yang bermakna
7. Anak mampu menulis huruf dengan dikte

Alat dan Bahan :

1. Media ajar video
2. Bahan bekas yang tersedia

3. Lem,
4. Gunting
5. Perlengkapan alat tulis
6. Perlengkapan alat mewarnai
7. Tanah liat/plastisin/playdough
8. *Puzzle Alfabet* huruf kecil dan besar

No	Waktu	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
<i>Kegiatan Pembuka (30 menit)</i>				
1	10 menit	Sop Penyambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan bersalaman</li> <li>• Guru mengajak anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Guru mengajak anak untuk berbaris</li> <li>• Guru mengajak anak untuk senam dan gerak tubuh</li> <li>• Guru memeriksa kuku dan gigi anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak antusias bersalaman dengan guru</li> <li>• Anak menaruh tas pada tempatnya</li> <li>• Anak berbaris dengan rapi</li> <li>• Anak melakukan gerakan senam</li> <li>• Anak kembali berbaris melakukan pengecekan kuku dan gigi</li> </ul>
2	15 menit	Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> <li>• Guru meminta anak berdoa</li> <li>• Guru mengajak anak membaca Surat Al-Kafirun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membaca doa masuk kelas</li> <li>• Anak menjawab salam</li> <li>• Anak membaca doa bersama</li> <li>• Anak menirukan membaca Surat Al-Kafirun</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menjawab pertanyaan dengan antusias</li> </ul>
3	5 menit	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memeriksa kehadiran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengangkat tangan dengan menjawab “saya bu”</li> </ul>
4	60 menit	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta anak menyusun kata yang bermakna sesuai dengan imajinasi dan kreatifitasnya menggunakan media <i>puzzle alfabet</i></li> <li>• Guru meminta anak bercerita dan membaca apa yang mereka susun</li> <li>• Guru mendikte anak untuk menyusun kata sederhana pada media <i>puzzle alfabet</i> tanpa bantuan guru lagi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menyusun kata sesuai imajinasinya</li> <li>• Anak membaca dan menceritakan apa yang telah mereka susun</li> </ul>
5	15 menit	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi setelah digunakan</li> <li>• Guru mengajak anak duduk melingkar</li> <li>• Guru menanyakan perasaan anak hari ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membersihkan meja, mainan dan perlengkapan pribadi yang sudah digunakan</li> <li>• Anak duduk melingkar</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini</li><li>• Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar untuk besok</li><li>• Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang</li><li>• Guru memberikan salam</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anak menjawab pertanyaan guru sesuai dengan perasaan mereka masing-masing</li><li>• Anak menyimak dan bertanya “besok belajar apa bu?”</li><li>• Anak membaca doa bersama</li><li>• Anak menjawab salam dan baris untuk bersalaman pada guru</li></ul>
--	--	--	---	--

## Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan



(Mengurutkan Huruf a-z)



(Menyusun Namanya Sendiri)



(Menjodohkan Huruf kecil dan Besar)



(Klasifikasi Huruf Vokal dan Konsonan)



(Menjodohkan Puzzle dengan Huruf Awal)



(Perintah Menyusun Huruf)



(Menyusun Kata Bermakna)

## Lampiran 12 Riwayat Hidup Penulis

### RIWAYAT HIDUP



Nama : Izadatul Maulidiyah

Tempat/Tanggal Lahir : Malang, 3 Juli 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Nama Ayah : Achmad Taib

Nama Ibu : Uswatul Khasanah

No. Telp/Hp : 085704923692

Alamat Email : [izadatul2001@gmail.com](mailto:izadatul2001@gmail.com)

Alamat Lengkap : Jl. Untung Suropati RT 16/RW 02 Pagelaran, Kabupaten Malang

Riwayat Pendidikan :

1. SDN 01 PAGELARAN (Lulus Tahun 2014)
2. SMPN 1 GONDANGLEGI (Lulus Tahun 2017)
3. SMAN 1 GONDANGLEGI (Lulus Tahun 2020)
4. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (Lulus Tahun 2025)