

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF LATIN PADA ANAK USIA 5 - 6
TAHUN di TK AL-HIDAYAH SUKOREJO, KOTA BLITAR**

SKRIPSI



Oleh:

Robby Atussa'adah

Nim. 210105110025

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

2025

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF LATIN PADA ANAK USIA 5 - 6
TAHUN di TK AL-HIDAYAH SUKOREJO, KOTA BLITAR**

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:

Robby Atussa'adah

Nim. 210105110025



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

ABSTRAK

Sa'adah, Robby.2025. **Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Pada Anak Usia 5-6 Tahun.** Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan., Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

Kemampuan mengenal huruf merupakan fondasi awal dalam perkembangan literasi anak usia 5–6 tahun. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar, ditemukan bahwa anak Kelompok B masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi simbol huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*role-playing*) terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok B TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar, yang berusia 5–6 tahun. Sampel penelitian berjumlah 32 anak yang terdiri atas 16 anak Kelompok B1 sebagai kelas kontrol dan 16 anak Kelompok B2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar kerja dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-gain, dan uji-t (*Independent Sample T-Test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kemampuan mengenal huruf pada kelas eksperimen lebih tinggi (10,56) dibandingkan kelas kontrol (8,00). Hasil perhitungan N-gain menunjukkan kategori efektif sebesar 78,95% pada kelas eksperimen. Selanjutnya, hasil uji-t memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. metode bermain peran berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: Bermain Peran, Mengenal Huruf, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Sa'adah, Robby. 2025. *The Effect of the Role-Playing Method on Improving Latin Letter Recognition Ability in Children Aged 5–6 Years*. Undergraduate Thesis, Department of Islamic Early Childhood Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

Letter recognition ability is a fundamental foundation in the development of early literacy for children aged 5–6 years. However, based on preliminary observations conducted at TK Al-Hidayah Sukorejo, Blitar City, it was found that Group B children still experienced difficulties in identifying letter symbols. This study aimed to determine the effect of the role-playing method on improving letter recognition ability in children aged 5–6 years.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Pretest–Posttest Control Group Design. The population of this study consisted of all Group B children at TK Al-Hidayah Sukorejo, Blitar City, aged 5–6 years. The research sample comprised 32 children, consisting of 16 children from Group B1 as the control class and 16 children from Group B2 as the experimental class. The sampling technique used was purposive sampling. Data were collected through worksheets and observation, while data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, N-gain analysis, and an Independent Sample T-Test.

The results showed that the average post-test score of letter recognition ability in the experimental class was higher (10.56) than that of the control class (8.00). The N-gain analysis indicated an effective category of 78.95% in the experimental class. Furthermore, the t-test results revealed a Sig. (2-tailed) value of 0.002 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference between the experimental and control classes. Therefore, it can be concluded that the role-playing method has a positive and significant effect on improving letter recognition ability in children aged 5–6 years.

Keywords: Role Playing, Letter Recognition, Early Childhood Education

مستخلص البحث

سعادة، ربي. 2025. تأثير طريقة لعب الأدوار في تحسين قدرة معرفة الحرف لدى الأطفال من عمر 5-6 سنوات. البحث الجامعي. قسم تربية الأطفال الإسلامية. كلية علوم التربية والتعليم. الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: الدكتورة نور ليلي فطرية الماجستير.

إن معرفة الحرف أساساً أولي لمحو الأمية لدى الأطفال من بين عمر 5 إلى 6 سنوات. ولكن، لقد أظهرت الملاحظات الأولية في روضة الأطفال الهداية، سوكوريجو، مدينة بليتار، الصعوبات في تعرّف رموز الحرف لدى الأطفال من المجموعة (ب). تهدف هذه الدراسة إلى اختبار أهمية تأثير طريقة لعب الأدوار (*role-playing*) كندخل تعليمي ذي صلة بخصائص الأطفال في تحسين قدرة معرفة الحرف. والدراسة شبه التجريبية الكمية بتصميم المجموعة الضابطة قبل الاختبار وبعده تقارن نتائج التعلم بين الصف التجريبي (باستخدام طريقة لعب الأدوار) والصف الضابط (باستخدام الطريقة التقليدية).

بناءً على نتائج تحليل البيانات، يُظهر أن زيادة النتيجة المتعادلة فيما بعد الاختبار في الفصل التجريبي (10.56) أعلى من الفصل الضابط (8.00). إن زيادة الفعالية تقاس من خلال *N-gain score* التي تُظهر فئة فعالة (78.95%) في الفصل التجريبي. ومع ذلك، حصلت نتائج اختبار *Independent t* (*Sample T-Test*)

على قيمة $0.002 \text{ Sig. (2-tailed)} (p < 0.05)$ ، مما تثبت إحصائيةً على وجود الاختلاف الكبير في نتائج التعلم. وكان هذا الاختلاف يتأثر على وجود معالجة لعب الأدوار. ولذلك، يخلص هذا البحث إلى أن طريقة لعب الأدوار قد تثبت أن لها تأثيراً إيجابياً وهاماً في تحسين قدرة معرفة الحرف لدى الأطفال بعمر 5-6 سنوات، لأن هذه الطريقة تصنع الخبرة التعليمية النشطة والسياقية والمعنوي

الكلمة الأساسية: لعب الأدوار، معرفة الحرف، الأطفال

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan
Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di
TK Al-Hidayah Bence 04, Plosorejo, Kabupaten Blitar

SKRIPSI

Oleh

ROBBY ATUSSA` ADAH

NIM : 210105110025

Telah Disetujui Pada Tanggal 13 November 2025

Dosen Pembimbing,



Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003

NOTA PEMBIMBING



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

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110025
Nama : ROBBY ATUSSA ' ADAH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Dosen Pembimbing : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Hidayah Bence 04, Plosorejo, Kabupaten Blitar

JURNAL BIMBINGAN :

TIDAK	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	24 Agustus 2024	usulan BAB 1	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	20 Oktober 2002	bab 1 dan bab 2	Ganjil 2002/2003	Sudah Dikoreksi
3	30 Oktober 2024	bab 1-3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	1 Nopember 2024	bab1-3 setelah revisi	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	2 Desember 2024	bab 1-3 terbaru setelah direvisi	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	21 Januari 2025	revisi terbaru (untuk bagian kerangka konsep sudah saya perbaiki, serta instrumen dan kisi-kisi instrumen juga sudah saya perbaiki serta analisis data nya) untuk tambahan revisi kenrin jugaa sudah saaya perbaiki.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	25 Februari 2025	soft file proposal seminar ujian bab 1-3 fix	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

8	20 April 2025	Revisi Setelah Seminar Proposal	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	23 April 2025	revisi baru after sempro	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	11 Nopember 2025	bimbingan bab 4 dan 5	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	12 Nopember 2025	mengumpulkan revisi kemarin bab 1-5	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Malang, 12 November 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

9

PERNYATAAN KEASLIAN

Bissmillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Robby Atussa'adah
NIM : 210105110025
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam
Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin pada Anak Usia 5-6Tahun di TK AL-Hidayah, Sukorejo, Kota Blitar

Dengan ini menyatakan

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 plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 28 Desember 2025

Pembuat Pernyataan



Robby Atussa'adah

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun

SKRIPSI

Oleh

ROBBY ATUSSA` ADAH

NIM : 210105110025

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 2 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji:

Tanda
Tangan

1 Penguji Utama

Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag

NIP: 197310022000031002



2 Ketua Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011



3 Sekretaris Sidang

Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

197410162009012003



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehaadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Pada Anak Usia 5-6 Tahun guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd). Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammaad SAW, yang telah menuntun manusia dari jaman jahiliyah menuju jaman penuh rahmat ini.

Penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak tersebut, diaantaranya adalah:

1. Kepada Prof. Dr. Hj. Iifi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP., selaku Ibu Rektor Universitas Islam Negeri Maaulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Dr. Muhammad Walid, M.A. selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd, sebagai Pembimbing yang telah banyak membantu selama proses skripsi, serta membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaakaan dengan baik sesuai yang diharapkan
5. Bapak Arif Budi Santoso, Kepala Tk Al-Hidayah yang telah memberikan izin kepada saya untuk melaksanakan penelitian di Tk Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar.
6. Ibu Yuyun, Guru Kelas kelompok B Tk Al-Hidayah serta anak-anak kelompok B1 dan B2 yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
7. Almarhum Abah, terima kasih yang sedalam-dalamnya yang meskipun telah berpulang, tidak menemani hingga akhir dari perkuliahan ini akan tetapi

nasihat, cinta, dan doa yang pernah Abah berikan tetap menjadi kekuatan bagi penulis dalam menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Ibuku tersayang, Ida Mus'ida yang selalu memberi doa, dukungan dan cinta kasihnya serta kakak dan adikku yang selalu membantu banyak hal dalam proses skripsian ini, memberikan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

8. Rahma Lailatul Khasanah teman sepembimbingan, seperjuangan, terimakasih atas kebersamaan, bantuan dan dukungan selama diperkuliahkan dan proses pengerjaan skripsi hingga selesai.
9. **Seseorang yang sangat spesial dalam hidup penulis, maaf untuk nama nya masih dirahasiakan.** yang selalu memberikan semangat, doa, perhatian, dan motivasi yang tulus dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas kesabaran dan keyakinanmu yang menjadi sumber kekuatan selama proses ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu hingga terselenggaranya skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran selalu diharapkan untuk perbaikan skripsi ini. Peneliti berhaaarap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua, Amiin.

Malang, 2 Desember 2025

Penulis

MOTTO

“Setiap Kesulitan Pasti Ada Kemudahan”

(QS. Al-Insyirah ayat 5-6)

“Kebodohan itu Merusak, tetapi Merasa Dirinya Pintar Lebih Merusak”

(Gus Baha)

“Ketengan Seperti Apa yang Anda Cari, Jika Orang Mati Saja Masih Didoakan Agar
Tenang”

(Gus Baha)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
مستخلص البحث.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
NOTA PEMBIMBING	vii
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
LEMBAR PENGESAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
MOTTO	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xxvii
BAB 1 PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Terdahulu	7
B. Kajian Teori	9
1. Mengenal Huruf	9
2. Metode Bermain Peran	17
C. Kerangka Konseptual	22
BAB III METODE	23
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	25
D. Variabel Penelitian	26

E. Definisi Opresional Penelitian	27
F. Teknik dan Instrumen Penelitian	28
G. Teknik Analisis Data Penelitian	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN	36
a. Gambaran Umum Lokasi Peneliti	36
b. Deskripsi Subjek Penelitian	36
c. Uji Validasi	37
d. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	37
e. Deskripsi Hasil Penelitian	37
f. Hasil Anaalisis Data	44
B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	48
C. KETERBATASAN PENELITIAN	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. KESIMPULAN	52
B. SARAN	53
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkatan Pencapaian Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun	16
Tabel 3. 2 Desain Pre-test-Post-test.....	24
Tabel 3. 3 kisi-kisi instrument	29
Tabel 4. 5 Jadwal Penelitian	37

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengenal huruf merupakan salah satu tahapan awal dari proses membaca pada anak usia 5 - 6 tahun. Membaca merupakan suatu kegiatan untuk menambah informasi, menambah pengetahuan, memahami, serta mengeksplor berbagai simbol yang berupa rangkaian huruf yang ada pada tulisan, dan gambar (Agustika Titin, 2022). Namun di era sekarang minat membaca pada masyarakat Indonesia masuk dalam peringkat rendah, terbukti oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang diselenggarakan oleh organisasi untuk kerjasama ekonomi dan pembangunan (OECD) telah melakukan penilaian untuk mengukur kemampuan siswa dalam bidang literasi membaca, matematika, dan sains. Berdasarkan hasil penilaian tersebut ditemukan bahwa anak Indonesia memiliki kemampuan membaca yang rendah. Terbukti dari hasil survei yang dilakukan oleh PISA tahun 2018 bahwa Indonesia menduduki urutan 74 dari 79 negara (OECD, 2018 ; Kartika & Putri, 2023). Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa anak-anak masih memiliki kendala dalam membaca abjad dan kata-kata (Chandra et al., 2021; Kartika & Putri, 2023), serta banyak anak yang masih terbata-bata dalam membaca (Altani et al., 2020; Chandra et al., 2021; Wulanjani & Anggraeni, 2019; Kartika & Putri, 2023).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dan uraian isi Kurikulum Taman Kanak-kanak tersebut bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat mengenal simbol huruf yang dikenal seperti mengenal huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar. Hal lain yang mendukung pernyataan tersebut adalah teori yang dikemukakan Bronson dalam Musfiroh (2015: 194) yang menyebutkan bahwa dalam perkembangan literasi atau bahasa tulis, anak usia 5 tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf (Simatupang & Ariani, 2022), Serta diperkuat juga menurut STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dalam panduannya menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun yaitu diantaranya anak dapat mengenal lambang bilangan, anak dapat mengenal

lambang huruf, anak dapat mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah (Dewi et al., 2022). Karena pada usia ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang cepat, di mana kemampuan otak mereka untuk menyerap informasi yang baru sangat tinggi.

Pada dasarnya anak usia 4-5 tahun sudah mulai mampu mengenal huruf, karena hal itu sebagai bagian dari perkembangan kognitif dan kesiapan akademis mereka. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan awal anak dari tidak tahu menjadi tahu, sehingga anak dapat membedakan bentuk huruf serta cara melafalkan dengan benar (Purwati, 2017). Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini memiliki beberapa komponen yaitu; 1) mengetahui bentuk huruf; 2) dapat menyebutkan huruf sesuai nama nya; 3) mengetahui bunyi huruf; 4) mampu menyusun nama dengan urutan huruf yang benar (Bradley & Jones 2007; Marantika Selviana Damayanti¹, 2020).

Berdasarkan beberapa hasil penelusuran tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf sebagai pondasi penting bagi perkembangan membaca dan menulis yang akan mempengaruhi perjalanan pendidikan mereka di masa depan. Ketika anak mulai mengenal bentuk, nama, dan bunyi huruf, mereka tidak hanya belajar membaca dan menulis, akan tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif dasar, seperti ingatan, konsentrasi, dan pemecahan masalah, pemahaman serta wawasan yang luas.

Permasalahan dalam kemampuan mengenal huruf banyak ditemui pada anak usia dini di Indonesia ini (Tiningsih, 2020). Ada beberapa solusi yang ditemukan dalam pengembangan kemampuan mengenal huruf menurut hasil dari penelitian terdahulu, yaitu; 1) Permainan kartu huruf, Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret. Permainan menguraikan kata, permainan menguraikan kata merupakan metode untuk meningkatkan pengetahuan kata anak, Melalui permainan ini, seorang anak akan terlibat aktif dalam belajar sambil mengembangkan keterampilan yang kuat untuk mengenal huruf (Sutari, 2023); 3) bermain peran, menurut Vygotsky dan

Erikson (Mutiah, 2012;) bermain peran kegiatan bermain simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak pada usia 3-6 tahun. Menurut (Azharona Susanti, n.d.) bahwa bermain merupakan kegiatan/aktivitas yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Diperkuat oleh Zahara dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelas B1 di RA Perwanida Metro" pada tahun 2023 dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui penelitian lapangan (*field research*). Hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa metode bermain peran sangat membantu dan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mampu merangsang perkembangan Bahasa pada anak secara optimal karena suasana menjadi lebih menyenangkan. (Zahara, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu adanya upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu metode yang dinilai efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan mengenal huruf adalah metode bermain peran (*role-playing*). Dalam penelitian ini, pengenalan huruf dilakukan secara kontekstual dan bertahap, yaitu tidak mengenalkan seluruh huruf alfabet sekaligus, melainkan hanya beberapa huruf tertentu yang sering muncul dalam aktivitas bermain dan dekat dengan pengalaman anak, seperti huruf pada nama kota, nama benda, dan simbol yang digunakan dalam permainan.

Melalui kegiatan bermain peran dengan tema *perjalanan kereta api*, anak-anak dikenalkan huruf melalui papan nama kota tujuan, tiket kereta, nomor kursi, serta percakapan sederhana antar peran, seperti masinis, petugas karcis, dan penumpang. Anak diminta menyebutkan huruf, mengenali bunyi huruf awal, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya dalam situasi bermain yang menyenangkan. Cara ini membantu anak mengenal huruf secara alami tanpa merasa terbebani, karena proses belajar terjadi bersamaan dengan aktivitas bermain dan interaksi sosial.

Pemilihan metode bermain peran dalam penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Femilia (2022) dari Universitas Negeri Manado dengan judul *“Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Inaton Dumoga”*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, melatih rasa tanggung jawab, membangun kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan bahasa, daya ingat, serta kreativitas. Peningkatan tersebut terlihat dari capaian kemampuan anak yang meningkat dari 30% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Hal ini terjadi karena pembelajaran melalui bermain peran bersifat aktif, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga anak lebih bersemangat dan mudah mengingat materi yang dipelajari.

Dengan demikian, metode bermain peran dipandang relevan untuk diterapkan dalam pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun karena mampu menstimulasi aspek kognitif, bahasa, dan sosial secara terpadu. Melalui pengalaman bermain yang bermakna, anak dapat mengenal huruf dalam konteks yang nyata dan fungsional, sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan bermain peran dapat diintegrasikan dengan pengenalan huruf secara kreatif dan interaktif, karena anak tidak hanya menghafal simbol huruf, tetapi juga menggunakannya dalam konteks bermain. Bermain peran sebagai metode pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dalam memperkenalkan serta menguatkan konsep huruf. Pengenalan huruf sejak usia dini perlu dilakukan melalui proses sosialisasi yang alami dan tidak membebani anak, serta dikemas dalam kegiatan belajar yang menyenangkan (Hasan, 2009:66; Rahayuningsih). Dengan demikian, anak dapat mengenal huruf dalam konteks yang bervariasi dan fungsional, sehingga pemahaman terhadap huruf sebagai bagian dari bahasa yang digunakan sehari-hari menjadi lebih kuat.

Namun dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 terhadap guru kelas dan kepala sekolah di TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar, menunjukkan adanya permasalahan dalam kemampuan mengenal huruf pada anak

Kelompok B. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf abjad, membedakan bentuk huruf, serta mengaitkan simbol huruf dengan bunyinya. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode bermain peran sebagai upaya untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun. Melalui kegiatan bermain peran yang dirancang secara kontekstual dan bermakna, anak diharapkan dapat mengenal huruf secara lebih optimal dalam suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, temuan permasalahan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf Latin pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar”**, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B?
2. Bagaimana pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf anak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan peneliti diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B
2. Mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

D. Manfaat penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berharap hasil dari apa yang sudah diterapkan bermanfaat sebagai strategi pembelajaran yang efektif terutama dalam konteks pengembangan metode pembelajaran yang khususnya dalam ranah meningkatkan kemampuan mengenal huruf

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi Guru

Dengan ada nya penelitian ini, mengharapkan bisa menjadi salah satu cara alternatif untuk guru dalam penerapan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan ditahap selanjutnya, serta dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

b) Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini berharap agar peneliti mendapat cara baru dan menambah kreatifitas dalam pengembangan metode belajar yang lebih menyenangkan dan bervariasi, sehingga bisa dijadikan bahan referensi terhadap pihak sekolah dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak lebih tepatnya pada kemampuan mengenal huruf.

c) Manfaat Bagi Peserta didik

Setelah ada nya penelitian ini diharapkan dapat membantu anak-anak usia 5 - 6 tahun lebih tepatnya kelas TK B agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf lebih lancar dan mampu dengan cepat dalam mengenal huruf

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penerapan metode bermain peran pada anak usia 5 - 6 tahun telah dilakukan dari tahun ke tahun dengan variable yang berbeda. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Azizah pada tahun 2021 dengan judul "Pelaksanaan

Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aspek Bahasa dan menambah wawasan tentang berbagai macam peran pada anak sehingga anak lebih antusias dalam belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran memberikan stimulus bagi perkembangan membaca anak. Hal ini terlihat saat anak mampu membaca dan menulis kata sesuai dengan peran yang sedang dimainkan tanpa mereka sadari (Azizah & Eliza, 2021a). Penelitian tersebut diperkuat oleh Zahara dalam skripsinya yang berjudul ”Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelas B1 di RA Perwanida Metro” pada tahun 2023 dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui penelitian lapangan (*field research*). Hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa metode bermain peran sangat membantu dan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mampu merangsang perkembangan Bahasa pada anak secara optimal karena suasana menjadi lebih menyenangkan. (Zahara, 2023)

Penelitian tentang penerapan metode bermain peran juga dilakukan oleh Femilia dari Universitas Negeri Manado pada tahun 2022 dengan judul ”Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Inaton Dumoga”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif, melatih rasa tanggungjawab, membangun kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan Bahasa serta kreativitas. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil capaian pada siklus I dari 30% menjadi 100% pada siklus II. Hal ini karena proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu penerapan metode ini mampu merangsang anak untuk menstimulasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif meliputi rasa ingin tahu, minat, dan pemecahan masalah, serta melatih rasa percaya diri dan kreativitas mengenai peran yang dimainkan. (Femilia, 2022)

Penelitian tentang metode bermain peran diperkuat juga oleh penelitian dari Hayati dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul ”Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dengan Metode Bermain Peran”, diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf vokal anak di

kelompok A RA Al-Ikhlas Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya setelah diterapkan metode bermain peran. Hal ini karena anak lebih mudah dalam mengenal huruf vocal karena huruf awalan diperagakan dengan hewan yang memiliki awalan huruf vocal tersebut, selain itu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan mampu membuat anak lebih cepat dalam mengingat hal yang dipelajari ketika bermain (Hayati, 2022). Penelitian tersebut diperkuat juga oleh Andriyanti dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Badas" dengan menggunakan pendekatan kuantitatif jenis pre-eksperimental *one group pre test-post test*. Subyek penelitian berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi, dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon (wilcoxon match pairs test) Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada siswa kelompok A, Hal tersebut dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai mengenal huruf abjad pada saat observasi awal dan setelah perlakuan menggunakan metode bermain peran, artinya metode ini mampu membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif berupa mengenal huruf abjad. (Andriyanti & Yolanita Maureen, n.d.)

Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya, terdapat persamaan terutamaa dalam hal metode pembelajaran yaitu penerapan metode bermain peran, bahwa metode bermain peran sudah terbukti dapat meningkatkan perkembangan membaca, menulis, kemampuan berbahasa, kemampuan mengenal huruf vokal dan kemampuan mengenal huruf abjad, selain itu objek pada peneliti atau lokasi yang saya pilih juga berbeda.

B. Kajian Teori

1. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian mengenal huruf

Mengenal huruf adalah salah satu modal awal anak agar bisa membaca. Untuk bisa membaca anak harus terlebih dahulu menghafalkan semua bentuk huruf kecil maupun besar (Rislina, 2015; Septiana Rahayuningsih et al., n.d.-b). Menurut Carol Seefeldt dan Barbara (A.Wasik, 2008: 330-331; Media et al, 2022), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Oleh karena itu, pengenalan huruf di usia dini menjadi dasar penting yang mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan membaca dan berbahasa secara lebih luas.

Menurut Soenjono Darjowidjojo (2003: 300) bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari anak belum tahu menjadi tahu tentang hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak usia 5 - 6 tahun, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui awalan huruf dari sebuah benda ataupun nama (Wati trisni, 2014 n.d.)

Kemampuan mengenal huruf adalah tahapan awal anak dalam belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu sebelum memperkenalkan anak untuk membaca sebaiknya guru memfokuskan kemampuan anak dalam mengenal huruf (Jones, Clark & Reutzel, 2012; Marantika Selviana Damayanti¹, 2020). Ketika mengenalkan huruf sejak anak usia 5 - 6 tahun sangat penting karena ketika anak sudah mampu mengenal macam bentuk huruf dan mampu untuk melafalkannya maka akan membantu anak untuk lebih mudah dalam membaca (Piasta, 2014; Marantika Selviana Damayanti¹, 2020).

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahapan perkembangan awal anak dari anak belum tahu hingga menjadi tahu dalam memahami, meghafal, mengenali tanda-tanda/ ciri dalam tulisan yang berupa abjad dalam melambangkan bunyi Bahasa. Kemampuan anak dalam

mengenai huruf dapat diketahui Ketika anak mampu melafalkan simbol huruf, dengan cara menyebutkan awalan huruf depan dalam kata.

b. Tahapan Mengenai Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun

Tahapan mengenai huruf pada anak usia 5–6 tahun berlangsung secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif dan bahasa anak. Tahapan tersebut meliputi:

1. **Pengenalan visual huruf**, yaitu anak mulai mengenali bentuk huruf melalui pengamatan gambar, kartu huruf, dan simbol tertulis.
2. **Penyebutan nama huruf**, anak mampu menyebutkan nama huruf yang sering dijumpai dalam lingkungan bermain dan belajar.
3. **Pengaitan huruf dengan bunyi**, anak mulai memahami bahwa setiap huruf memiliki bunyi tertentu.
4. **Pembedaan huruf**, anak mampu membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, seperti b dan d atau p dan q.

Tahapan ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf tidak hanya bersifat hafalan, tetapi melibatkan proses berpikir, mengingat, dan menghubungkan simbol dengan bahasa lisan yang telah dikuasai anak.

c. Tahapan membaca anak usia 5 - 6 tahun

Menurut Ika Budi Maryatun tahapan membaca pada anak usia 5 - 6 tahun terbagi menjadi 4 tahapan (Hasan, 2009; (Andini Nafiul Alvien, 2021)

Tahapan 1: Membaca Gambar: Anak diberikan buku yang berisi full gambar dan didalam satu halamannya hanya mencakup satu jenis gambar saja, seperti satu jenis gambar sapi, didalam gambar tidak boleh untuk diberi tambahan gambar lain.

Tahapan II: Membaca Gambar dan Huruf: Pada tahapan kedua ketrampilan membaca, anak sudah dalam tahapan membaca huruf pada gambar, seperti awalan huruf pada gambar

Tahapan III: Membaca Gambar dan Kata: Pada dasarnya ketika anak sudah memasuki membaca tahap tiga, sudah menunjukkan gambar disertakan makna dari tulisan pada gambar.

Tahapan IV: Membaca Kalimat: Tahapan yang sudah dikatakan paling matang diantara dari 3 tahapan di awal, karena anak sudah mampu menguasai banyak kosa kata serta sudah mampu dalam merangkai kalimat sehingga sudah dapat membaca buku. Kemampuan membaca pada tahap permulaan berlangsung dalam 5 tahapan sebagai berikut (Asmonah, 2019)

- 1) Tahap Fantasi (*magical stage*), yaitu anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya.
- 2) Tahap Pembentukan konsep diri (*self-concept stage*), yaitu Anak mulai memandang dirinya sebagai ‘pembaca’ terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa baku yang tidak sesuai dengan tulisan;
- 3) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), yaitu anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah ditemui sebelumnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata puisi, lagu, dan sudah mengenal abjad;
- 4) Tahap pengenalan bacaan (*take off reader stage*), anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphophonik, sematik, dan sintaksis). Juga sudah mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti pada papan iklan, kotak susu, pasta gigi dan lainnya.
- 5) Tahap membaca lancar (*independent reader stage*), yaitu anak dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahawasannya bagi pendidik ketika memulaai pembelajaran ketrampilan membaca dan mengenal huruf maka harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan. Meskipun memiliki tahapan yang

berbeda-beda naamun dalam penggunaannya digunakan dalam usia yang sama, serta dilihat juga dari kesiapan anak tersebut. Tidak disarankan dalam kondisi paksaan.

d. Tujuan Pengenalan Huruf

Menurut (Kharie., 2023)Pengenalan huruf pada anak usia dini memiliki beberapa tujuan penting, antara lain:

1. **Membangun dasar literasi awal:** agar anak mampu memahami simbol huruf sebagai representasi bunyi bahasa.
2. **Mengembangkan keterampilan bahasa:** seperti berbicara dan mendengar sehingga anak dapat menghubungkan huruf dengan bentuk bunyi.
3. **Menyiapkan anak untuk membaca kata sederhana dan kalimat pendek** pada jenjang berikutnya.
4. **Meningkatkan kemampuan kognitif** dalam hal perhatian visual, memori, dan pemahaman simbol.

Pengenalan huruf bukan hanya sekedar hafalan bentuk huruf namun melibatkan hubungan antara simbol (huruf), bunyi (fonem), dan makna dalam konteks bahasa. Ini selaras dengan tuntutan pembelajaran awal bahwa huruf bukan dikeluarkan sebagai informasi yang terpisah, tetapi sebagai bagian dari pengalaman bahasa anak sehari-hari.

e. Macam-macam Huruf yang Perlu di Pelajari

Pada dasarnya huruf yang terdapat di dalam Bahasa Indonesia yaitu huruf abjad, huruf vokal dan konsonan, total keseluruhan huruf abjad terdiri dari 26 huruf yang terbagi menjadi 5 huruf vokal dan 21 huruf konsonaan. Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan merupakan kemampuan yang harus dikuasai dalam tahapan awal sejak anak usia 5 - 6 tahun, karena kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan memiliki peran penting dalam kegiatan belajar bagi anak, maka dari itu harus dikuasai secara maksimal sejak dini (Rasyid dkk, 2009: 7; Simatupang & Ariani, 2022). Berdasarkan dari pendapat John W. Santrock (2012: 78) maka kemampuan

mengenai huruf vokal dan konsonan tergolong pada kemampuan fonologi. Fonologi merupakan kemampuan mengenali dan memahami bunyi-bunyi dalam bahasa, oleh karena itu kemampuan ini perlu dikembangkan sejak dini agar anak memiliki dasar yang kuat untuk membaca dan menulis.

Menurut (Handayani, 2020) penelitiannya berjudul *"Kemampuan Mengenai Huruf pada Anak Kelompok B TK ABA Kalibulus"*, kemampuan mengenai huruf pada anak usia dini dapat dilihat melalui beberapa indikator, antara lain menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan, serta menyebutkan huruf awal dari gambar atau benda yang ditunjukkan oleh guru. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa "anak mampu mengenali huruf-huruf yang disebutkan oleh guru dan dapat menyebutkan kembali huruf vokal dan konsonan yang telah dikenalnya"

Selanjutnya, Ningrum, Hamidah, & Niya (Kelompok et al., 2023) dalam jurnalnya yang berjudul *"Peningkatan Kemampuan Mengenai Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Media Flashcard pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina II Trowulan"* menjelaskan bahwa kemampuan anak dalam mengenai huruf dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu: "anak mampu melafalkan bunyi huruf sesuai bentuknya, anak mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan, dan anak mampu menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya."

Berdasarkan uraian dari beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan mengenai huruf vokal dan konsonan anak usia dini meliputi:

1. Anak mampu menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan dengan benar.
2. Anak mampu melafalkan bunyi huruf sesuai bentuknya.
3. Anak mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan berdasarkan bunyi dan bentuk.
4. Anak mampu menghubungkan antara simbol huruf dengan bunyi hurufnya (fonem).

5. Anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata, gambar, atau benda di sekitarnya.

Indikator tersebut menjadi dasar penting dalam menilai sejauh mana perkembangan literasi awal anak, terutama dalam kemampuan mengenal huruf sebagai fondasi awal keterampilan membaca dan menulis di jenjang selanjutnya.

f. Huruf yang Mudah dan Sulit Dipelajari Anak

Dalam proses pengenalan huruf, tidak semua huruf dipelajari dengan tingkat kesulitan yang sama. Beberapa huruf lebih mudah dikenali oleh anak karena bentuknya sederhana dan bunyinya familiar, sedangkan huruf lain menghadirkan kesulitan karena bentuk yang mirip dengan huruf lain atau bunyi yang kurang umum.

Huruf yang Mudah Dipelajari Menurut (Kharie et al., 2023)

1. Huruf vokal sederhana seperti *a, i, o* mudah dikenali karena hubungannya kuat dengan bunyi bahasa sehari-hari.
2. Huruf yang bentuknya simetris atau sederhana secara visual seperti *O, A, I* seringkali lebih cepat diingat oleh anak

Huruf yang Sulit Dipelajari Menurut (Mahrianty Husain, 2024)

1. Huruf dengan bentuk mirip seperti *b* dan *d*, *p* dan *q*, yang sering tertukar oleh anak pada awal pengenalan simbol huruf.
2. Huruf yang jarang muncul dalam pengalaman lisan anak atau kombinasi bunyinya kurang familiar juga dapat memperlambat proses pengenalan huruf.
3. Huruf dengan bentuk kompleks seperti *g, y, x* karena anak perlu waktu lebih lama untuk menghubungkan bentuk visual dengan bunyinya.

g. Capaian mengenal huruf anak usia 5-6 tahun

Capaian mengenal huruf adalah tolak ukur keberhasilan dalam pengembangan pemahaman serta kemampuan untuk mengaplikasikan konsep membaca dan menulis. Capaian mengenal huruf usia 5-6 tahun menurut Permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia 5 - 6 tahun dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Indikator	Capaian Perkembangan
Mengenal huruf Membaca Menulis	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf Menuliskan nama sendiri Memahami arti kata dalam cerita

Tabel 2.4 Tingkatan Pencapaian Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

h. Pembelajaran Sebagian Huruf pada Anak Usia Dini

Pada tahap awal literasi, anak belum siap untuk mempelajari seluruh huruf alfabet secara bersamaan. Oleh karena itu, guru dapat memperkenalkan beberapa huruf

terlebih dahulu sebagai langkah awal pembelajaran. Menurut Vinter dkk. (2024), anak-anak usia 3–6 tahun lebih mudah mengenal huruf yang dekat dengan pengalaman pribadi mereka, seperti huruf yang terdapat dalam nama sendiri.

“Semakin sering anak melihat dan mengalami huruf tertentu (misalnya huruf dalam namanya), semakin baik kemampuan mereka dalam mengenali huruf tersebut.” (Vinter et al., 2024)

Hal ini diperkuat oleh hasil analisis (Christianti, 2023) yang menunjukkan bahwa literasi awal anak berkembang bertahap mulai dari kemampuan mengenali bentuk, nama, dan bunyi beberapa huruf sebelum memahami seluruh alfabet.

Dengan demikian, pembelajaran sebagian huruf menjadi strategi yang efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Pembelajaran dapat dimulai dari huruf vokal sederhana (a, i, u, e, o) dan beberapa huruf konsonan yang sering digunakan dalam kata sehari-hari (misalnya *b, m, s, k*).

Pendekatan ini juga digunakan dalam penelitian ini, di mana peneliti hanya memperkenalkan beberapa huruf tertentu kepada anak, bukan seluruh huruf alfabet. Pemilihan huruf-huruf tersebut didasarkan pada prinsip *developmentally appropriate practice (DAP)*, yaitu kesesuaian antara tingkat kemampuan anak dan pengalaman belajar yang diberikan. Dengan mengenal beberapa huruf yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, anak diharapkan mampu memahami bentuk dan bunyi huruf dengan lebih cepat dan bermakna.

Selain itu, (Novalina et al., 2023) dalam jurnal *Al-Athfaal* juga menemukan bahwa kegiatan belajar yang berfokus pada kelompok huruf tertentu dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk dan bunyi huruf secara signifikan.

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran untuk anak usia 5 - 6 tahun sangat efektif karena memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung. Dalam permainan peran,

anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Mereka belajar memahami perspektif orang lain, berlatih komunikasi, serta meningkatkan kemampuan berempati dan bekerjasama. Selain itu, metode ini juga merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Dengan demikian, bermain peran tidak hanya mendidik, tetapi juga membantu anak menjadi lebih percaya diri dan mandiri. Permainan bermain peran dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan pengembangan mengenal huruf melalui bermain peran.

Metode bermain peran adalah sebuah pendekatan dalam proses belajar di mana siswa diberikan peran dan berinteraksi satu sama lain untuk memahami konsep atau situasi yang dipelajari. Melalui metode ini, siswa tidak hanya mendengarkan secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dengan mencoba dan mempraktikkan materi melalui simulasi peran atau dramatisasi (Baniin, 2023)

Bermain peran merupakan bentuk permainan yang digunakan guru dengan melibatkan anak secara langsung dalam memainkan suatu karakter (Amrillah & Ningtyas, 2024)

Menurut Vygotsky dan Erikson (Mutiah, 2012;) bermain peran merupakan mainan simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak pada usia 3-6 tahun.

Bermain peran dalam mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 4–5 tahun di taman kanak-kanak guru mengajak anak-anak untuk memilih peran mereka masing-masing dan membaca alur cerita, (Hamzah et al., 2023) Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak diberi kesempatan untuk memilih peran yang ingin mereka mainkan (misalnya sebagai dokter, penjual, penumpang, dsb.), kemudian guru membimbing mereka mengikuti alur cerita yang sudah disiapkan. Melalui kegiatan ini, anak belajar berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan memahami peran sosial yang sekaligus dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa dan literasi awal mereka

Menurut (Wahab 2009; (Muchlisin Riadi, 2021), Bermain peran merupakan kegiatan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan sebelumnya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Aktivitas ini mampu menciptakan suasana belajar

yang didasarkan pada pengalaman, serta menekankan aspek tempat dan waktu sebagai bagian dari materi yang dipelajari.

b. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran

Terdapat tiga macam bentuk dalam bermain peran diantaranya

1. Bermain Peran Tunggal/Single Role-Playing.

Bermain Peran Tunggal adalah aktivitas di mana satu individu bertindak sebagai pengamat dalam permainan, dengan tujuan agar pemain dapat mengembangkan sikap dan nilai yang diinginkan serta mengambil pelajaran untuk menjadi lebih baik.

2. Bermain Peran Jamak/Multiple Role-Playing.

Pada bagian ini peran beberapa anak dijadikan kelompok dan terbagi pada tugas yang saling membantu dan sesuai dengan perannya sehingga terbentuknya peran yang sesuai dengan yang disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Hal ini sama halnya dengan peran tunggal, pada peran jamak seseorang dapat meningkatkan nilai dan sikap untuk menjadi lebih baik selain itu juga dapat mengembangkan komunikasi sehingga dalam satu kelompok dapat berkolaborasi dengan baik seperti saling bekerjasama, mendalami peran yang dimainkan, dan sebagainya.

3. Bermain Peran Ulangan/Role Repetition.

Peranan utama dalam sebuah film dapat dilakukan oleh anak secara bergantian. memungkinkan mereka belajar melalui, mengamati, dan membandingkan perilaku pemain sebelumnya. Dengan cara ini, mereka dapat mencontoh sikap, kerjasama, dan tindakan yang baik, sehingga hasil penampilan menjadi lebih baik dan memuaskan .(Zahara Hafni Adinda, 2023 n.d.).

c. Manfaat metode bermain peran

Metode bermain peran, memiliki manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia 5 - 6 tahun, salah satu nya ketikaa mereka terjjun laangsung di lingkungan keluarga, masyaaraakat, dan sekolah. metode ini diciptakan untuk membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, karena metode bermain peran menyadari peraan yang berbeda-beda. Adapun beberapa manfaat metode bermain peran:

1. Meningkatkan Kreatifitas dan Imajinasi

Bermain peran merangsang kreativitas anak dengan menciptakannya kondisi yang mereka inginkan serta memperbaiki kesalahan dengan cara kreatif yang mereka ciptakan, sehingga muncul imajinasi dan kreativitas anak (Rasyid_Abdul, n.d.)

2. Membangun kepercayaan diri

Bermain peran memungkinkan anak untuk berimajinasi dan berperan sebagai karakter yang mereka inginkan, seperti dokter, pahlawan, pedagang dll. Ini membuat anak merasakan pengalaman baru dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial.

3. Mengembangkan kemampuan Bahasa

Selama bermain peran, anak berlatih berbicara dan menggunakan kosakata baru sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara tetapi juga memperluas pengenalan huruf serta kosakata mereka seperti anak dapat menyusun kata sesuai dengan peran yang dimainkan, misalnya menyusun kata “kasir” serta mampu melafalkannya dengan benar (Azizah & Eliza, 2021b)

4. Mengasah ketrampilan sosial

Bermain peran dalam ketrampilan sosial dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami perspektif orang lain, belajar bertanggung jawab dalam kehidupan

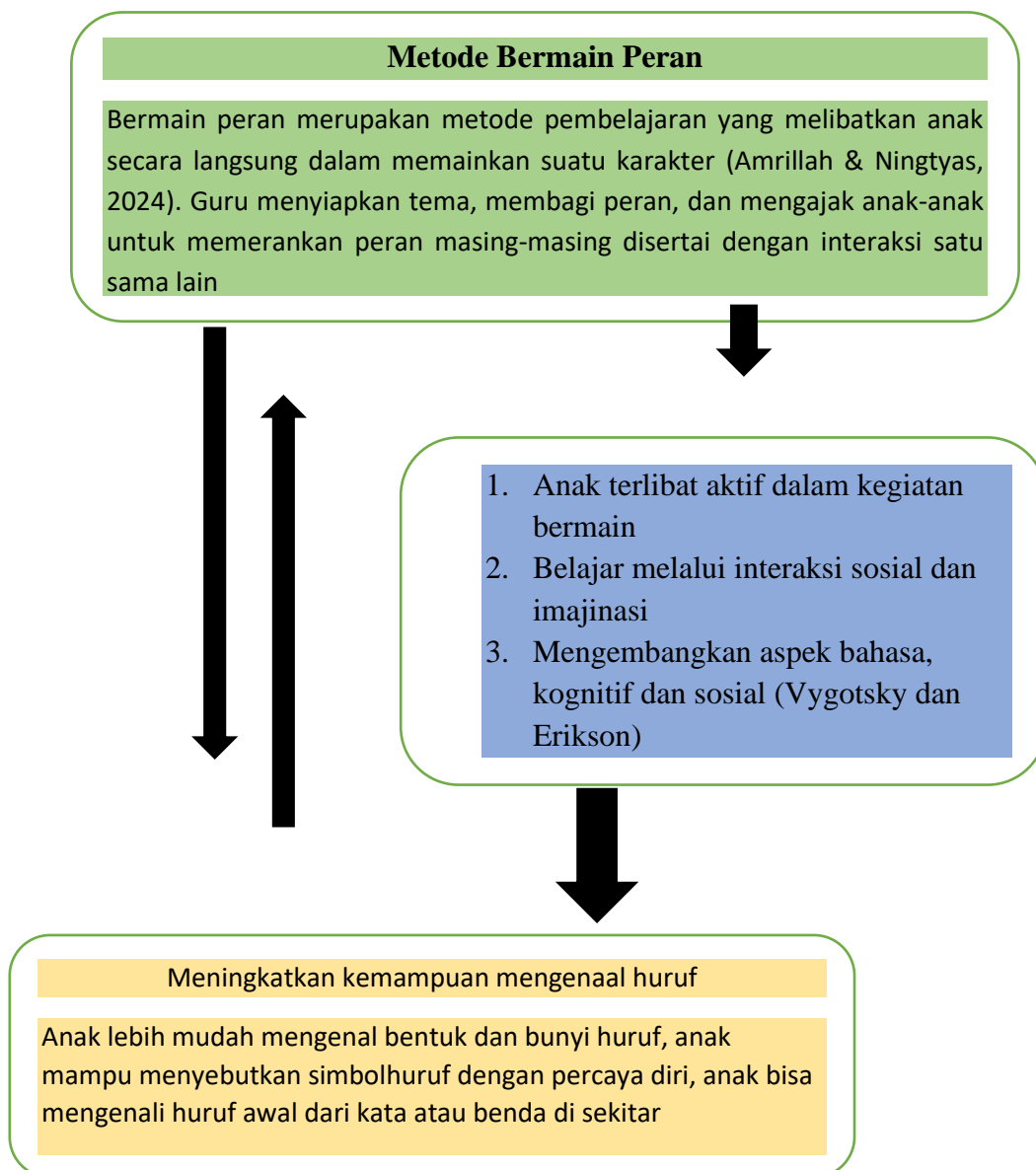
sosial, bekerja sama, berbagi, mudah berinteraksi dan bergaul dengan teman sebaya dengan cara yang lebih baik (Bakri et al., 2021)

d. Langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran perlu ada nya Langkah-langkah yang harus diketahui dan dipahami supaya proses pelaksanaan pembelajaran terlaksana secara maksimal. Oleh karena itu menurut (Yuliana Nurani dan Bambang Sujiono;Fajriani et al., n.d.) Langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- Guru mengkoordinasi anak untuk membuat satu kelompok melingkar secara merapat untuk diberi arahan mengenai aturan dalam permainan
- Guru mengenalkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan saat bermain
- Guru mengabsen terlebih dahulu sebelum permainan dimulai
- Guru membagikan instruksi bermain sesuai perkelompok yang memiliki tugas berbeda
- Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain
- Ketika bermain posisi anak berada pada kelompok yang sudah ditetapkan akan tetapi anak juga bisa berpindah tempat apabila bosan
- Anak tetap dalam pengawasan guru Ketika bermain, serta melakukan kegiatan bermain tanpa banyak bantuan dari guru

3. Kerangka konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif Pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang disusun secara terstruktur, sistematis, terencana serta jelas dari awal penelitian hingga akhir penelitian. Metode kuantitatif disebut dengan metode *discovery*, karena dengan menggunakan metode kuantitatif peneliti mudah untuk menemukan data serta mengembangkan melalui ilmu pengetahuan teknologi baru. Penelitian ini menggunakan angka dan menganalisisnya dengan statistik

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Disain eksperimen *nonequivalent control grup design* , yaitu metode yang menggunakan 2 kelompok penelitian, yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen. Adapun untuk kelas eksperimen mendapatkan treatment ataaau perlakuan dengan melalui metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Sedangkan pada kelas control tidak mendapatkan perlakuan menggunakan metode bermain peran. Peneliti menggunakan desain penelitian ini dikarenakan disekolah Tk Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar terdapat 2 kelompok B1 dan B2. Pada penelitian ini akan menggunakan 2 kelompok tersebut sebagai pembandingan, akan tetapi peneliti hanya ngajar di kelas eksperimen, setiap kelas memiliki jumlah anak berbeda-beda.

Untuk kelompok B1 dengan jumlah 17 anak, sedangkan B2 dengan jumlah 15 anak. Pada disain ini akan menguji kemampuan awal (pretest) setelah itu terdapat kelas control dan kelas eksperimen dan semuanya akan diberikan post-test hasil akhir.

Berikut adalah tabel Desain Pre-test Post-test control group pada tabel dibawah ini:

Group	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
A	O1	X1	O2
B	O3	-	O4

Tabel 3. 5 Desain Pre-test-Post-test

Keterangan:

A = Eksperimen

B = Kontrol

O1 = Tes awal (Pre-test) pada kelas eksperimen

X1 = Perlakuan (Treatment) terhadap kelas eksperimen

O2 = Tes akhir (Post-test) kelas eksperimen

O3 = Tes awal (Pre-test) kelas kontrol

O4 = Tes akhir (Post-test) kelas kontrol

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Observasi penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2025 dengan wawancara kepada pihak kepala sekolah serta guru pendamping kelas B. Lokasi penelitian berada di TK AL-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar. Alasan peneliti memilih lokasi disini karena observasi awal menunjukkan bahwa didalam sekolah ini kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak maksimal dalam menyajikan pembelajaran lebih tepat nya dalam pengembangan mengenal huruf yang akhirnya terjadilah anak masih kesulitan dalam membedakan huruf abjad. Untuk pelaksanaan penelitian, peneliti membutuhkan waktu 1 bulan, penelitian ini membutuhkan 2 kelaas sebagi pembanding yaitu terdapat kelas control dan

eksperimen, setiap kelas akan diberi test berupa lembar kerja. Peneliti hanya mengajar di kelas eksperimen, untuk kelas *control* tetap guru kelas dari sekolah yang mengajar

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut **Sugiyono (2019:80)**, *populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya*. Dengan demikian, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Al-Hidayah Kota Blitar pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi tersebut memiliki karakteristik yang sama, yaitu anak usia 5–6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran setiap hari di sekolah.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono (2019:81), *sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu. Pemilihan teknik ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik anak terhadap kebutuhan penelitian dan kemudahan pelaksanaan perlakuan (treatment).

Menurut Etikan, Musa, & Alkassim (2016), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel nonprobabilitas yang dipilih secara sengaja berdasarkan penilaian peneliti terhadap individu atau kelompok yang dianggap paling relevan untuk menjawab tujuan penelitian.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, karena peneliti memiliki pertimbangan tertentu dalam memilih kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Pertimbangan tersebut antara lain:

1. Kelas memiliki jumlah anak yang relatif sama, yaitu 16 anak per kelas.
2. Kedua kelas berada pada kelompok usia yang sama (5–6 tahun).

3. Kedua kelas berada dalam lingkungan sekolah yang sama dan mengikuti kurikulum yang serupa.
4. Kelas B1 dipilih sebagai kelas kontrol karena tidak diberi perlakuan (*treatment*), sedangkan kelas B2 dipilih sebagai kelas eksperimen karena menerima perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran.

Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 32 anak, terdiri dari 16 anak pada kelas kontrol (B1) dan 16 anak pada kelas eksperimen (B2).

Tabel Desain Pembagian Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Kelas	Banyak Murid	
	Laki-laki	Perempuan
Eksperimen	6	11
kontrol	5	12
Jumlah	11	21
Total	32 anak	

Tabel 3.6 Desain Pembagian Kelas

5. Alasan Pemilihan Sampel

Pemilihan teknik *purposive sampling* dilakukan agar peneliti dapat memperoleh subjek yang paling sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Widodo & Widayat (2023), penggunaan *purposive sampling* dalam penelitian pendidikan anak usia dini efektif digunakan ketika peneliti membutuhkan kelompok yang memiliki karakteristik seragam, misalnya usia, pengalaman belajar, atau kemampuan dasar tertentu

D. Variabel penelitian

1. Variabel Bebas (x)

Variabel bebas yang terdapat dipenelitian ini yaitu bermain peran

2. Variabel Terikat (y)

Variabel terikat yang terdapat dipenelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf

E. Definisi Operasional

a. Bermain Peran (x)

Dalam konteks penelitian ini, bermain peran didefinisikan sebagai kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak untuk meniru, memerankan, dan berpartisipasi dalam suatu situasi tertentu secara imajinatif yang dirancang oleh guru, dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Metode ini digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif di mana anak tidak hanya mendengarkan atau mengamati, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan bermain melalui peran-peran yang relevan dengan tema pembelajaran. Melalui kegiatan ini, anak belajar untuk:

1. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan bahasa,
2. Meningkatkan kepercayaan diri dan kerja sama dengan teman,
3. Mengekspresikan perasaan dan pemahaman melalui tindakan simbolik,
4. Belajar memahami peran sosial di lingkungan sekitarnya.

Dalam penelitian ini, bermain peran diterapkan dengan tema “perjalanan kereta api”, di mana anak-anak berperan sebagai masinis, petugas karcis, penumpang, dan satpam. Melalui simulasi tersebut, anak memperoleh pengalaman sosial dan linguistik yang konkret, yang menjadi sarana untuk menstimulasi kemampuan berpikir, berbahasa, dan bersosialisasi mereka.

b. Mengenal Huruf (y)

Kemampuan mengenal huruf dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan anak untuk mengenali, menyebutkan, dan menghubungkan simbol huruf dengan bunyi huruf (fonem) serta mengidentifikasi huruf awal dari kata atau benda di sekitarnya.

Menurut Depdiknas (2009), kemampuan mengenal huruf mencakup kemampuan anak dalam menyebutkan simbol huruf, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, serta mengenali huruf awal dari kata atau benda di sekitarnya. Sejalan dengan pendapat Santrock (2012), kemampuan ini termasuk dalam aspek fonologis yang menjadi dasar penting bagi kemampuan membaca dan menulis.

Dalam penelitian ini, kemampuan mengenal huruf diukur melalui tiga indikator utama, yaitu:

1. kemampuan anak memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
2. kemampuan menyebutkan simbol huruf dengan benar.
3. kemampuan menyebutkan bunyi huruf awal dari gambar atau benda yang dikenal

F. Teknik dan instrumen pengumpulan data

Instrument yaitu alat yang digunakan untuk mengukur data serta menganalisis data dari subjek penelitian. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan lembar kerja.

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan sebagai pendukung jalannya pembelajaran menerapkan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

2. LK (Lembar Kerja)

Merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. menurut (Lestari et al., 2023).

Peneliti akan menggunakan lembar kerja dalam pengumpulan data, lembar kerja ini berupa penugasan yang diberikan saat Pre-test dan Post-tes pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas treatment.

3. Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf

Instrument kemampuan mengenal huruf ini meliputi; 1). Instrument sebelum tindakan (Pre-test) di kelas eksperiment maupun di kelas control, 2) instrument saat

diberi treatment bermain peran di kelas eksperimen, 3) instrument setelah di beri treatment bermain peran (post-test) baik di kelas kontrol maupun eksperimen. Sebelum adanya instrumen maka harus menyusun kisi-kisi untuk penyusunan instrumennya. kisi-kisi instrumen sebagai panduan atau pedoman dalam merumuskan pertanyaan yang akan dipaparkan dalam instrument penelitian.

Berikut kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun:

Tabel kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen	Item Instrument
	Kemampuan Mengenal Huruf	Mengenal Huruf	Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Lembar kerja	Anak mampu mencocokkan bentuk huruf sesuai dengan bunyi nya pada lembar kerja
			Menyebutkan simbol huruf	Lembar kerja	Anak mampu menyebutkan macam simbol huruf pada gambar di lembar kerja dengan membaca huruf nya satu persatu
			Mengenal bunyi huruf awal dari	Lembar kerja	Anak mampu membedakan awalan huruf

			sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar		setelah mendengarkan audio visual
--	--	--	---	--	---

Tabel 7 kisi-kisi instrument

**3.4 Instrument Penilaian Cheklis pada kemampuan mengenal huruf kelas
eksperiment dan kelas kontrol**

Aspek	Indikator	Pernyataan	Kriteria Capaian				Kejadian yang diamati
			BB	MB	BSH	BSB	
Mengenal huruf	memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Anak mampu mencari simbol huruf pada gambar di LK yang sesuai dengan guru sebut (contoh; guru mengucapkan huruf b, anak harus mencari simbol huruf b yg mana)					
	Menyebutkan simbol huruf	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sayuran atau transportasi di LK					
	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Anak diminta menyimak suara yang diperdengarkan, kemudian menyebutkan huruf awal dari sumber suara seperti audio					

		visual yg menyebutkan nama sayuran/kendaraan					
--	--	--	--	--	--	--	--

Deskripsi Rubrik Penilaian Kemampuan mengenal huruf :

Rubrik penilaian	skor
Bb	1
Mb	2
Bsh	3
Bsb	4

1.BB: Belum berkembang

Anak belum menunjukkan kemampuan dalam kegiatan mengenal huruf sesuai dengan indikator capaian usia yang sudah ditetapkan

2.MB: Mulai berkembang

Anak sudah menunjukkan kemampuan dalam kegiatan mengenal huruf sesuai dengan indikator capaian usia yang sudah ditetapkan, namun masih membutuhkan bantuan guru

3.BSH: Berkembang sesuai harapan

Anak sudah menunjukkan kemampuan dalam kegiatan mengenal huruf sesuai dengan indikator capaian usia yang sudah ditetapkan tanpa bantuan guru

4.BSB: Berkembang sangat baik

Anak menunjukkan kemampuannya dalam kegiatan mengenal huruf tanpa bantuan guru dan membantu teman yang kesulitan

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengolah dan menyusun data ke dalam pola, kategori, dan unit dasar deskripsi sehingga memungkinkan identifikasi tema serta perumusan hipotesis kerja sesuai dengan data yang ada. Dalam analisis data ini, kegiatan utamanya meliputi penataan, pengurutan, pengelompokan, pemberian kode, dan pengkategorian data. Pengaturan dan pengelolaan data tersebut bertujuan untuk menemukan tema dan hipotesis kerja yang pada akhirnya dapat dikembangkan menjadi teori substantif (Rani Rahim, 2021).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* jenis *pretest–posttest control group design*. Analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data yang digunakan peneliti yaitu:

1. Penskoran Data

Tahap awal analisis data dilakukan dengan memberikan skor terhadap hasil pre-test dan post-test kemampuan mengenal huruf anak. Penilaian didasarkan pada instrumen checklist dengan kriteria perkembangan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk skor numerik. Skor yang diperoleh digunakan untuk mengetahui nilai individu dan nilai rata-rata kelas.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui bantuan program SPSS. Uji normalitas dilakukan menggunakan **Shapiro-Wilk** (cocok untuk sampel < 50). (Shapiro & Wilk, 1965)

Keputusan:

- Jika Sig. > 0,05 → data berdistribusi normal
- Jika Sig. < 0,05 → data tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas disajikan dalam bentuk tabel pada BAB IV sebagai dasar penentuan uji statistik selanjutnya.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistic yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Fathoni & Marpanaji, 2018). Adapun rumus homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan **Levene's Test**.

Keputusan:

- Jika Sig. > 0,05 → data homogen
- Jika Sig. < 0,05 → data tidak homogen

(Uji ini juga dihitung menggunakan SPSS)

4. Uji N-Gain

Digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak setelah diberikan perlakuan. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor pre-test dan post-test pada masing-masing kelas (Sobari et al., 2025). Hasil perhitungan N-Gain dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah untuk mengetahui tingkat efektivitas metode bermain peran. berikut rumus N-Gain Score,

$$N - Gain = \frac{(Skor \text{ Post} - test - Skor \text{ Pre} - test)}{(Skor \text{ Maksimal} - Skor \text{ Pre} - Test)}$$

5. Uji Hipotesis (Uji-t Independen Sample)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan mengenal huruf antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah

diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Sig. < 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, sedangkan apabila nilai Sig. > 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak. Hasil uji hipotesis disajikan dalam bentuk tabel pada BAB IV.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian bab IV peneliti akan memberikan paparan data yang diperoleh selama penelitian di lapangan secara urut dan mendalam, berikut bagian yang akan dipaparkan pada bab ini meliputi:

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Al Hidayah Sukorejo, merupakan sekolah swasta yang digunakan peneliti untuk pengambilan data. TK ini terletak di Jln. Manggar No 43, kec. Sukorejo, Kota Blitar, Jawa Timur, TK Al Hidayah Sukorejo memiliki sejarah panjang sejak didirikan pada 1 Agustus 1956 (SK Pendirian No.02) di bawah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Struktur kepemimpinan sekolah saat ini adalah Arif Budi Santoso sebagai Kepala Sekolah, didukung oleh Nurbaiti Rosidah, S.Pd sebagai operator yang bertanggung jawab.

TK Al Hidayah Sukorejo memiliki kondisi fisik yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar anak usia dini. Sekolah ini dilengkapi dengan empat ruang kelas yang bersih, cerah, dan ditata dengan dekorasi edukatif yang menarik. Selain ruang kelas, sekolah juga menyediakan perpustakaan, aula dan berbagai sarana bermain yang aman dan bervariasi. Area bermain *outdoor* mencakup ayunan, perosotan, dan jungkat-jungkit, sementara area *indoor* dilengkapi dengan beragam alat permainan edukatif (APE) untuk menstimulasi motorik halus dan kognitif anak. Secara keseluruhan, lingkungan fisik sekolah dirawat dengan baik dan dirancang untuk menciptakan suasana yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B pada salah satu lembaga pendidikan anak usia dini Tk Al-Hidaayah Sukorejo, Kota Blitar. Peneliti melibatkan dua kelas sebagai pembanding, yaitu pada kelas B1 dengan jumlah 16 anak sebagai kelas kontrol dan B2 dengan jumlah 16 anak sebagai kelas eksperimen. Adapun rentang usia anak-anak

dalam kelompok ini berkisar antara 5 sampai 6 tahun, seluruhnya menjadi subjek dalam penelitian.

C. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan uji validitas instrument bersama dosen pembimbing dan validator melalui diskusi bersama, lembar validasi hasil dari diskusi tersebut peneliti cantumkan pada bagian lampiran.

D. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Penelitian dilaksanakan secara langsung oleh peneliti di sekolah TK Al Hidayah Sukorejo, Kota Blitar. Peneliti memberikan treatment hanya pada kelompok B2, kelompok B1 yang akan dijadikan pembanding. Treatment yang dimaksud pada penelitian ini yaitu dengan memberikannya kegiatan berupa bermain peran, yang dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan untuk memberikan treatment dan 2 kali

Akan tetapi jangka waktu pelaksanaan penelitian mulai dari observasi, memberikan treatment dan penilaian *pre-test* hingga *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut kurang lebih satu bulan.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
1.	Senin/ 14 April 2025	30 Menit	<i>Pre-Test</i>	Eksperimen dan Kontrol
2.	Selasa/15 April 2025	40 Menit	Treatment 1	Eksperimen
3.	Rabu/16 April 2025	40 Menit	Treatment 2	Eksperimen
4.	Kamis/17 April 2025	30 Menit	<i>Post-Test</i>	Eksperimen dan Kontrol

E. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengambilan data di mulai pada Senin 14 April 2025, dengan melibatkan 2 kelas yaitu kelas B1 dan B2. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh treatment bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan melalui 3 tahapan, tahapan yang pertama *Pre-test*, treatment dan *Post-test*. Pada tahap *Pre-test* dilaksanakan tanggal 14 April 2025, lalu pada tahap treatment dilaksanakan

pada tanggal 15-16 April 2025, dan tahap terakhir yaitu *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 17 April 2025.

1. Tes Awal (*Pre-test*) pada Kelas Control dan Eksperimen

Tahapan *pre-test* merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Pada tahap ini, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan kegiatan yang sama, yaitu mengerjakan lembar kerja yang berisi berbagai kegiatan sederhana untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal anak dalam mengenal dan membedakan huruf. Kegiatan *pre-test* ini dilaksanakan dalam satu hari, yaitu pada hari Senin, 14 April 2025. Lembar kerja yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf telah melalui proses validasi dan digunakan dalam satu kali uji coba. Terdapat tiga indikator kemampuan yang ingin dicapai, yaitu: (1) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, (2) menyebutkan simbol huruf, serta (3) mengenal bunyi huruf awal dari gambar atau benda di sekitar.

a. Pelaksanaan *pre-test* pada kelas eksperimen dilakukan langsung oleh peneliti. Anak mengerjakan lembar kerja dengan tema tanaman sayuran. Kegiatan diawali dengan pengenalan tema, di mana anak diminta menyebutkan nama-nama sayuran yang terdapat pada gambar di lembar kerja. Selanjutnya, anak mencocokkan gambar sayuran dengan nama yang sesuai serta mengaitkan huruf dengan simbolnya melalui tugas menuliskan nama sayuran berdasarkan gambar. Setelah itu, anak mendengarkan suara dari media audio-visual dan diminta menyebutkan huruf awal dari suara atau kata yang didengar. Anak mengerjakan seluruh kegiatan sesuai dengan kemampuan masing-masing hingga selesai. Setelah lembar kerja dikerjakan, peneliti mengajak anak untuk kembali fokus melalui permainan sederhana, di mana peneliti menyebutkan nama sayuran dan anak diminta menyebutkan huruf-huruf penyusunnya tanpa melihat lembar kerja.

b. Sementara itu, pelaksanaan *pre-test* pada kelas kontrol dilaksanakan oleh guru kelas asli tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam proses pembelajaran. Kegiatan *pre-test* di kelas kontrol menggunakan lembar kerja dan indikator penilaian yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal

huruf sebelum diberikan perlakuan. Guru kelas mengenalkan tema tanaman sayuran secara konvensional melalui penjelasan lisan dan diskusi sederhana dengan anak.

Peneliti tetap memperlihatkan gambar melalui media laptop untuk membantu menarik perhatian dan menumbuhkan semangat belajar anak, namun tanpa menggunakan media audio-visual atau kegiatan bermain peran. Selanjutnya, anak mengerjakan lembar kerja secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing hingga selesai, tanpa adanya perlakuan khusus atau metode pembelajaran tertentu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan tujuan dan instrumen yang sama, yaitu untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf. Perbedaan terletak pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, di mana kelas eksperimen dilaksanakan oleh peneliti dengan pendekatan yang lebih variatif, sedangkan kelas kontrol dilaksanakan oleh guru kelas secara konvensional dan belum melibatkan metode pembelajaran tertentu.

Hasil pengamatan oleh peneliti pada kelompok B2 dan hasil B1 yang dibantu pengamatan oleh guru kelas asli, berdasarkan indikator perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK AL-Hidayah, Kota Blitar terletak pada lampiran.

2. Perlakuan (*Treatment*) pada Kelas Eksperimen

Setelah diperoleh hasil *pre-test*, kegiatan selanjutnya adalah pemberian *treatment* yang dilakukan khusus untuk kelas B2 selama dua hari, yaitu pada hari Selasa dan Rabu. *Treatment* ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui kegiatan bermain peran dengan pendekatan tematik yang menyenangkan.

Penting untuk dicatat bahwa dalam pelaksanaan *treatment*, peneliti tidak mengenalkan seluruh huruf alfabet kepada anak-anak. Pembelajaran difokuskan hanya pada beberapa huruf tertentu yang sering muncul dalam kata-kata yang digunakan selama kegiatan bermain, seperti huruf yang terdapat pada, nama kota, nama tempat wisata, dan benda-benda yang relevan dengan tema kereta api. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bertahap (*developmentally appropriate practice*) yang menekankan pentingnya mengenalkan konsep secara perlahan dan kontekstual agar anak lebih mudah memahami bunyi, bentuk, dan simbol huruf.

Berikut langkah kegiatan yang dilakukan selama *treatment* berlangsung:

a. *Treatment* 1 dilakukan pada hari Selasa tanggal 15 April 2025

Treatment pertama dilakukan melalui kegiatan bermain peran naik kereta api. Langkah-langkah kegiatan diawali dengan anak mendengarkan arahan dari guru, kemudian anak-anak dibagi menjadi beberapa peran, yaitu masinis, satpam, petugas karcis, dan penumpang. Setelah setiap anak mendapatkan peran masing-masing, guru memberikan penjelasan ulang mengenai alur permainan, mulai dari proses pembelian tiket, pemeriksaan tiket oleh petugas, hingga penumpang mencari kursi sesuai nomor dan huruf yang tertera di tiket.

Selama kegiatan ini, peneliti hanya menggunakan beberapa huruf tertentu yang terdapat pada nomor kursi dan papan nama kota tujuan, bukan seluruh huruf alfabet. Misalnya, anak mengenal huruf B, K, M, dan S dari nama-nama kota seperti *Blitar*, *Kediri*, *Malang*, dan *Surabaya*. Anak-anak diminta membaca huruf-huruf tersebut dengan bimbingan guru, kemudian menyebutkan bunyi huruf awal dari nama kota yang mereka temui selama perjalanan simulatif.

Kegiatan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “Kereta Api” untuk menciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Setiap kali kereta “tiba” di stasiun, guru mengajak anak-anak membaca papan nama kota secara perlahan sambil mengeja huruf-hurufnya. Pada tahap ini, anak mulai mengenali huruf secara konkret dalam konteks permainan meskipun masih dalam bantuan guru. Kegiatan treatment pertama berakhir ketika kereta mencapai stasiun tujuan akhir, dan anak-anak berhasil menyebutkan huruf awal dari beberapa nama kota yang telah dilalui.

b. *Treatment* 2

Treatment kedua dilaksanakan pada hari berikutnya dan masih berkaitan dengan kegiatan treatment pertama. Setelah “kereta” tiba di tujuan akhir, anak-anak berpura-pura turun dari kereta dan melanjutkan perjalanan liburan dengan arahan dari petugas

wisata. Dalam kegiatan ini, dua anak berperan sebagai petugas wisata, sedangkan teman-teman lainnya berperan sebagai rombongan wisatawan.

Petugas wisata kemudian mengajak rombongan untuk memilih dua tujuan wisata, yaitu pantai di sebelah timur atau taman bermain di sebelah barat. Pada papan petunjuk tempat wisata telah disediakan nama lokasi dengan tulisan huruf besar misalnya di pantai atau taman. Anak-anak diajak membaca tulisan tersebut dan menyebutkan huruf-huruf awal dari nama tempat wisata secara bersama-sama.

Pada treatment kedua ini, peneliti tetap tidak mengenalkan seluruh huruf alfabet, melainkan hanya beberapa huruf yang relevan dengan kata-kata dalam konteks permainan, seperti huruf P, T, dan W dari kata *pantai*, *taman*, dan *wisata*. Guru kemudian membantu anak mengulang kembali bunyi huruf tersebut sambil mengaitkannya dengan benda atau tempat yang mereka lihat di papan petunjuk.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi pembelian tiket masuk tempat wisata dan anak-anak berpura-pura masuk ke area wisata sesuai pilihan mereka. Guru sesekali memberikan pertanyaan sederhana, seperti: “jika di sebelah timur nama nya apa?” “huruf apa yang ada di awal kata Pantai?”

Melalui kegiatan bermain peran pada treatment kedua ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenali huruf secara individual, tetapi juga mengaitkan huruf dengan kata dan maknanya dalam konteks nyata.

3. Perlakuan (*Treatment*) pada Kelas Kontrol

Pelaksanaan treatment pada kelas kontrol dilakukan pada waktu yang sama dengan pelaksanaan treatment pada kelas eksperimen, namun dengan metode pembelajaran yang berbeda, yaitu menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol sepenuhnya ditangani oleh guru kelas asli tanpa keterlibatan peneliti dalam proses pengajaran.

Dalam kegiatan ini, guru mengenalkan huruf kepada anak melalui cara yang biasa digunakan sehari-hari, yaitu dengan menunjuk huruf pada papan huruf atau media cetak, kemudian guru menyebutkan nama huruf terlebih dahulu dan diikuti oleh anak secara bersama-sama, lalu melanjutkan membaca buku dari sekolah. Pembelajaran difokuskan pada pengenalan simbol huruf dan bunyi huruf melalui pengulangan lisan tanpa kegiatan bermain peran atau simulasi tertentu.

Guru juga mengenalkan tema pembelajaran yang sama dengan kelas eksperimen secara verbal dan sederhana, yaitu melalui penjelasan langsung serta tanya jawab ringan dengan anak. Sedangkan peneliti untuk menambah semangat belajar, peneliti tetap memperlihatkan gambar pendukung menggunakan media laptop, namun penggunaannya terbatas hanya sebagai media visual pengenalan tema.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan *treatment* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terletak pada metode pembelajaran yang digunakan. Kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran yang bersifat aktif, kontekstual, dan menyenangkan, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang lebih bersifat ceramah, peniruan, dan pengulangan. Perbedaan inilah yang menjadi dasar pembandingan dalam melihat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun.

4. Tes Akhir (*Post-test*) pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah pelaksanaan *treatment* pertama dan kedua, tahap selanjutnya adalah penilaian akhir (*post-test*).

- a. Tes akhir kelas eksperimen, pada tahap ini, anak-anak mengerjakan lembar kerja tanpa bantuan peneliti. Dalam lembar kerja tersebut, anak diminta untuk menyebutkan nama-nama gambar kendaraan yang ditampilkan serta huruf-huruf penyusunnya terlebih dahulu. Selanjutnya, anak menuliskan nama kendaraan sesuai gambar yang tersedia. Pada bagian akhir, anak mendengarkan audio visual yang menampilkan suara berbagai kendaraan, kemudian

menyebutkan huruf awal dari nama kendaraan yang didengar. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah diberikan treatment.

- b. Tes akhir kelas control, pada tahap ini, anak-anak di kelas kontrol mengerjakan lembar kerja yang sama dengan kelas eksperimen untuk mengukur kemampuan akhir anak dalam mengenal huruf setelah proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan tes akhir dilaksanakan oleh guru kelas asli tanpa bantuan peneliti dalam proses pengerjaan. Anak diminta untuk menyebutkan nama-nama gambar kendaraan yang terdapat pada lembar kerja serta menyebutkan huruf-huruf penyusunnya secara lisan. Selanjutnya, anak menuliskan nama kendaraan sesuai dengan gambar yang tersedia pada lembar kerja. Pada indikator mengenal bunyi huruf awal dari gambar atau benda, guru kelas menggunakan media audio visual atas arahan peneliti untuk mengetes kemampuan anak dalam mengenali huruf awal dari suara kendaraan yang didengar. Anak diminta menyimak suara yang diperdengarkan, kemudian menyebutkan huruf awal dari nama kendaraan tersebut. Seluruh kegiatan dikerjakan oleh anak sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa adanya perlakuan khusus atau metode pembelajaran tertentu.

Dengan demikian, pelaksanaan tes akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan instrumen, indikator, dan media evaluasi yang sama. Perbedaan hasil tes akhir yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun.

		Statistics			
		Pretes Kelas Kontrol	Postes Kelas Kontrol	Pretes Kelas Eksperimen	Postes Kelas Eksperimen
N	Valid	16	16	16	16
	Missing	48	48	48	48
Mean		4.31	8.00	5.44	10.56
Std. Error of Mean		0.254	0.316	0.302	0.273
Median		4.00	8.00	5.00	10.50
Mode		4 ^a	7 ^a	5	10
Std. Deviation		1.014	1.265	1.209	1.094
Range		3	4	4	3
Minimum		3	6	4	9
Maximum		6	10	8	12
Sum		69	128	87	169

F. Hasil Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat adalah serangkaian pengujian statistik yang dilakukan sebelum dilakukannya analisis data untuk memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik dari data akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Jenis uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menguji apakah data terdistribusi secara normal atau tidak, kemudian digunakan dalam uji T. sedangkan uji homogenitas menguji apakah variansi dari beberapa kelompok data sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Jika data sudah memenuhi prasyarat maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Berikut paparan hasil uji normalitas dan uji homogenitas:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah data berdistribusi normal atau tidak. Normalitas adalah prasyarat penting untuk uji statistic parametrik yang digunakan dalam penelitian ini dan menunjukkan bahwa data sampel mewakili populasi yang terdistribusi normal. Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan SPSS 25. Adapun hasil uji normalitas data yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Uji Normalitas Data

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	Kelas Kontrol	0,186	16	0,141	0,927	16	0,218
	Kelas Eksperimen	0,164	16	.200*	0,940	16	0,347
Post-test	Kelas Kontrol	0,167	16	.200*	0,931	16	0,253
	Kelas Eksperimen	0,209	16	0,059	0,906	16	0,100

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. pada kelas eksperimental dan kelas control lebih besar dari 0,05. Maka H_0 Diterima dan H_a Ditolak. Artinya data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat parametrik untuk melanjutkan ke analisis statistic yang lebih valid dan akurat. Data tersebut akan digunakan untuk menguji pengaruh bermain peran dengan menggunakan analisis Uji T.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk memastikan apakah kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Homogenitas varians berarti bahwa tingkat penyebaran (varians) data di antara kelompok – kelompok yang diteliti (misalnya, kelas eksperimen dan kelas kontrol) adalah setara atau tidak berbeda secara signifikan. Jika keragaman (varians) antara kelompok sangat berbeda, maka perbedaan rata-rata yang ditemukan mungkin disebabkan oleh perbedaan keragaman datanya, bukan semata-mata karena pengaruh perlakuan yang diberikan. Ini adalah salah satu prasyarat (asumsi) penting dalam statistik parametrik, terutama sebelum melakukan Uji T. Adapun hasil uji homogenitas varian data adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Test	Based on Mean	0,020	1	30	0,889
	Based on Median	0,000	1	30	1,000
	Based on Median and with adjusted df	0,000	1	28,218	1,000
	Based on trimmed mean	0,017	1	30	0,897

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas diketahui bahwa signifikansinya adalah 0,889. Nilai Sig tersebut lebih besar dari batas kritis tingkat signifikansi yang umumnya digunakan, yaitu 0,05. Hal tersebut menunjukkan data memiliki varian yang sama (homogen). Tingkat keragaman atau penyebaran skor kemampuan mengenal huruf di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah setara, dengan kata lain perbedaan skor yang ada di setiap kelompok tidak berbeda secara signifikan.

Setelah data dapat dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama (homogen), maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T untuk membandingkan rata – rata post test kedua kelompok.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan mengenal huruf anak setelah diberikan treatment. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor pre-test dan post-test pada masing-masing kelas. Berikut ini diperoleh data dari hasil uji N-gain sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Uji N-gain

No	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	N-Gain Skor	N-Gain Skor Persen
1	.50	50.00
2	.50	50.00
3	.43	42.86

4	.71	71.43
5	.56	55.56
6	.43	42.86
7	.00	.00
8	.57	57.14
9	.38	37.50
10	.44	44.44
11	.63	62.50
12	.71	71.43
13	.44	44.44
14	.63	62.50
15	.44	44.44
16	.25	25.00
Rata-rata	0.4763	0.7895
Minimal	0.00	0.50
Maksimal	0.71	1.00

Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (tanpa metode) adalah sebesar 0,4763 atau 47,63% termasuk dalam kategori kurang efektif. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (metode bermain peran) adalah sebesar 0,7895 atau 78,95% termasuk dalam kategori efektif.

d. Uji-T (Uji Independent Sample T-Test)

Uji-T (independent sample t-test) digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok, yakni kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Independent sample t-test merupakan bagian dari statistik parametrik. Berikut hasil uji-t menggunakan bantuan SPSS 25 (Statistical Product and Service Solution) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

Hasil Analisis Data Menggunakan Uji-T (Independent Sample T-Test)

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Test	Equal variances assumed	0,020	0,889	3,324	30	0,002	1,500	0,451	0,578	2,422
	Equal variances not assumed			3,324	29,887	0,002	1,500	0,451	0,578	2,422

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test menurut singgih Santoso (Santoso, 2014) berdasarkan nilai signifikansi (sig) sebagai berikut:

- Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel 4.3 output independent sample t-test di atas, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kemampuan mengenal huruf anak dengan menggunakan treatment bermain peran pada kelas eksperimen dan tanpa treatment bermain peran pada kelompok kontrol.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada kelas eksperimen masuk dalam kategori efektif untuk meningkatkan

kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar. Sementara itu untuk kelas control yang tidak menggunakan metode bermain peran, termasuk dalam kategori kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Al-Hidayah Sukorejo.

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam temuan penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya. Penelitian ini mengkaji pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar, dengan menggunakan desain quasi eksperimen tipe pretest–posttest control group. Hasil penelitian dibahas dengan mengaitkannya pada landasan teori, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kemampuan mengenal huruf.

Berdasarkan hasil pre-test, diketahui bahwa kemampuan awal mengenal huruf anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang relatif sama. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sebanding dalam mengenal huruf. Kesetaraan kemampuan awal ini diperkuat oleh hasil uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan bahwa data pre-test berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Kondisi ini sesuai dengan prinsip penelitian eksperimen semu, di mana kesamaan kemampuan awal menjadi dasar untuk melihat pengaruh perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2022). Selain itu, kemampuan awal mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun memang masih berada pada tahap pengenalan simbol, bunyi huruf, dan huruf awal kata, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Setelah pelaksanaan treatment, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada kedua kelas, namun peningkatan yang

terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Anak-anak pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran melalui metode bermain peran menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf yang lebih signifikan dibandingkan anak-anak pada kelas kontrol yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui peran, interaksi, dan imajinasi. Menurut teori pembelajaran anak usia dini, anak belajar secara optimal ketika terlibat aktif dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna (Hasan, 2009).

Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf pada kelas eksperimen berada pada kategori efektif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori yang lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak. Secara teoretis, pengenalan huruf yang dilakukan secara bertahap dan kontekstual melalui kegiatan bermain peran membantu anak memahami hubungan antara bunyi dan simbol huruf tanpa merasa terbebani. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayuningsih dkk. yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf akan berkembang lebih baik apabila diberikan melalui kegiatan bermain yang kontekstual dan sesuai dengan dunia anak.

Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun diterima, sedangkan hipotesis nol (H_o) ditolak. Perbedaan hasil belajar ini menunjukkan bahwa metode bermain peran lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Secara konseptual, hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa bermain peran dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk kemampuan bahasa dan kognitif. Melalui bermain peran, anak tidak hanya mengenal huruf secara abstrak, tetapi juga mengaitkan huruf dengan kata, benda, dan situasi nyata yang mereka temui dalam permainan. Pembelajaran yang demikian sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice (DAP)*, yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat teori dan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya penelitian hanya dilaksanakan pada satu lembaga pendidikan, yaitu TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar, dengan jumlah sampel sebanyak 32 anak kelompok B, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, waktu pelaksanaan treatment relatif singkat, yaitu selama dua hari, dan pengenalan huruf dibatasi hanya pada beberapa huruf yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Keterbatasan lainnya berkaitan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang memiliki tingkat konsentrasi dan kondisi emosional yang beragam, sehingga dapat memengaruhi hasil pengukuran kemampuan mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan cakupan subjek, durasi treatment, dan variasi huruf yang lebih luas

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal

huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan awal anak dalam mengenal huruf (*pre-test*) baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan hasil yang relatif rendah. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam memahami bentuk huruf, menyebutkan simbol huruf, serta mengenali bunyi huruf awal dari gambar atau benda di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, kemampuan mengenal huruf anak belum berkembang secara optimal.
2. Setelah diberikan treatment berupa metode bermain peran, kemampuan anak dalam mengenal huruf pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hal ini dibuktikan melalui hasil rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 5,44 (*pre-test*) menjadi 10,56 (*post-test*), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 4,31 menjadi 8,00. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui bermain peran mampu meningkatkan kemampuan anak secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.
3. Berdasarkan hasil uji-t (Independent Sample T-Test) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, yang menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun.
4. Pembelajaran mengenal huruf secara bertahap (sebagian huruf saja) terbukti lebih efektif dibandingkan mengenalkan seluruh huruf alfabet sekaligus. Anak lebih mudah memahami bunyi, bentuk, dan simbol huruf yang sering mereka temui dalam konteks nyata. Pendekatan ini selaras dengan prinsip *developmentally appropriate practice (DAP)* yang menekankan bahwa pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain dan pengalaman langsung.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab secara menyeluruh, dan hasilnya selaras dengan tujuan penelitian, yakni untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Penelitian ini sekaligus membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan dalam mengembangkan kemampuan literasi awal di taman kanak-kanak.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan temuan di lapangan, peneliti memberikan beberapa saran berikut ini:

2. Bagi guru

Guru dapat menjadikan metode bermain peran sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif dalam mengenalkan huruf kepada anak. Melalui kegiatan ini, pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan kontekstual sehingga anak lebih mudah memahami konsep huruf serta terlibat aktif dalam proses belajar.

2. Bagi Lembaga TK Al-Hidayah Sukorejo

Sekolah diharapkan dapat mendukung dan mengembangkan penerapan metode pembelajaran yang kreatif seperti bermain peran. Dukungan fasilitas, alat peraga, dan media pembelajaran sangat membantu keberhasilan kegiatan ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lanjutan dengan memperluas variabel lain, misalnya pengaruh bermain peran terhadap kemampuan membaca permulaan, keterampilan berbahasa, atau perkembangan sosial-emosional anak. Peneliti juga dapat menggunakan durasi treatment yang lebih panjang agar hasilnya lebih mendalam dan komprehensif

6. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendukung stimulasi kemampuan mengenal huruf di rumah dengan kegiatan sederhana seperti bermain tebak huruf, membaca bersama, atau membuat permainan kecil yang melibatkan peran sehari-hari agar kemampuan literasi anak berkembang secara alami dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, T. (2022). Meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui kegiatan permainan kartu kata di TK Centre Desa Jatitengah Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 25–30. <https://doi.org/10.31949/ra.v1i1.2595>
- Agustina, N. M. (2024). *Pengaruh penggunaan media stick huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Negeri 5 Banda Aceh* (Skripsi).
- Alvien, A. N. (2021). *Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun* (Skripsi).
- Andriyanti, W., & Maureen, I. Y. (n.d.). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal huruf abjad kelompok A1 taman kanak-kanak Dharma Wanita Badas.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37.
- Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis pada anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri, D. B. M. (2021). Pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>
- Baniin. (2023). Metode pembelajaran bermain peran (role playing). *Perpusteknik*. <https://perpusteknik.com/metode-pembelajaran-bermain-peran/>
- Damayanti, M. S., et al. (2020). Penerapan metode jolly phonics untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun.
- Dewi, E. S., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2022). Penggunaan media mencari jejak dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 19(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.37437>
- Fajriani, C., Kurnia, S. D., & Bone, P. I. (n.d.). Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini kelompok B.

- Femilia, F., Seidi, P., Mieke, M., & Tiwow, F. (2022). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Inaton Dumoga. *Kidspedia*, 3(1). <https://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/kidspedia>
- Hamzah, M. Z., De Vega, N., Ummah, S. S., & Pattiasina, P. J. (2023). Role-playing method for language development in elementary school. *Journal of Childhood Development*, 3(2), 36–47. <https://doi.org/10.25217/jcd>
- Hayati, T., Nursihah, A., & Fauziyyah, E. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dengan metode bermain peran. *Prosiding Conference UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. <https://conferences.uinsgd.ac.id/>
- Kartika, W. I., & Putri, A. A. P. (2023). Analisis kemampuan membaca permulaan di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4097–4106. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4372>
- Muchlisin, R. (2021). Model pembelajaran bermain peran (role playing). *Kajian Pustaka*. <https://www.kajianpustaka.com/2019/05/model-pembelajaran-bermain-peran-role-playing.html>
- Purwati, (2017). Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TK se-Kecamatan Tempilang Bangka Belitung.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, D., & Kurniawan, M. (n.d.). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar.
- Simatupang, Y., & Ariani, F. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan melalui permainan kancing huruf pada anak kelompok B. *Jurnal Master PAUD*, 10(3). <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/MB>
- Susanti, R. A. (2020). Pengembangan modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum perkuliahan mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 105–117.
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (n.d.). Pengembangan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A.
- Wati, T. (n.d.). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1.
- Zahara, H. A. (n.d.). Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak kelas B1 di RA Perwanida Metro.

LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fik.uin-malang.ac.id> Email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/11/2025

19 November 2025

Perihal : **Izin Penelitian Skripsi**

Yth. **Kepala Sekolah TK AL-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar**

Jl. Manggar No 43, Sukorejo, kec. Sukorejo, Kota Blitar, Jawa Timur 66121, Indonesia

di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : ROBBY ATUSSA' ADAH
NIM : 210105110025
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Semester : IX (Sembilan)
Contact Person : 081553631577
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun
Dosen Pembimbing : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.

Lampiran 2 Instrument Penelitian

Acuan Indikator Instrument

Indikator	Capaian Perkembangan
Mengenal huruf Membaca Menulis	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf Menuliskan nama sendiri Memahami arti kata dalam cerita

Kisi-Kisi Instrument Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen	Item Instrument
	Kemampuan Mengenal Huruf	Mengenal Huruf	Mencocokkan Suara huruf dengan tulisannya	Lembar kerja	Anak mampu mencocokkan bentuk huruf sesuai dengan bunyi nya pada lembar kerja
			Membedakan suara huruf	Lembar kerja	Anak mampu membedakan suara huruf

					dengan menyebutkan macam simbol huruf pada gambar di lembar kerja dengan membaca huruf nya satu persatu
				Lembar kerja	Anak mampu membedakan awalan huruf setiap gambar dengan menyebutkan bunyi awalan huruf pada lembar kerja

**Instrument Penilaian Cheklis pada kemampuan mengenal huruf kelas
eksperiment dan kelas kontrol**

Aspek	Indikator	Pernyataan	Kriteria Capaian				Kejadian yang diamati
			BB	MB	BSH	BSB	
Mengenal huruf	memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Anak mampu mencari simbol huruf pada gambar di LK yang sesuai dengan guru sebut (contoh; guru mengucapkan huruf b, anak harus mencari simbol huruf b yg mana)					
	Menyebutkan simbol huruf	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sayuran atau transportasi di LK					
	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Anak diminta menyimak suara yang diperdengarkan, kemudian menyebutkan huruf awal dari sumber suara seperti audio					

		visual yg menyebutkan nama sayuran/kendaraan					
--	--	--	--	--	--	--	--

Deskripsi Rubrik Penilaian Kemampuan mengenal huruf :

1.BB: Belum berkembang

Anak belum menunjukkan kemampuan dalam kegiatan mengenal huruf sesuai dengan indikator capaian usia yang sudah ditetapkan

2.MB: Mulai berkembang

Anak sudah menunjukkan kemampuan dalam kegiatan mengenal huruf sesuai dengan indikator capaian usia yang sudah ditetapkan, namun masih membutuhkan bantuan guru

3.BSH: Berkembang sesuai harapan

Anak sudah menunjukkan kemampuan dalam kegiatan mengenal huruf sesuai dengan indikator capaian usia yang sudah ditetapkan tanpa bantuan guru

4.BSB: Berkembang sangat baik

Anak menunjukkan kemampuannya dalam kegiatan mengenal huruf tanpa bantuan guru dan membantu teman yang kesulitan

Berikut Merupakan Sampel Tabel Instrumen Checklist *pre-test* dalam Menilai Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Lembar Kerja pada Kelas Eksperimen:

Nama/kelas: Nino/B2 (Sampel Tabel Instrumen Checklist *pret-test* Kelas Eksperimen)

Aspek	Indikator	Pernyataan	Kriteria Capaian				Kejadian yang diamati
			BB	MB	BSH	BSB	
Mengenal huruf	memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Anak mampu mencari simbol huruf pada gambar di LK yang sesuai dengan guru sebut (contoh; guru mengucapkan huruf b, anak harus mencari simbol huruf b yg mana)		√			Nino mulai mencoba mencari simbol huruf yang disebutkan guru, namun masih sering salah dan membutuhkan bantuan guru untuk menentukan huruf yang benar.
	Menyebutkan simbol huruf	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sayuran atau transportasi di LK	√				Nino belum mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sayuran. Anak masih membutuhkan contoh dan arahan dari guru
	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Anak diminta menyimak suara yang diperdengarkan, kemudian menyebutkan huruf awal dari sumber suara seperti audio visual yg menyebutkan		√			Nino mulai menunjukkan kemampuan mengenal bunyi huruf awal dari suara yang diperdengarkan, namun masih memerlukan bantuan guru.

		nama sayuran/kendaraan					
--	--	---------------------------	--	--	--	--	--

Tabel Data Mentah *Pre-Test* Keseluruhan Anak B2 (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Indikator1	Indikator 2	Indikator 3	Skor hasil Pre-test Kelas Eksperimen
		Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Menyebutkan simbol huruf	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	
1	C	2	2	3	7
2	Z	1	2	2	5
3	N	2	1	2	5
4	A	3	3	2	8
5	F	1	2	1	4
6	V	2	1	2	5
7	D	1	2	1	4
8	D	2	1	2	5
9	K	2	1	1	4
10	Z	1	2	1	4
11	L	2	1	2	5
12	J	1	3	2	6
13	R	1	3	2	6
14	A	2	3	2	7
15	A	2	2	2	6
16	V	1	2	3	6
					87

Tabel 8 Data Mentah Pre-test B2

Sumber Hasil Pengolahan Data Kelas B2 *Pre-Test* 2025

Berikut Merupakan Sampel Tabel Instrumen Checklist *pre-test* dalam Menilai Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Lembar Kerja pada Kelas Eksperimen:

Nama/kelas: Neysa/B2 (Sampel Tabel Instrumen Checklist *pret-test* Kelas Kontrol)

Aspek	Indikator	Pernyataan	Kriteria Capaian				Kejadian yang diamati
			BB	MB	BSH	BSB	
Mengenal huruf	memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Anak mampu mencari simbol huruf pada gambar di LK yang sesuai dengan guru sebut (contoh; guru mengucapkan huruf b, anak harus mencari simbol huruf b yg mana)	√				Anak belum menunjukkan kemampuan dalam kegiatan mengenal bunyi huruf dengan bentuk huruf sesuai indikator capaian usia. Naysa belum mampu mencari dan menunjukkan simbol huruf yang disebutkan guru pada lembar kerja dan masih membutuhkan bantuan penuh dari guru.
	Menyebutkan simbol huruf	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sayuran atau transportasi di LK		√			Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam menyebutkan simbol huruf sesuai indikator capaian usia. Naysa mampu menyebutkan beberapa huruf pada nama sayuran atau transportasi di lembar kerja, namun masih membutuhkan bantuan dan arahan dari guru.

	Mengenai bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Anak diminta menyimak suara yang diperdengarkan, kemudian menyebutkan huruf awal dari sumber suara seperti audio visual yg menyebutkan nama sayuran/kendaraan	√				Anak belum menunjukkan kemampuan mengenali bunyi huruf awal dari sumber suara yang diperdengarkan. Naysa belum mampu menyebutkan huruf awal dengan benar dan masih memerlukan bimbingan guru secara penuh.
--	---	---	---	--	--	--	--

Tabel Data Mentah *Pre-Test* Keseluruhan Kelas B1 (Kelas Kontrol)

No	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Skor hasil Pre-test Kelas kontrol
		Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Menyebutkan simbol huruf	Mengenali bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	
1	C	2	2	2	6
2	A	1	2	1	4
3	E	2	1	2	5
4	N	2	2	1	5
5	R	1	1	1	3
6	M	2	1	2	5
7	J	1	2	3	6
8	k	2	2	1	5
9	N	1	2	1	4
10	A	1	1	1	3
11	N	2	1	1	4
12	I	2	1	2	5
13	b	1	1	1	3
14	V	1	1	2	4
15	S	1	1	1	3
16	A	1	2	1	4
					69

Tabel 9 Data Mentah Pre-Test B1

Sumber Hasil Pengolahan Data Kelas B2 *Pre-Test* 2025

Berikut Merupakan Sampel Tabel Instrumen Checklist *post-test* dalam Menilai Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Lembar Kerja pada Kelas Eksperimen:

Nama/kelas: Nino/B2 (Sampel Tabel Instrumen Checklist *post-test*)

Aspek	Indikator	Pernyataan	Kriteria Capaian				Kejadian yang diamati
			BB	MB	BSH	BSB	
Mengenal huruf	memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Anak mampu mencari simbol huruf pada gambar di LK yang sesuai dengan guru sebut (contoh; guru mengucapkan huruf b, anak harus mencari simbol huruf b yg mana)			√		Anak telah menunjukkan kemampuan mengenal huruf sesuai indikator capaian usia. Nino mampu mencari dan menunjukkan simbol huruf pada lembar kerja bertema alat transportasi serta pada huruf lain yang diuji, tanpa bantuan guru setelah diberikan treatment bermain peran.
	Menyebutkan simbol huruf	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sayuran atau transportasi di LK				√	Anak menunjukkan kemampuan mengenal huruf dengan sangat baik. Saat guru menanyakan gambar dan tulisan pada lembar kerja, Nino mampu menyebutkan nama gambar serta menyebutkan huruf-huruf penyusunnya secara mandiri setelah treatment bermain peran, tanpa bantuan guru, dan membantu teman yang mengalami kesulitan.

	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Anak diminta menyimak suara yang diperdengarkan, kemudian menyebutkan huruf awal dari sumber suara seperti audio visual yg menyebutkan nama sayuran/kendaaraan				√	Anak menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mengenal bunyi huruf awal. Nino mampu menyimak suara yang diperdengarkan dengan baik, mengidentifikasi sumber suara sebagai “sepeda”, serta menyebutkan huruf awal kata tersebut dengan benar tanpa bantuan guru. Selain itu, Nino juga mampu membantu teman yang mengalami kesulitan.
--	---	--	--	--	--	---	--

Berikut ini tabel data mentah Post-test keseluruhan kelas B2 setelah pemberian treatment bermain peran dan treatment konvensional bagi kelas kontrol:

Tabel 4.4 Data Mentah Post-Test Seluruh Kelas B2 (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Indikator1	Indikator 2	Indikator 3	Skor hasil
		Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Menyebutkan simbol huruf	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Post-test Kelas Eksperimen
1	C	4	4	3	11
2	Z	4	3	3	10
3	N	3	4	4	11
4	A	4	4	4	12
5	F	4	3	4	11
6	V	3	4	3	10
7	D	3	3	3	9
8	D	4	3	3	10
9	K	3	3	3	9
10	Z	3	3	4	10
11	L	3	4	4	11
12	J	4	4	4	12

13	R	4	4	4	12
14	A	4	3	3	10
15	A	2	3	4	9
16	V	4	4	4	12
					169

Sumber Hasil Pengolahan Data Kelas B2 *Pre-Test* 2025

Berikut Merupakan Sampel Tabel Instrumen Checklist *post-test* dalam Menilai Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Lembar Kerja pada Kelas Kontrol:

Nama/kelas: Naysa/B1 (Sampel Tabel Instrumen Checklist *post-test*)

Aspek	Indikator	Pernyataan	Kriteria Capaian				Kejadian yang diamati
			BB	MB	BSH	BSB	
Mengenal huruf	memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Anak mampu mencari simbol huruf pada gambar di LK yang sesuai dengan guru sebut (contoh; guru mengucapkan huruf b, anak harus mencari simbol huruf b yg mana)		√			Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mengenal bunyi huruf dengan bentuk huruf sesuai indikator capaian usia. Naysa mampu mencari simbol huruf yang disebutkan guru pada lembar kerja meskipun dengan bantuan guru
	Menyebutkan simbol huruf	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sayuran atau transportasi di LK			√		Sudah menunjukkan kemampuan dalam menyebutkan simbol huruf, naysa mampu menyebutkan huruf pada nama transportasi di lembar kerja beberapa huruf membutuhkan bantuan guru beberapa tidak

	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Anak diminta menyimak suara yang diperdengarkan, kemudian menyebutkan huruf awal dari sumber suara seperti audio visual yg menyebutkan nama sayuran/kendaaraan		√			Anak mulai menunjukkan kemampuan mengenal bunyi huruf awal dari sumber suara yang diperdengarkan. Naysa mampu menyebutkan huruf awal dengan bantuan dan arahan guru, sehingga perkembangan yang ditunjukkan belum optimal.
--	---	--	--	---	--	--	--

Berikut Merupakan Sampel Tabel Instrumen Checklist *post-test* dalam Menilai Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Lembar Kerja pada Kelas Kontrol:

Tabel 4.5 Data Mentah Post-Test Keseluruhan Kelas B1 (Kelas Kontrol)

No	Nama	Indikator1	Indikator 2	Indikator 3	Skor hasil
		Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	Menyebutkan simbol huruf	Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	Post-test Kelas kontrol
1	C	2	3	4	9
2	A	3	3	2	8
3	E	3	2	3	8
4	N	3	3	4	10
5	R	3	2	3	8
6	M	3	3	2	8
7	J	2	2	2	6
8	k	3	3	3	9
9	N	2	3	2	7
10	A	3	2	2	7
11	N	3	3	3	9
12	I	3	3	4	10
13	b	3	2	2	7
14	V	3	3	3	9

15	S	2	3	2	7
16	A	2	3	1	6
					128

Lampiran 3 lembar kerja

LEMBAR KERJA
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
Anak usia 5-6 Tahun

KELOMPOK B

TEMA:

1. MENGENAL TANAMAN SAYURAN
2. MENGENAAL ALAT TRANSPORTASI

Oleh:

Robby Atussa'adah



Nama :

Kelas :

Satuan Pendidikan : TK Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar

Semester : 2

Kelas : B

RINCLAN MATERI

Pertemuan ke-	Tem a	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi
1 (Pre-test, sebelum dikasi treatment)	Tanam Sayuran	1.Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	1. Anak dapat mengenal macam sayuran melalui penulisan nama sayuran dengan huruf sesuai bunyi dan bentuknya.	1.Mengenal tanaman sayur 2.Tempat hidup sayur 3.Macam-macam sayur
		2.Menyebutkan simbol huruf	1. Anak dapat mengenal tempat hidup tumbuhan dengan observasi dan membaca kata "tanah" 2. Dapat melatih daya ingat anak dengan mencocokkan sayuran sesuai dengan nama nya	
		3.Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	1.Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada nama sayuran setelah mendengarkan audio visual	

2 (treatment bermain peran alat transporta asi)	Alat transp ortasi	1.Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	1. Anak dapat memahami bentuk dan bunyi huruf saat mencari kursi penumpang. 2. Anak dapat menulis nama penumpang dengan memahami bunyi dan bentuk huruf.	1.Mengenaal alat transportasi darat 2.Mengenal petugas kereta api
		2.Menyebutkan simbol huruf	1.Anak dapat mengenal alat transportasi dengan menyebutkan nama dan simbol hurufnya setelah menonton video 2. Anak dapat menceritakan pengalaman naik kereta dan menyebutkan simbol huruf pada kata "masinis" 3. Anak dapat membaca nama kota di stasiun dan menyebutkan simbol hurufnya.	
		3.Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	1. Anak menyebutkan nama petugas kereta dan huruf awalnya setelah menonton video.	

3 (Post-Test melihat kemampuan mengenal huruf setelah diberi treatment)	Alat transportasi	1. Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	1. Anak dapat mengenal macam alat transportasi dengan menulis simbol huruf	
		2. Menyebutkan simbol huruf	1. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang ada pada gambar di lembar kerja	
		3. Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	1. Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada saat setelah mendengarkan audio visual	

PERTEMUAN: 1



A. Tema, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Tema	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi
1 (Pre-test, sebelum dikasi treatment)	Tanaman Sayuran	1. Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	1. Anak dapat mengenal macam sayuran melalui penulisan nama sayuran dengan huruf sesuai bunyi dan bentuknya.	1. Mengetahui tanaman sayur 2. Tempat hidup sayur 3. Macam-macam sayur
		2. Menyebutkan simbol huruf	1. Anak dapat mengenal tempat hidup tumbuhan dengan observasi dan membaca kata "tanah" 2. Dapat melatih daya ingat anak dengan mencocokkan sayuran sesuai dengan namanya	
		3. Mengetahui bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	1. Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada nama sayuran setelah mendengarkan audio visual	

B. Petunjuk Belajar

1. Dengarkan dengan baik petunjuk dari guru.
2. Lihat gambar yang ada di lembar kerja.
3. Sebutkan nama sayuran yang ada di gambar.
4. Tuliskan nama sayuran dengan huruf yang sesuai



5. Dengarkan dengan baik suara yang muncul pada laptop dari guru, lalu silahkan sebutkan bunyi huruf awalan nya
6. Minta bantuan guru jika kesulitan.
7. Kerjakan dengan senang hati dan semangat, ya!

1.



mari mengetahui jenis sayuran dengan mencocokkan gambar berikut !

Mencocokkan sayuran



cabai



sawi



bayam



tomat



wortel



sawi



wortel



cabai




bayam



tomat

❖ TAHUKAH KAMU??????



tanaman sayuran adalah
makhluk hidup ciptaan
allah s.w.t



2.

mari mengetahui tempat hidup
tanaman sayuran dengan cara
merawat nya !

- tanaman sayuran dapat
hidup di **tanah**

❖ Coba bacalah kata berikut !

❖ t a n a h



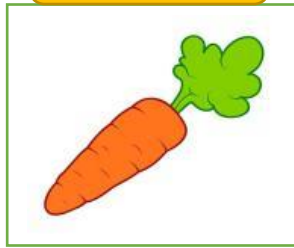
3.

mari mengenal jenis sayuran dengan
menuliskan simbol huruf !

cabai



wortel



bayam



sawi



tomat



kubis



4.

ayo dengarkan suara yang muncul dari
laptop bu guru ! lalu sebutkan bunyi awalan
huruf nya

PERTEMUAN: 2



A. Tema, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Tema	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi
2 (treatment bermain peran alat transportasi)	Alat transportasi	1. Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	1. Anak dapat memahami bentuk dan bunyi huruf saat mencari kursi penumpang. 2. Anak dapat menulis nama penumpang dengan memahami bunyi dan bentuk huruf.	1. Mengenal alat transportasi darat 2. Mengenal petugas kereta api
		2. Menyebutkan simbol huruf	1. Anak dapat mengenal alat transportasi dengan menyebutkan nama dan simbol hurufnya setelah menonton video 2. Anak dapat menceritakan pengalaman naik kereta dan menyebutkan simbol huruf pada kata "masinis" 3. Anak dapat membaca nama kota di stasiun dan menyebutkan simbol hurufnya.	

		3. Mengenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau benda yang ada di sekitar	1. Anak menyebutkan nama petugas kereta dan huruf awalnya setelah menonton video.	
--	--	--	---	--

B. Petunjuk Belajar



1. Duduk dengan rapi dan perhatikan video pembelajaran tentang alat transportasi.
2. Sebutkan nama-nama kendaraan yang muncul dalam video bersama guru.
3. Setelah menonton, kamu akan bermain peran bersama teman-teman.
4. Setiap anak akan mendapat tugas peran, seperti:
 - Penumpang
 - Masinis
 - Petugas stasiun
5. Dengarkan penjelasan peran dari guru.
6. Bermainlah dengan semangat, sopan, dan bergiliran sesuai peran masing-masing.

1.

mari mengenal macam alat transportasi darat !

“simak video berikut ini”

<https://youtu.be/UsbwD37vdRg?si=XhOI7fsUxGp06Fk9>

ajak lah anak untuk membaca doa naik kendaraan

2.

Doa Naik Kendaraan

سُبْحَانَ الَّذِي سَخَّرْنَا هَذَا وَمَا كُنَّا لَهُ مُقْرِنِينَ
وَإِنَّا إِلَىٰ رَبِّنَا لَمُنْقَلِبُونَ

Artinya : "Maha suci Allah yang telah menundukkan untuk kami (kendaraan) ini, padahal sebelumnya kami tidak mampu untuk menguasainya, dan hanya kepada-Mu lah kami akan kembali."



**mari kita
mendengarkan cerita !**

- ❖ Ceritakan pengalamanmu Ketika naik kereta api
- ❖ Taukah kamu siapa yang mengendarai kereta api?? masinis
- ❖ Coba sebutkan huruf pada kata berikut:
masinis

3.

mari mengenal petugas kereta api !

“simak video berikut ini”

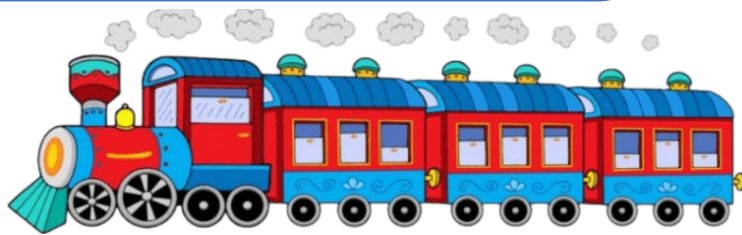
<https://youtu.be/eaNFBvGLlqw?si=gZsQll0ACPs-aPn8>

4.

pembagian tugas bermain peran!

- Satu orang menjadi masinis
- Dua orang menjadi penjaga loket
- Satu orang menjadi satpam
- Sebelas orang menjadi penumpang

5. mari
kita
mulai



bermain !

Langkah-langkah bermain peran
kendaraan kereta api

- ◆ Para penumpang antri membeli tiket



- Petugas

loket menulis nama penumpang dan nomor kursi

- Satpam mengecek tiket penumpang sebelum masuk
- Penumpang mencari kursi sesuai no dan huruf yang ada di tiket

- Satpam memastikan penumpang sudah masuk
“penumpang menyebut nama penumpang, lalu penumpang yang disebut nama harus menjawab dengan menyebut nomor dan huruf yang ada pada kursi”
 - Satpam memandu doa sebelum naik kendaraan
 - Masinis menjalankan kereta
 - Satpam memberitahu bahwa kereta sudah sampai kota Malang
 - Guru membantu menjelaskan
“jadi kita sudah sampai stasiun kota Malang”
“okay setiap pemberhentian kereta di setiap kota pasti ada pergantian penumpang, ada yang naik dan ada yang turun”
“nah coba perhatikan palang berikut
- garum**
- “pada kata talun terdapat huruf (g-a-r-u-m), ayo sekarang coba semua tirukan
“sekarang kita lanjut berjalan lagi sambil menyanyikan lagu naik kereta api tut tut tut...
“setelah berhenti di kota talun kereta akan berhenti di kota (talun)
“coba lihat di kota Surabaya ini terdapat huruf apa saja sebutkan !
 - Satpam menginformasikan semua penumpang turun
 - Keesokan hari nya bu guru mengajak bermain kembali dan menjelaskan aturan bermain nya.
 - Bu guru membagikan peran kepada anak untuk menjadi petugas loket wisata
 - Satpam membantu menjelaskan bahwa kita sudah sampai di tempat wisata,
 - Bu guru mengetes kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan anak membaca nama tempat wisata

- Guru membantu menjelaskan ulang kepada anak bahwa di sebelah timur ada taman, sebelah sana ada pantai silahkan mau liburan di wisata yang anak inginkan
- Sebelum masuk anak harus antri membeli tiket
- Petugas loket akan mengarahkan dan menyiapkan Tiket

P E R T E M U A N : 3

A. Tema, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Tema	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi
3 (Post-Test melihat kemampuan mengenal huruf setelah diberi	Alat transportasi	1. Memahami bunyi huruf dengan bentuk huruf	1. Anak dapat mengenal macam alat transportasi dengan menulis simbol huruf	1.Mengenal alat transportasi darat 2.Mengenal petugas kereta api
		2. Menyebutkan simbol huruf	1. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang ada pada gambar di lembar kerja	

treatmen t)		3. Menenal bunyi huruf awal dari sebuah gambar atau bendaa yang ada di sekitar	1. Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada saat setelah mendengarkan audio visual	
----------------	--	--	--	--

B. Petunjuk Belajar

1. Lihatlah gambar alat transportasi darat pada lembar kerja.
2. Sebutkan nama kendaraan yang kamu lihat (contoh: mobil, kereta, motor).
3. Sebutkan huruf-huruf penyusun nama kendaraan tersebut dengan jelas (contoh: m-o-b-i-l).
4. Tulislah nama kendaraan mobil, kereta, dan motor di tempat yang disediakan.
5. Dengarkan audio visual dari guru untuk mengenal bunyi huruf awal dari nama kendaraan.
6. Ikuti dan ucapkan bunyi huruf awal dengan jelas (contoh: "m" untuk mobil).
7. Kerjakan dengan senang hati dan minta bantuan guru.

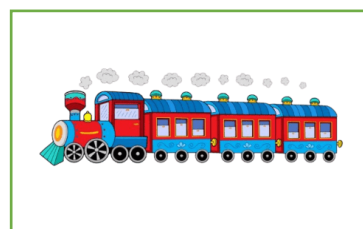




1. mari melihat gambar
dibawah ini !



mobil



kereta



bus



motor


coba sebutkan nama
kendaraan yang kamu lihat
(contoh: mobil, kereta,
motor).





2. Dengarkan audio visual dari guru untuk mengenal bunyi huruf awal dari nama kendaraan !

- 3.

mari mengenal jenis
transportasi

	k	e	r	e	t	a
	k	e	r	e	t	a

	m	o	t	o	r

	m	o	b	i	l

	b	u	s

Lampiran 4 Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR KERJA

Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun

A. Petunjuk

- Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar kerja "Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun."
- Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
- Untuk revisi-revisi Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan

B. Skor Penilaian

- Sesuai (S)
- Cukup Sesuai (CS)
- Kurang Sesuai (KS)
- Tidak Sesuai (TS)

C. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Format Lembar Kerja					
1.	Terdapat petunjuk mengerjakan lembar kerja				✓
2.	Kesesuaian antara indikator dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Kejelasan kegiatan dalam lembar kerja			✓	
4.	Pengaturan tata letak		✓		
6.	Jenis dan ukuran huruf sesuai			✓	
5.	Memiliki daya tarik				✓
5.	Sistem penomoran jelas				✓
Format Isi					
1.	Kejelasan maksud soal/kegiatan dalam lembar kerja			✓	
2.	Merupakan tugas yang esensial				✓
3.	Penyajian materi/tugas memungkinkan peserta didik aktif				✓
Bahasa					
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	

→ huruf lebih jelas

2.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif yang sederhana, sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca usia anak				✓
----	--	--	--	--	---

Komentar dan Saran

- > kya bahasa harus lebih jelas
- > Font yg dipilih sesuai dg anak
- > huruf pa pre kei harus sama dg abjad

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi
2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak/Belum valid untuk diujicobakan

Malang, 23 Mei 2025

Validator



NIP.

**LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan RPPH "Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun."
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk revisi-revisi Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan

B. Skor Penilaian

- A. Sesuai (S)
- ↳ Cukup Sesuai (CS)
- ↳ Kurang Sesuai (KS)
- ↳ Tidak Sesuai (TS)

C. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Komponen/indicator	Penilaian			
		1	2	3	4
Identitas					
1.	Memuat nama sekolah, nama tema, kelas				✓
Tujuan pembelajaran					
1.	Memuat tujuan pembelajaran				✓
Kegiatan pembelajaran					
1.	a. pendahuluan berisi kegiatan untuk mengkondisikan anak agar siap mengikuti pembelajaran, termasuk adanya pertanyaan pemantik				✓
2.	b. kegiatan inti kegiatan pembelajaran memperhatikan kesiapan, minat dan karakter belajar siswa, belajar berpusat pada siswa dengan menggunakan metode atau model yang merangsang anak untuk memiliki ketrampilan berfikir, mengembangkan literasi numerasi, menguatkan profil pelajar Pancasila				✓

c. kegiatan penutup ada kegiatan refleksi oleh anak dan guru					✓
---	--	--	--	--	---

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

4. Valid untuk diuji coba tanpa revisi
5. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
6. Tidak/Belum valid untuk diujicobakan

Malang, 23 Mei 2025

Validator



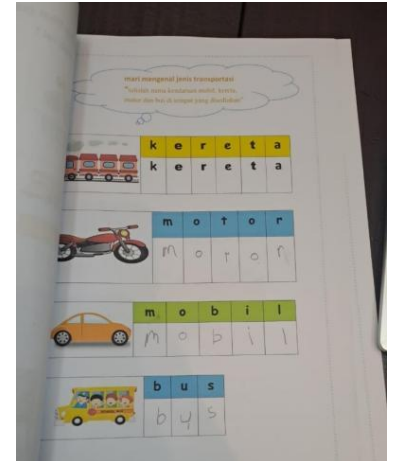
NIP.

Lampiran 5 Sampel Hasil Lembar Kerja Kemampuan Mengenal Huruf **Kelompok B2 Eksperimen.**

Pre-Test

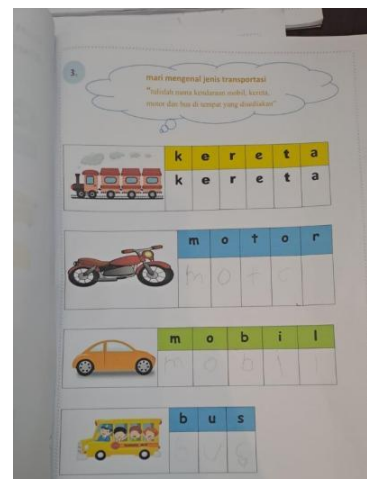
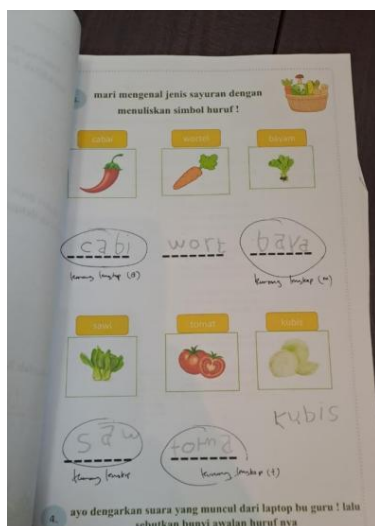


Post-Test



Lampiran 6 Sampel Lembar Kerja Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok **B1 Kontrol**

Pre-Test



Lampiran 7 Surat Validasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 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

Nomor : B-1921/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

23 Mei 2025

Kepada Yth.
Sandy Tegariyani Putri S, M.Pd.

di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Robby atussa'adah
NIM : 210105110025
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun
Dosen Pembimbing : Nuriaeli Fitriah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 8 RPPH

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(Pre-test)**

A. INFORMASI UMUM

Nama	Robby Atussa'adah	Jenjang/ kelas	TK/TK B
Asal Sekolah	Tk Al-Hidyah, sukorejo	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	Pertemuan 1	Jumlah Siswa	15 anak
Modul Pembelajaran	Tatap Muka		
Elemen	Nilai agama/ jati diri/ dasar – dasar literasi, matematika, sains,teknologi,rekayasa,dan seni		
Capaian pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup ciptan tuhan - Anak menggunakan fungsi gerak (motoric kasar, halus dan taktil) untuk mengeksplorasi berbagai objek dan lingkungan sekitar untuk pengembangan diri - Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dengan menggunakan lingkungan sekitar 		
Profil pelajar pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, gotong royong		
Fase	Fondasi		
Tema/Topik/Sub Topik	Tanaman / Taanaman sayuran/ Maacam-macam tanaman sayuran		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengenal tumbuhan ciptaan allah 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengungkapkan rasa syukur kepada Allah telah menciptakan sayuran yang banyak manfaat - Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada nama sayuran setelah mendengarkan audio visual - Anak dapat mengenal macam sayuran melalui penulisan nama sayuran dengan huruf sesuai bunyi dan bentuknya. - Anak dapat mengetahui tempat hidup tumbuhan melalui observasi dan membaca kata “tanah” lalu menyebutkan huruf nya satu persatu pada lembar kerja - Melatih daya ingat anak dengan mencocokkan sayuran sesuai dengan nama nya
Kata Kunci	Sayuran, tanaman sayuran
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak akan diajak untuk mengenal macam-macam sayuran, anak diajak untuk mengenal manfaat dari sayuran tersebut, anak diajak untuk mengetahui tempat hidup sayuran dan cara merawatnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tanaman sayuran di lingkungan sekolah • Mencocokkan sayuran yang sama lalu anak menulis nama sayuran tersebut setelah itu anak membaca huruf nya satu persatu
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Sayuran asli, (wortel, kentang, sawi, selada, tomat, timun, kacang dll) • Lembar kerja • Pensil
Sarana Prasarana	Ruang kelas, halaman sekolah

B. KOMPONEN INTI

1. Bercerita/berdiskusi gambar

Sumber	<p>Buku/ gambar/ video terkait pengenalan macam sayuran dan manfaat nya</p> <p>https://youtu.be/B8MabVKoUE8?si=Hw1v4Suz4PXAewWT</p> <p>https://youtu.be/5wG_BbWcCIM?si=CYWZX6Bgd9uqJtKR</p>
--------	---

Ringkasan Cerita	Guru mengenalkan tanaman sayuran yang dibawa guru, setelah itu guru memberi pertanyaan pemantik “siapa yang suka sayur?” menjelaskan bahwa tanaman sayuran yang dibawa bu guru memiliki banyak jenis, mengenalkan satu persatu dari jenisnya, warnanya, bentuknya, manfaatnya, cara merawatnya dan tidak lupa untuk memberi tahu bahwa tanaman sayuran adalah makhluk hidup ciptaan Allah.
------------------	--

2. Peta konsep



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Pre-Test

Tk Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar Tahun ajaran 2025/2026

Kelompok Usia	B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan	II/1
Hari/Tanggal	Senin,
Topik/ Sub Topik	Tanaman sayuran / mengenali macam sayuran
Tujuan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none">- Anak dapat mengenal tumbuhan ciptaan allah- Anak dapat mengungkapkan rasa syukur kepada allah telah menciptakan sayuran yang banyak manfaat- Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada nama sayuran setelah mendengarkan audio visual- Anak dapat mengenal macam sayuran melalui penulisan nama sayuran dengan huruf sesuai bunyi dan bentuknya.- Anak dapat mengetahui tempat hidup tumbuhan melalui observasi dan membaca kata “tanah” lalu menyebutkan huruf nya satu persatu pada lembar kerja- Melatih daya ingat anak dengan mencocokkan sayuran sesuai dengan nama nya	
Alat dan Bahan	
<ol style="list-style-type: none">1. Pensil2. Kertas lembar kerja bergambar3. Sayuran asli4. Laptop	
Langkah Kegiatan	
Persiapan Lingkungan Bermain <ul style="list-style-type: none">- Menyiapkan alat, bahan, dan penataan lingkungan main.- Penyambutan Anak (SOP Penyambutan)	
Kegiatan Pembukaan <ul style="list-style-type: none">- Berkumpul dan berbaris di halaman sekolah	

- Upacara/Senam
- Sholat duha
- Membaca doa sebelum belajar
- Cek kehadiran
- Membaca buku bacaan
- Berdiskusi kegiatan hari ini
- Pemantik pertanyaan
- Kesepakatan kelas/aturan bermain
- Ice breaking

Kegiatan Inti

4. Guru mengajak anak observasi tanamaan sayuran yang ada di luar kelas (nanti guru akan memperkenalkan nama sayuran nya jenis nya, tempat hidup sayuraan, dan guru akan mengajak anak untuk menyebutkan nama sayuran yang sudah di observaasi “apa saja tadi tanaman yang aada di sekolah? Sawi”, “betul sawi,” “sawi huruf nya apa saja ya? “sayuran sawi hidupnya di mana ya kira-kira?” tanah bu, betul tanah, huruf nya ada apa saaja? (lalu anak menyebutkan simbol huruf nya), “siapa yang taau tanaman sawi memiliki warna apa? Hijau” betul daun nya berwarna hijau.
5. Guru mengajak anak untuk menonton video tentang tanaman sayuran
6. Guru mengajak anak mengobservasi tanaman sayuran yang dibawa oleh guru (ada bayam, sawi, wortel, kentaang timun, cabai). “sekarang bu guru membawa tanaman sayuran, ada yang tau tidak ini nama nya sayuran apa saja?” setelah anak menjawab, guru memberi penjelasan mengenai maanfaatnya, hidupnya, mengenalkan yang menciptakan tanaman, cara

merawaat tanaman tersebut. Lalu guru mengajak anak untuk mengasah kemampuan mengenal huruf dengan guru bertanya kepada anak “cobalah apa nama sayuran yang dibawa oleh bu guru? Wortel, betul Wortel hurufnya apa saja kita sebutkan Bersama-sama sambil menyebutkan simbol huruf”, setelah itu “wortel ini manfaatnya untuk apa saja ya?” anak menjawab. “siapa yang suka makan wortel?”

7. Anak menceritakan pengalaman memakan sayuran

8. Guru mengajak anak untuk mengasah kemampuan dalam mengenal macam sayuran, mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf, mengasah kemampuan dalam menulis dengan mengerjakan lembar kerja yang sudah dibagikan oleh bu guru

9. Guru akan memandu cara mengerjakan, dari

- nomor 1, terdapat gambar macam-macam sayuran yang sudah anak ketahui “coba dilihat gambar yang paling atas namanya sayuran apa? Cabai bu, betul cabai, memiliki huruf apa saja lalu anak menyebutkan simbol hurufnya, langkah selanjutnya silahkan anak-anak mencocokkan gambar yang sesuai namanya, dengan cara memberi garis sambung pada gambar yang sama.
- Nomor 2, Mari mengetahui tempat hidup tumbuhan, “tadi kita sudah mengenal, mengetahui tempat hidup tumbuhan, kira-kira dimana ya” tanah bu, betul tanah. Sekarang anak-anak membaca tulisan dibawah yang dekatnya gambar tanah, coba di baca TANAH. Betul tanah terdapat huruf apa saja pada tulisan tanah, anak menyebutkan hurufnya satu persatu

<ul style="list-style-type: none"> - Nomor 3, Nah setelah ini anak-anak disuruh mendengarkan suara dari laptop nya bu guru. Setelah itu anak menyebutkan huruf awalan pada suara yang sudah di denagrkan - Nomor 4, ada gambar apa saja di situ sebutkan, cabai, brokoli, bayam, wortel, nah sekarang tugaas nya anak-anak, menulis nama sayurannya, menyusun huruf dengan urutan yang benaar dicari bentuk huruf yang sesuai dengan bunyi huruf nya.
Istirahat <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, baca doa sebelum makan, makan bekal, bermain di luar, doa setelah makan
Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan selama kegiatan pembelajaran - Refleksi kegiatan yang telah dilakukan - Menginformasikan kegiatan besok - Doa pulang
Rencana Asesmen
<ul style="list-style-type: none"> - Ceklist

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

A. INFORMASI UMUM

Nama	Robby Atussa'adah	Jenjang/ kelas	TK/TK B
Asal Sekolah	Tk Al-Hidyah, sukorejo	Mata Pelajaran	-
Pertemuan	2	Jumlah Siswa	15 anak
Modul Pembelajaran	Tatap Muka		
Elemen	Nilai agama/ jati diri/ dasar – dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni		
Capaian pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaan - Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus dan taktil) untuk mengeksplorasi dan manipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri - Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar 		
Profil pelajar pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, gotong royong		
Fase	Fondasi		
Tema/Topik/Sub Topik	Alat transportasi / kendaraan di darat/ jenis kendaraan darat		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat melafalkan doa sebelum naik kendaraan ketika bermain peran naik kereta api - Anak dapat mengenal alat transportasi dengan menyebutkan nama dan simbol hurufnya setelah menonton video - Anak dapat menceritakan pengalaman naik kereta dan menyebutkan simbol huruf pada kata "masinis" 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menyebutkan nama petugas kereta dan huruf awalnya setelah menonton video - Anak dapat memahami bentuk dan bunyi huruf saat mencari kursi penumpang - Anak dapat menulis nama penumpang dengan memahami bunyi dan bentuk huruf - Anak dapat menyebutkan simbol huruf kursi penumpang pada saat dicek sama satpam ketika di dalam kereta api - Anak dapat membaca nama kota di stasiun dan menyebutkan simbol hurufnya. - Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang ada pada gambar di lembar kerja - Anak dapat mengenal macam alat transportasi dengan menulis simbol huruf - Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada saat setelah mendengarkan audio visual
Kata Kunci	Kendaraan darat
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak akan diajak untuk mengenal alat transportasi darat, serta mengasah kemampuan anak dalam mengenali huruf, anak akan mengenal jenis kendaraan yang digunakan sehari-hari, dapat menyebutkan bagian badan kendaraan, anak akan mengetahui fungsi dan manfaat dari kendaraan, anak akan mengetahui dan menyebutkan nama pengemudi/pengendara dan anak mengenal tempat pemberhentian setiap kendaraan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran kendaraan kereta api • Membuat alat transportasi kereta api dari bahan bekas • Mengerjakan lembar kerja untuk mengasah kemampuan mengenal huruf • Mengenalkan huruf pada tulisan yang ada di dalam kereta api
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Mainan kendaraan darat

	<ul style="list-style-type: none"> • Perlengkapan bermain peran(karcis, nomor kursi, setir buat mengendarai kereta api) • Sedotan • Stik es krim • Kardus • Lembar kerja bergambar • Pensil • Lem • Gunting • Lembar kerja bergambar • Biji-biji an/beras
Sarana Prasarana	Ruang kelas, halaman sekolah

C. KOMPONEN INTI

1. Bercerita/berdiskusi gambar

Sumber	<p>Buku/ gambar/ video terkait pengenalan jenis kendaraan darat serta pengemudi</p> <p>https://youtu.be/7fw8xK1UrzU?si=8kb_f-yi3qw0K0uK</p> <p>https://youtu.be/G402RqK5RjM?si=sieEFnU-IKRNGUjg</p>
Ringkasan Cerita	<p>Guru mengenalkan mainan yang dibawa oleh buru, yaitu kendaraan/alat transportasi, setelah itu bu guru menjelaskan mainan tersebut termasuk alat transportasi darat, guru memantik pertanyaan “siapa yang tau alat transportasi darat apa saja” lalu guru memperlihatkan video pengenalan macam-macam alat transportasi darat. Setelah itu sebelum bermain peran guru mengenalkan langkah Ketika hendak naik kereta api. Setelah bermain peran, guru akan mengasah kemampuan mengenal huruf dengan mengerjakan lembar kerja yang nanti akan dipandu oleh bu guru dalam pengerjaan nya</p>



2. Peta konsep

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Treatment

Tk Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar Tahun ajaran 2025/2026

Kelompok Usia	B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan	II/2
Hari/Tanggal	Selasa
Topik/ Sub Topik	Alat transportasi/bermain di kereta api
Tujuan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat melafalkan doa sebelum naik kendaraan ketika bermain peran naik kereta api - Anak dapat mengenal alat transportasi dengan menyebutkan nama dan simbol hurufnya setelah menonton video - Anak dapat menceritakan pengalaman naik kereta dan menyebutkan simbol huruf pada kata "masinis" - Anak menyebutkan nama petugas kereta dan huruf awalnya setelah menonton video - Anak dapat memahami bentuk dan bunyi huruf saat mencari kursi penumpang - Anak dapat menulis nama penumpang dengan memahami bunyi dan bentuk huruf - Anak dapat menyebutkan simbol huruf kursi penumpang pada saat dicek sama satpam ketika di dalam kereta api - Anak dapat membaca nama kota di stasiun dan menyebutkan simbol hurufnya. 	
Alat dan Bahan	
1. Karcis	

<ul style="list-style-type: none"> 2. Nomor kursi penumpang 3. Palang nama kota pemberhentian 4. Alat bantu masinis buat mengendarai kereta (setir)
Langkah Kegiatan
<p>Persiapan Lingkungan Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan alat, bahan, dan penataan lingkungan main. - Penyambutan Anak (SOP Penyambutan)
<p>Kegiatan Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berkumpul dan berbaris di halaman sekolah - Senam - Membaca doa sebelum belajar - Cek kehadiran - Diskusi tentang kegiatan hari ini - Ice breaking - Kesepakatan kelas atau aturan bermain
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak anak mengenal macam alat transportasi dengan menonton video - Anak menceritakan pengalaman naik kereta - Anak mengenal petugas stasiun dengan menonton video - Guru memantik pertanyaan “kereta api adalah jenis alat transportasi di udara atau darat?” - Guru memantik pertanyaan mengenai yang ada di video - Guru berdiskusi kegiatan bermain hari ini - Guru membagi anak sesuai dengan peran nya (masinis, loket, penumpang, dan satpam) - Guru bertugas sebagai pemandu anak-anak - Guru mengajak anak untuk mencari tempat duduk nya sesuai dengan tanda huruf dan angka yang sudah ada pada tiket - Guru membantu satpam memastikan ulang apakah anak duduk nya sudah sesuai dengan huruf nya - Guru membantu satpam untuk memberi tahu penumpang kereta sudah berada pada kota Surabaya (sembari bermain kereta api guru juga menanyakan huruf-huruf yang ada pada tulisan palang kota - Satpam memandu penumpang untuk turun sesuai tujuan
Istirahat

<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, baca doa sebelum makan, makan bekal, bermain di luar, doa setelah makan
Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan selama kegiatan pembelajaran - Refleksi kegiatan yang telah dilakukan - Menginformasikan kegiatan besok - Doa pulang
Rencana Asesmen
<ul style="list-style-type: none"> - Ceklist

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Post-Test

Tk Al-Hidayah Sukorejo, Kota Blitar Tahun ajaran 2025/2026

Kelompok Usia	B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan	II/3
Hari/Tanggal	Rabu
Topik/ Sub Topik	Alat transportasi/kendaraan di kota ku
Tujuan Pembelajaran	
<ol style="list-style-type: none">1. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang ada pada gambar di lembar kerja2. Anak dapat mengenal macam alat transportasi dengan menulis simbol huruf3. Anak dapat menyebutkan awalan huruf pada saat setelah mendengarkan audio visual	
Alat dan Bahan	
<ol style="list-style-type: none">1. Pensil2. Kertas	
Langkah Kegiatan	
Persiapan Lingkungan Bermain <ul style="list-style-type: none">- Menyiapkan alat, bahan, dan penataan lingkungan main.- Penyambutan Anak (SOP Penyambutan)	
Kegiatan Pembukaan <ul style="list-style-type: none">- Berkumpul dan berbaris di halaman sekolah- Upacara- Membaca doa sebelum belajar- Cek kehadiran- Diskusi tentang kegiatan hari ini- Ice breaking- Refleksi materi kemarin- Kesepakatan kelas atau aturan bermain	
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak anak untuk menyelesaikan tugas yang ada di lembar kerja2. Guru menjelaskan langkah mengerjakan	

<p>-Pada lembar kerja no 1, “coba dilihat lembar kerja nya, paling atas sendiri terdapat banyak macam alat transportasi, siapa yang tau coba sebutkan nama alat transportasi pada gambar ini? Benar sekali pintar, yang pertama ada gambar MOBIL huruf nya apa aja ya coba sebutkan” nah kira-kira “masih ingat apa tidak kemarin kita bermain menaiki alat transportasi apa? Kereta, pintar.” -Sekarang yang no 2, disitu juga ada gambar alat transportasi, mri anak-anak mengenal nama alat transportasi dengan menulis nama alat transportasi nya, karena di situ gambar nya masih belum ada namanyaaa, anak-anak yang harus mengisi. -sekarang no 3, disitu terdapat perintah untuk mendengarkan suara yang muncul dari laptop bu guru. “Kira-kira suara tersebut menyebutkan kata apa ya” nanti anak-anak maju bergantian untuk mendengarkan dan menyebutkan huruf awal pada suara yang sudah di dengar, “misal contoh suara seperti ini hai aku adalah masinis, MASINIS lalu anak akan mengulangi apa yang anak dengar, setelah itu suruh anak untuk menyebutkan huruf awal pada kata”</p>	
<p>Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, baca doa sebelum makan, makan bekal, bermain di luar, doa setelah makan 	
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan selama kegiatan pembelajaran - Refleksi kegiatan yang telah dilakukan - Menginformasikan kegiatan besok - Doa pulang 	
<p>Rencana Asesmen</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Ceklist 	

C. Langkah-langkah kegiatan treatment bermain peran

- Penumpang antri membeli tiket
- Petugas loket menulis nama penumpang dan nomor kursi
- Satpam mengecek tiket penumpang sebelum masuk
- Penumpang mencari kursi sesuai no dan huruf yang ada di tiket
- Satpam memastikan penumpang sudah masuk
“penumpang menyebut nama penumpang, lalu penumpang yang disebut nama harus menjawab dengan menyebut nomor dan huruf yang ada pada kursi”
- Satpam memandu doa sebelum naik kendaraan
- Masinis menjalankan kereta
- Satpam memberitahu bahwa kereta sudah sampai kota Malang
- Guru membantu menjelaskan
“jadi kita sudah sampai stasiun kota Malang”
“okay setiap pemberhentian kereta di setiap kota pasti ada pergantian penumpang, ada yang naik dan ada yang turun”
“nah coba perhatikan palang berikut

garum

“pada kata talun terdapat huruf (g-a-r-u-m), ayo sekarang coba semua tirukan
“sekarang kita lanjut berjalan lagi sambil menyanyikan lagu naik kereta api tut tut tut...
“setelah berhenti di kota talun kereta akan berhenti di kota (talun)

“coba lihat di kota Surabaya ini terdapat huruf apa saja sebutkan !

- Satpam menginformasikan semua penumpang turun
- Keesokan harinya bu guru mengajak bermain kembali dan menjelaskan aturan bermainnya.
- Bu guru membagikan peran kepada anak untuk menjadi petugas loket wisata
- Satpam membantu menjelaskan bahwa kita sudah sampai di tempat wisata,
- Bu guru mengetes kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan anak membaca nama tempat wisata
- Guru membantu menjelaskan ulang kepada anak bahwa di sebelah timur ada taman, sebelah sana ada pantai silahkan mau liburan di wisata yang anak inginkan
- Sebelum masuk anak harus antri membeli tiket
- Petugas loket akan mengarahkan dan menyiapkan tiket
-

Dokumentasi kegiatan menulis nama sayuran pada tes awal (pre-test) kelas eksperimen



Kegiatan mencocokkan sayuran sesuai dengan nama nya masih konteks tes aawal (pre-test) kelas eksperimen



Dokumentaasi Kegiatan kelas eksperiment sebelum bermain peran, pengenalan alat transportasi (kereta api) untuk mengenalkaaaan lingkungan yang ada di stasiun



Dokumentasi Kegiatan treatment bermain peran pada kelas eksperiment, anak sudah dibagi tugas masing-masing buat bermain peran, padaa foto ini tugas satpam untuk mengecek para penumpang

Tugas masinis untuk menjalankan kereta api sesuai tujuan para penumpang



kegiatan treatment kelas kontrol dengan metode konvensional



Kegiatan tes akhir (post-test) pada kelas eksperimen yaitu mengerjakan lembar kerja yang dimana anak menulis nama kendaraan yang ada pada gambar setelah itu menyebutkan simbol huruf nya

Lampiran 9 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 : ROBBY ATUSSA` ADAH
NIM : 210105110025
Konsentrasi : Perkembangan Bahasa dan Literasi
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun

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

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
25%	25%	16%	23%

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

Malang, 26 November 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd



Lampiran 10 Biodata Penulis

BIODATA MAHASISWA



Nama : Robby Atussa'adah
NIM : 210105110025
Tempat/Tanggal Lahir : Blitar, 17 November 2002
Fakultas/PRODI : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2021
Jenis Kelamin : Perempuan

Nama Ayah : Alm. K.H Achmadun
Nama Ibu : Ida Mus'Ida
No. Telp/Hp : 081553631577
Alamat Email : robbyaadah70@gmail.com
Alamat Lengkap Timur : Jln. Manggar, No112, Sukorejo, Kota Blitar, Jawa