IMPLEMENTASI MEDIA *LOOSEPARTS* BAHAN PLASTIK DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

AMEERA FATIMAH AZZAHRA

NIM : 1903106074

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ameera Fatimah Azzahra

NIM : 1903106074

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

IMPLEMENTASI MEDIA *LOOSEPARTS* BAHAN PLASTIK DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 25 Juni 2025

Pembuat pernyataan



Ameera Fatimah Azzahra

NIM. 1903106074

PENGESAHAN

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul :**Implementasi Media *Looseparts* Bahan Plastik dalam Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun**

Penulis : Ameera Fatimah Azzahra

NIM : 1903106074

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Semarang, 8 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,
Nur Khikmah, M. Pd.
NIP. 199203202023212021

Sekretaris/Penguji II,
Mustakimah, M.Pd.
NIP. 197903022023212013

Ketua/Penguji III,
Lilif Mualifatul Kh, M.Pd.I.
NIP. 198812152023212039

Sekretaris/ Penguji IV,
Dr. Sofa Muthohar, M. Ag.
NIP. 197507052005011001

Pembimbing
Rista Sundari, M.Pd.
NIP. 199303032019032016

iii

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 25 Juni 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan

UIN Walisongo

Di semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: Implementasi Media Tutup Botol Dalam Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun
Nama	: Ameera Fatimah Azzahra
NIM	: 1903106072
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Rista Sundari, M.Pd.

NIP. 19930303 201903 2016

ABSTRAK

Judul : **Implementasi Media *Looseparts* Bahan Plastik dalam Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun** (TKIT Insan Mulia Semarang)

Penulis : Ameera Fatimah Azzahra

NIM : 1903106074

Skripsi ini membahas tentang bagaimana implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia. Penelitian ini di latar belakangi kenyataan akan pentingnya kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun melalui media *looseparts* bahan plastik. Studi ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan: bagaimana implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia Semarang.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini difokuskan pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara atau interview dan dokumentasi. Uji keabsahan dengan menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Kemudian teknik analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *looseparts* bahan plastik menstimulus kemampuan huruf meliputi kegiatan membentuk huruf vokal, kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata, dan kegiatan mencocokkan gambar dengan bunyi huruf.

Kata kunci : *Media Looseparts Bahan Plastik, Mengenal Huruf*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI. Nomor: 158/1987 dan nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	’
ث	ṡ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ż	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang
ī = i panjang
ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = اَوْ
ai = اَيْ
iy = اَيْ

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan karunia dan hidayah sehingga penyusun skripsi dapat menyelesaikan penelitian dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kehadirat beliau Nabi Muhammad SAW yang senantiasa diharapkan syafa'atnya di yaumul kiamah nanti.

Skripsi yang berjudul "Implementasi Media *Looseparts* Bahan Plastik Dalam Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun" disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata satu (S1) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan juga arahan serta saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
2. Ketua dan Sekertaris Jurusan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Bapak Dr. Sofa Muthohar, M. Ag dan Bapak Arsan Shanie M.Pd.
3. Dosen wali studi Ibu Rista Sundari, M. Pd. yang telah mendidik dan memberi arahan kepada penulis
4. Dosen pembimbing skripsi Ibu Rista Sundari, M. Pd. Yang sudah memberikan arahan dan ilmunya dalam menyusun skripsi dari awal sampai akhir

5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis
6. Seluruh Dosen PIAUD yang telah senantiasa membantu dan mengarahkan penulis sehingga diberikan kemudahan dalam penulisan skripsi
7. Kepala sekolah TKIT Insan Mulia Semarang Ibu Aris Susanti. Yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dengan baik dan sangat terbuka
8. Guru Kelompok A di TKIT Insan Mulia Semarang Ibu Halimatus Sya'diyah, S.Pd. yang telah berkenan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini
9. Kedua orang tua penulis (Bapak Rustam dan Ibu Eny Muzdalifah) yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan cinta kasih yang selalu diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Astutik Ulfah guru TKIT Insan Mulia Semarang, yang selalu memberikan motivasi, inspirasi, arahan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat saya yang selalu memotivasi dan menyemangati dalam setiap keadaan saat penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang sebaik-baiknya, dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, metodologi, dan analisisnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, sangat penulis harapkan demi

kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Semarang, 25 Juni 2025
Penulis



Ameera Fatimah Azzahra
NIM 1903106074

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**

PENGESAHAN ..... **iii**

NOTA DINAS ..... **iv**

ABSTRAK ..... **v**

TRANSLITERASI ARAB-LATIN ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian 9

BAB II IMPLEMENTASI MEDIA *LOOSEPARTS* BAHAN PLASTIK DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN **11**

A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini 11

B. Media Loosepart 20

C. Mengenal huruf pada anak usia dini 27

D. Kajian Pustaka relevan 34

E. Kerangka Berpikir 37

BAB III METODE PENELITIAN **39**

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 39

B. Tempat dan Waktu Penelitian 40

C. Sumber Data 41

D. Fokus Penelitian 42
E. Teknik Pengumpulan Data 42
F. Uji Keabsahan Data 46
G. Teknik Analisis Data 47
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA 51
A. Data Umum Hasil Penelitian 51
B. Deskripsi Data 54
C. Analisis Data 69
D. Keterbasatan Penelitian 80
BAB V PENUTUP 82
A. Kesimpulan 82
B. Saran 83
C. Kata Penutup 83
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN I : PEDOMAN OBSERVASI 91
LAMPIRAN II : PEDOMAN DOKUMENTASI 94
LAMPIRAN III : HASIL OBSERVASI 95
LAMPIRAN IV : HASIL TRANSKRIP WAWANCARA 98
LAMPIRAN V : DATA ANAK 108
LAMPIRAN VI : HASIL DOKUMENTASI 109
LAMPIRAN VII : RPPH 111
RIWAYAT HIDUP 113

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir,37.
Tabel 2. 2 Sarana Prasarana TKIT Insan Mulia,53.
Tabel 2. 3 Struktur Organisasi TKIT Insan Mulia Semarang, 53.
Tabel 2. 4 Peserta Didik TKIT Insan Muliam Semarang,54.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Guru menyiapkan ragam permainan tutup botol,58.
Gambar 4. 2 Guru melakukan klasikal fonik,59.
Gambar 4. 3 Anak melakukan permainan membentuk tutup botol berbentuk huruf, 61.
Gambar 4. 4 Anak melakukan permainan merangkai tutup botol menjadi sebuah kata, 63.
Gambar 4. 5 Anak melakukan permainan mencocokkan tutup botol, 65.
Gambar 4. 6 *Recalling* dan penutupan kelas bermain ,67.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak pada usia dini adalah pribadi yang memiliki keunikan, perbedaan, dan ciri khas masing-masing yang sesuai dengan tahap perkembangan usianya.[1] Pada masa ini stimulasi seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan berlangsung secara pesat dan optimal, maka perlu adanya penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun. Pendidikan ini bertujuan untuk mendukung proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh, dengan menitikberatkan pada pengembangan seluruh dimensi kepribadian anak.[2]

Proses pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak masa pranatal atau saat individu masih berada dalam kandungan. Meskipun periode ini tergolong singkat, namun memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk pola pertumbuhan dan perkembangan seseorang

[1] Mulyasa, *Manajemen PAUD* (PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm 20.

[2] Suyadi and Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (PT Remaja Rosdakarya, 2015) hlm 17.

di masa mendatang.[3] Penentu dasar anak usia dini apabila perkembangannya baik adalah apabila anak mampu melakukan keterampilan yang dikuasi pada masa periode *golden age*.

Fase *golden age* merupakan periode krusial dalam tumbuh kembang individu, karena pada tahap ini terjadi proses pembentukan karakter dan pengalaman pribadi yang membentuk dasar kehidupan seseorang.[4] Penting bagi orang tua dan guru memaksimalkan masa ini anak agar anak bisa memiliki potensi dasar adab, prilaku, dan keterampilan dasar serta motivasi belajar.

Salah satu asas utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bahwa proses belajar dilakukan dengan pendekatan bermain. Bermain adalah aktivitas anak sehari-hari.[5] Aktivitas bermain dapat dilakukan melalui beragam media atau permainan yang bersifat edukatif dengan memanfaatkan fasilitas serta benda-benda yang tersedia di lingkungan sekitar anak.

---

[3] Muhamad Irgi and others, 'Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak Dan Remaja', 1, 2024 <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2085> hlm 131.

[4] Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* (Bumi Aksara, 2019) hlm 9.

[5] Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Kencana, 2020) hlm 66.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti perkembangan moral dan spiritual keagamaan, motorik fisik, bahasa, sosial emosional, kognitif, serta seni. Upaya menstimulasi aspek-aspek tersebut sangat bergantung pada penggunaan media pembelajaran, karena anak usia dini pada dasarnya belajar melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran—baik berupa media konkret, audio, visual, maupun lingkungan sekitar—menjadi sangat penting. Disarankan agar media yang digunakan berasal dari lingkungan alam sekitar, bersifat ekonomis, dan sebisa mungkin memanfaatkan bahan-bahan bekas yang mudah dijangkau.[6]

Aktivitas bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif dan intelektual anak. Seiring bertambahnya usia dan kematangan kognitif, pola bermain anak juga mengalami perubahan, dimulai dari tahap sensori motor hingga mencapai tahap operasional formal. Kemampuan kognitif memegang peran yang signifikan dalam proses belajar anak, sebab sebagian besar kegiatan

[6] Agus F. Fawzia Aswin Hadis Tangyong and others, *Pengembangan Anak Usia Dini* (Grasindo, 2009) hlm 7.

belajar melibatkan kemampuan mengingat dan berpikir.[7] Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, salah satu indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun adalah kemampuan berpikir secara simbolik, yang ditunjukkan melalui kemampuan mengenali, menyebut, serta menggunakan konsep angka dan lambang huruf.

Anak usia dini perlu pengenalan huruf sejak dini karena dengan memahami huruf, anak-anak akan lebih mudah berinteraksi dengan dunia sekitar dan belajar merangkai huruf menjadi kata yang memiliki arti dan dapat melafalkan atau menyebutkan huruf dengan benar

Fenomena dikalangan PAUD adalah orang tua menuntut anak bisa membaca. Hal ini menjadi momok bagi para orang tua karena takut apabila anak masuk ke jejang SD anak tidak mampu membaca. Namun pada kenyataannya banyak lembaga PAUD yang menekankan membaca tetapi dalam prosesnya tidak sesuai dengan tahapan anak, anak dituntut untuk bisa tetapi realitanya anak tidak paham apa yang dibacanya.

Montessori mengatakan dikutip Britton dari buku Konsep Dasar PAUD oleh Suyadi dan Maulidya,

[7] Gusnarib Wahab, Hikmatur Rahma, and Moh Ikhsan Kahar, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Adab, 2022) hlm 29.

terjemahanya “bagi anak permainan adalah sesuatu yang menyenangkan suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan”.[8] Hal ini sependapat dengan kurikulum yang digunakan di tempat peneliti, bahwa mulai tahun ajaran 2023/2024. Menurut lembaga yang diteliti, Montessori mempunyai aparatus yang menarik dan bahan yang digunakan ramah lingkungan, tidak membahayakan anak, dan menyenangkan bagi anak. Stimulasi dengan prinsip Montessori dapat di implementasi dalam pengenalan huruf pada anak.

Meskipun pada umumnya pengenalan huruf kepada anak-anak bukan hal yang mudah, namun TK IT Insan Mulia berhasil memperkenalkannya dengan metode yang menyenangkan. Anak-anak diajak belajar huruf melalui berbagai permainan edukatif yang memanfaatkan media serta sumber belajar yang menarik. Salah satu bahan *looseparts* berbahan plastik yang digunakan adalah tutup botol, yang dimanfaatkan secara kreatif untuk membantu anak mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Daryanto mengutip dari penelitian Riswan, “Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat dipakai dan digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar agar tercapai dari

[8] Suyadi dan Ulfah. Hal 34

tujuan pembelajaran itu sendiri".[9] Oleh karena itu media sangat penting bagi anak yang belum dapat memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Kehadiran media membuat pembelajaran menjadi lebih realistis dan mudah dipahami anak, salah satu aspek daya tarik ini dapat dicapai melalui pemilihan materi dan desain media penyajian media dari bahan bekas tutup botol.

Dalam penerapan prinsip pendidikan anak usia dini, media yang digunakan dalam kegiatan bermain anak dapat berasal dari berbagai jenis media dan sumber belajar yang beragam.[10] Salah satu media atau barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari adalah tutup botol. Tutup botol merupakan barang *loose part* dikategorikan barang yang terbuat dari plastik. Sesuai dengan sifat benda *loose part* dapat dengan mudah dirakit dan dilepas, dipasang dan dibongkar.[11] Tutup botol yang kebanyakan orang buang ke tempat sampah dan dibakar,

[9] Persepsi Guru et al., "Bernas Kids : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bernas Kids : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Islam anak Usia Dini*, 1.2 (2022), hal. 14–21.

[10] Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Kencana, 2020) hlm 10.

[11] Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD* (PT Sarang Seratus Aksara, 2020) hlm 13.

dapat di implementasikan dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini [12].

Jenis media *looseparts* bahan plastic yaitu tutup botol termasuk dalam kategori media konkret yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan huruf kepada anak usia 4 hingga 5 tahun. Selain melatih fokus anak mencoba membuka dan menutup tutup botol, media ini juga mengingkatkan daya berpikir anak dengan mengenalkan huruf awal. Anak usia dini belajar melalui bermain, jadi hal ini menjadi menarik anak agar anak tidak cepat merasa bosan dan lebih bersemangat dalam belajar mengenal huruf.

Terdapat beberapa faktor yang menjadikan media *looseparts* bahan plastic tutup botol huruf memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Holifah dan Ma'ruf, yang menunjukkan bahwa penggunaan media lego dari limbah tutup botol mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Permainan ini dilakukan dengan cara membongkar dan menyusun kembali tutup botol melalui aktivitas mencocokkan bentuk, gambar, huruf, serta angka yang

[12] Ahmad Afandi, "Pengaruh Media Tutup Botol Bekas Minuman Terhadap Kemampuan Membilang," *Jurnal AUDI*, 3.2 (2018), hal. 80–85, doi:10.33061/ad.v3i2.2728.

sesuai.[13] Sedangkan pada penelitian berfokus pada implementasi media *looseparts* bahan plastik dan kemampuan yang ditingkatkan adalah mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun.

Keunikan dalam penelitian ini terletak pada fokus peneliti terhadap hasil dari serangkaian kegiatan yang dilaksanakan di TK IT Insan Mulia. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengurangi permasalahan dalam pengenalan huruf bagi anak usia dini 4–5 tahun melalui pemanfaatan media *looseparts* bahan plastic.

Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **"Implementasi Media *Looseparts* Bahan Plastik Dalam Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun".**

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, peneliti dapat menyusun rumusan masalah sebagai berikut Bagaimana implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun?

[13] Ahmad Ma'ruf Nur Holifah, "Pengaruh Penerapan Media Lego Hijaiyah Dari Limbah Tutup Botol Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Ra Miftahul Huda Kertosari Pasuruan," *Mu'alim*, 1 (2019), hal. 79–94.

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

   Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

   a. Untuk mengetahui implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

   a. Bagi guru, media *looseparts* bahan plastik dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pengenalan huruf yang lebih variatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif.

   b. Bagi peserta didik, media ini berfungsi sebagai sarana untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf secara interaktif dan menarik.

   c. Bagi sekolah, media *looseparts* bahan plastik dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf di lingkungan sekolah.

   d. Bagi peneliti, hasil ini menjadi dorongan untuk terus menciptakan inovasi dan kreativitas dalam

kegiatan pembelajaran, meskipun dihadapkan pada keterbatasan sarana dan prasarana.

BAB II

IMPLEMENTASI MEDIA *LOOSEPARTS* BAHAN PLASTIK DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata *media* merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang berarti sebagai alat perantara. Gagne mengemukakan bahwa media mencakup berbagai unsur dalam lingkungan anak yang berfungsi untuk merangsang proses belajar. Sementara itu, menurut Briggs, media adalah segala bentuk alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran.[1]

Secara etimologis, istilah *media* berarti "perantara" atau "alat penyampai". Sementara itu, menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media diartikan sebagai segala bentuk serta saluran yang

[1] Yuliani Nurani Sujiono, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, ed. by UNIVERSITAS TERBUKA, 2013. Hlm 8.4

digunakan dalam proses penyampaian pesan atau informasi. [2]

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar oleh guru guna menciptakan interaksi belajar yang menyenangkan. Proses ini melibatkan pemanfaatan sumber daya secara terpadu dan optimal—meliputi materi, metode, media, aktivitas, serta evaluasi—agar peserta didik dapat lebih memahami materi, meningkatkan partisipasi, membangun motivasi, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. [3]

Jadi media pembelajaran anak usia dini adalah sebuah saluran sebagai suatu proses perantara antara anak dan guru untuk penyampaian informasi proses belajar agar mendorong anak untuk belajar.

2. Fungsi media pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dilakukan karena memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar, sehingga dapat membantu meningkatkan mutu pembelajaran secara

[2] Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Deepublish, 2018). Hlm 6

[3] Farah Fitriana, *Peningkatan kemampuan membaca anak usia din* (PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2023). Hal 68

keseluruhan. Menurut Levie dan Lentz, terdapat empat fungsi utama dari media pembelajaran, yaitu:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi dari media visual berperan sebagai aspek utama, yakni untuk menarik serta memfokuskan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan, baik secara mandiri maupun yang mendampingi teks dalam materi pembelajaran.[4]

2) Fungsi afektif

Salah satu fungsi media visual tampak dari sejauh mana peserta didik menikmati proses belajar atau saat membaca teks yang disertai gambar. Visual berupa gambar atau simbol mampu membangkitkan emosi dan memengaruhi sikap peserta didik terhadap materi yang dipelajari. [5]

---

[4] Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3.1 (2019), hal. 45–56, doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.

[5] Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, 5.2 (2023), hal. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

3) Fungsi kognitif

Adanya gambar dan suara dapat meningkatkan ingatan anak dalam menerima pembelajaran. Hal ini didukung dengan kerucut pengalaman belajar milik Dale yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media konkret dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak sehingga anak akan mengingat hal tersebut dan memberikan kesan baik. [6]

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terbukti efektif berdasarkan suatu hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual mampu memberikan konteks untuk membantu pemahaman teks. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca, mengorganisasi informasi dalam teks, serta dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari.[7]

---

[6] Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Caremedia Communication, 2020) <https://play.google.com/store/books/details?id=cxv-DwAAQBAJ>.

[7] Siti Quratul Ain dan Dea Mustika, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Abdidas*, 2.5 (2021), hal. 1080–85, doi:10.31004/abdidas.v2i5.427.

Pada fungsi ini media memiliki fungsi untuk mengakomodasi anak yang mengalami kesulitan untuk belajar dengan lambatnya penerimaan dan memahami materi pembelajaran.

3. Prinsip-prinsip Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam merancang media pembelajaran, penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip yang mendasarinya. Prinsip-prinsip tersebut harus selaras dengan kaidah pembelajaran yang berlaku bagi anak usia dini, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

1) Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran bagi anak harus selalu berfokus pada kebutuhan mereka. Anak usia dini berada pada tahap yang memerlukan dukungan pendidikan secara intensif guna mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan, baik secara fisik maupun psikologis, yang meliputi kemampuan intelektual, bahasa, motorik, serta sosial emosional.[8]

2) Belajar melalui bermain

[8] Alfina Lailan, "Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2.12 (2023), hal. 5027–34, doi:10.55681/sentri.v2i12.1887.

Bermain merupakan media pembelajaran bagi anak usia dini. Melalui aktivitas bermain, anak didorong untuk mengeksplorasi, menemukan, serta memanfaatkan berbagai benda yang terdapat di lingkungan sekitarnya.[9]

3) Menggunakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan perlu dirancang secara optimal karena anak usia dini memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung serta interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang tertata dengan baik dapat mendukung dan mempercepat proses perkembangan anak secara menyeluruh.[10]

4) Menggunakan pembelajaran terpadu

Pembelajaran bagi anak usia dini sebaiknya menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu yang dikemas melalui tema. Tema yang dipilih perlu bersifat menarik,

---

[9] Dyah Aris Susanti, "Konsep belajar melalui bermain pada anak sejak usia dini," *Al-ibtida'*, Vol.07, No.02 (2019), hal. 120–35.

[10] E S Anggraini et al., "Pentingnya Penataan Lingkungan Belajar yang Kondusif bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan …*, 7 (2023), hal. 7533–36 <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7423%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/7423/6137>.

membangkitkan minat anak, serta relevan dengan kehidupan mereka. Tujuannya adalah agar anak lebih mudah memahami berbagai konsep secara jelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih sederhana dan bermakna bagi mereka. [11]

5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Pengembangan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui proses pembiasaan yang berkelanjutan. Keterampilan ini berkaitan dengan berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yang berguna dalam aktivitas sehari-hari, seperti melaksanakan rutinitas yang mendukung terbentuknya sikap mandiri.[12]

6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Media dan sumber belajar dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar maupun dari berbagai bahan yang secara khusus disediakan oleh pendidik atau guru untuk mendukung proses pembelajaran.[13]

---

[11] Khadijah, *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI* (PERDANA PUBLISHING, 2015).

[12] Utin Supartin, Nurbiana Dhieni, dan Sofia Hartati, "Pentingnya Melatih Kecakapan Hidup Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9.2 (2024), hal. 227–37.

[13] Khadijah.

7) Pembelajaran yang dekat dengan anak

Proses pembelajaran untuk anak usia dini sebaiknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari penyampaian konsep-konsep yang sederhana dan relevan dengan kehidupan anak. Untuk memastikan anak mampu memahami konsep dengan baik, guru perlu menyajikan kegiatan pembelajaran secara berulang dan konsisten.[14]

4. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu : [15]

1) Media Visual

Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang hanya melibatkan indera penglihatan peserta didik. Seluruh pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui media ini bersumber dari apa yang diperhatikannya. [16] Beberapa contoh media visual antara lain meliputi foto, ilustrasi, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga, dan sejenisnya.

---

[14] Khadijah.

[15] Satrianawati.

[16] Shoffan Shoffa et al., *Media Pembelajaran* (CV. Afasa Pustaka, 2023).

2) Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang berfokus pada indera pendengaran dalam penggunaannya. Informasi atau pesan yang disampaikan melalui media ini disajikan dalam bentuk simbol-simbol bunyi, baik yang bersifat verbal maupun nonverbal.[17] Contoh media audio yaitu radio dan alat perekam pita magnetic (*tape recorder*).

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah Media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses.[18] Media ini melibatkan penggunaan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Beberapa contoh media audio-visual antara lain drama, pertunjukan, film, televisi, serta media yang kini semakin populer, yaitu VCD.

4) Media Kinestetik

[17] Deby Kurnia Dewi, *Media Pembelajaran* (Pustaka Baru Press, 2022) hlm 55.

[18] Sulastyo Barnabas, *Media Audio Visual Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Seni Musik Di SMP* (CV. Adanu Abimata, 2023) hlm 29.

Media pembelajaran kinestetik merujuk kepada metode dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan gerakan. Pendekatan ini berfokus pada pengalaman langsung, di mana siswa belajar melalui tindakan dan interaksi dengan lingkungan mereka.[19]

5) Media *digital*

Media *digital* merupakan bentuk pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan jaringan komputer. Media ini dapat dikembangkan menjadi sistem berbasis web, yang selanjutnya berkembang lebih luas melalui penggunaan jaringan internet. [20]

B. Media Loosepart

1) Definisi *loosepart*

Loose parts merupakan material terbuka yang bersifat fleksibel, dapat dipisahkan, disusun, dipindahkan, disatukan, dijajarkan, serta

[19] Suriaman Suriaman et al., "Media Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinestethic) pada Mata Pelajaran PPKn," *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3.2 (2024), hal. 1773–79.

[20] Muhammad Ilham, *Media Pembelajaran* (Jejak Pustaka, 2023) hlm 24.

dikombinasikan dengan berbagai jenis bahan lainnya. [21] *Loose parts* dapat berupa benda alam ataupun sintetis.

Loose parts dapat ditemukan dilingkungan sehari-hari. Benda-benda konkrit ini dapat dimainkan anak dan merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik. [22]

Loose parts tidak hanya sekedar media pembelajaran biasa karena hadir sebagai material yang bisa dimainkan dan dapat mengoptimalkan potensi anak. Selain dapat memaksimalkan potensi anak, *loose part* dapat menstimulus kognitif.

Proses kognitif yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini melalui penggunaan *loose parts* mencakup kemampuan berpikir logis, berpikir kritis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan ini dibentuk agar anak mampu berpikir secara mandiri, kreatif, dan analitis. Melalui kegiatan bermain dengan *loose parts*, berbagai aspek

[21] St Nuraeni, *Mengenal Media Loose Parts* (Subaltern Inti Media, 2023).
[22] Siantajani.

kognitif yang berkaitan dengan konsep matematika dan sains dapat muncul, terutama dengan dukungan dan bimbingan dari guru.

2) Jenis-jenis *Loose parts*

Komponen *loose parts* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini terdiri atas berbagai benda yang memiliki tekstur dan bentuk yang beragam. Adapun jenis - jenis bahan Loose Part yang dapat kita temukan :

1) Bahan alam

   Material yang berasal dari alam dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kulit kerang, bulu, serta potongan kayu, dsb

2) Plastik

   Benda-benda yang berbahan dasar plastik, seperti sedotan, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, dan keranjang, tersedia dalam berbagai bentuk, warna, dan ukuran yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

3) Logam

Benda-benda berbahan logam dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti kaleng, koin, peralatan dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu berbahan aluminium, plat kendaraan, kunci, serta drum, dsb

4) Kayu dan Bambu

Benda-benda berbahan kayu yang sudah tidak terpakai dapat dimanfaatkan kembali sebagai media pembelajaran. Contohnya meliputi seruling, tongkat, balok, potongan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, dan papan, dsb

5) Benang dan Kain

Benda-benda yang berasal dari bahan serat dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti berbagai jenis kain dengan tekstur yang beragam, bermacam-macam tali dengan ukuran berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, serta karet, dsb

6) Kaca & keramik

Benda-benda yang terbuat dari bahan kaca dan keramik dapat digunakan sebagai

media pembelajaran, seperti botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dan kacamata, dsb

7) Kaca & keramik

Material yang berasal dari kaca dan keramik dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Beberapa contohnya antara lain botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, serta kacamata, dsb

3) Manfaat *Loose Parts*

Loose parts bersifat terbuka, sehingga sangat fleksibel, mudah disesuaikan, ditambah, maupun dimodifikasi. Karakteristik terbuka inilah yang menjadi keunggulan dari *loose parts,*[23] sehingga dalam permainannya akan mengundang anak bermain sesuai idenya.

Terdapat empat manfaat utama yang dapat diperoleh anak saat bermain dengan *loose parts*:

1) Mengembangkan keterampilan inkuiri.

[23] Olivia Chirilda Sipahutar dan Julita Herawati P, "Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2.3 (2023), hal. 11441–11446 <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

Rasa ingin tahu pada anak perlu difasilitasi karena merupakan aspek penting dalam mengembangkan kemampuan inkuiri. Pembelajaran pada jenjang PAUD yang menerapkan pendekatan inkuiri sangat mendukung proses penemuan dalam kegiatan belajar. [24] Bermain dengan loose parts akan mendorong ketrampilan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan.

2) Mengajarkan anak untuk bertanya.

Pembelajaran yang bersifat terbuka mendorong anak untuk berpikir, merasa ingin tahu, dan mengajukan pertanyaan. Anak akan terdorong untuk mengevaluasi gagasan-gagasannya serta mencari tahu berbagai peristiwa yang dialaminya. Oleh sebab itu, pendidik perlu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mampu merangsang pemikiran anak, agar tumbuh generasi yang berkembang secara optimal dan memiliki

[24] Nurul Yusri, Sekolah Tinggi, dan Agama Islam, "Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts," *Jurnal Adzkiya ISSN*, 5.2 (2021), (hal. 34).

kompetensi yang relevan dengan tuntutan zaman. [25]

3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Saat anak terlibat dalam permainan dengan *loose parts*, salah satu manfaat utama yang dapat dikembangkan adalah kemampuan mereka dalam berkontribusi terhadap proses pemecahan masalah, tekad, dan ketahanan. Pendidik membahas tema ini, menghubungkan loose *parts* dengan perkembangan kognitif, perencanaan dan target, serta ketahanan dan ketekunan.[26] Selain itu, permainan ini juga dapat mendukung perkembangan berbagai aspek, seperti nilai-nilai agama dan moral, keterampilan fisik dan motorik, kemampuan berbahasa, aspek sosial emosional, serta kreativitas dalam seni.

---

[25] Yasinta Maria Fono dan Efrida Ita, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuza," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (2021), hal. 9295 <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>.

[26] Rebecca A. Spencer et al., "Educator perceptions on the benefits and challenges of loose parts play in the outdoor environments of childcare centres," *AIMS Public Health*, 6.4 (2019), hal. 467, doi:10.3934/publichealth.2019.4.461.

4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Saat anak bermain dalam lingkungan yang terbuka, mereka akan memperoleh pengalaman bermain yang bermakna dan berkualitas. Hal ini memungkinkan anak terlibat secara penuh dalam aktivitas, sekaligus mendorong tumbuhnya kreativitas mereka. [27]

C. Mengenal huruf pada anak usia dini

1. Pengertian mengenal huruf

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik dalam jurnal Masna, bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda – tanda atau ciri – ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.[28]

Pengenalan huruf pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik individu masing-masing anak. Menurut Nurgiyantoro, mengenal huruf merupakan syarat dasar utama yang harus dikuasai

[27] Prihatin, *Loose Part Solusi Bermain Atraktif Di PAUD* (Indocamp, 2021).
[28] Suriaman et al.

agar anak mampu memahami kegiatan membaca dan menulis.

Sementara itu, Darjowidjojo menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan anak dalam memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya, sehingga anak mampu mengenali huruf serta memahami maknanya.[29]

Perintah mengenal huruf dalam Al-Qur'an sudah dijelaskan pada ayat pertama yang diturunkan Allah pada Nabi Muhammad.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَ(١) خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ(٢) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ(٣) الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ(٤) عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ(٥)

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan(1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia(3) yang mengejar (manusia) dengan pena(4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya(5).[30]

Ayat tersebut membuktikan bahwa perintah "*iqra*" mengandung makna setiap muslim

[29] Bernadetha Asni et al., "Analisis Kegiatan Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun," *Musamus Journal of Primary Education*, 5.1 (2022), hal. 65–71, doi:10.35724/musjpe.v5i1.3863.

[30] Kementrian Agama Republik Indonesia. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Kementrian Agama RI, 2022.

berkewajiban selalu menambah informasi sehingga memiliki banyak informasi. Sejalan dalam proses pembelajaran anak, membaca dimulai sejak anak mengenal huruf atau sejak dini. Di sekolah proses membaca dimulai sejak PAUD atau TK dan masuk SD sampai jenjang pendidikan tertinggi.

2. Aspek Keterampilan Prabaca

Pengenalan literasi pada anak usia dini tidak hanya terbatas pada pengenalan huruf, tetapi juga mencakup berbagai aspek keterampilan, seperti motivasi dalam membaca, penguasaan huruf, kemampuan mengenali bunyi-bunyi terkecil dalam bahasa, pengetahuan tentang huruf atau kemampuan menyebutkan nama-nama abjad, perluasan kosakata, serta kesadaran terhadap bentuk-bentuk cetakan. Kelima aspek ini merupakan bagian dari keterampilan prabaca:

a. Motivasi membaca (*motivation to read*)

Motivasi membaca sangat penting untuk anak miliki sebelum anak belajar teknis membaca. Dalam proses pengenalan membaca terlebih dahulu melalui pembelajaran melalui bermain. apabila menghubungkan membaca dengan hal yang menyenangkan, melihat

membaca sebagai hal yang penting, dan memiliki kepercayaan diri sebagai pembaca, maka anak akan lebih menikmati dan menunggu-nunggu waktu baca buku bersama, memiliki dorongan yang lebih besar untuk mengenal huruf-huruf, dan lebih mau terlibat di permainan-permainan yang mengasah kemampuan membacanya. [31]

b. Kemampuan berbahasa lisan (*language comprehension*)

Kemampuan berbahasa lisan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Tahapan ini bisa di lihat saat anak membaca, anak perlu mengombinasikan bunyi huruf dan memahami apa yang dibaca. Sebelum anak dapat memahami apa yang dibaca, anak perlu mengembangkan kemampuan berbahasa untuk mampu mendengarkan, menyimak memahami kata-kata lisan dan menjalin komunikasi dengan orang lain. [32]

---

[31] Agstried Elisabeth et al., *Mengajarkan Anak Baca Tulis, Mulai dari Mana?* (Rumah Dandelion, 2021).

[32] Ni Wayan Runtin dan Christiani Endah Poerwati, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Melalui Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Pada Kelompok B1

c. Kesadaran tulisan cetak (*print awareness*)

Kesadaran tulisan cetak adalah ketika anak memahami bahwa tulisan terdiri dari huruf, mewakili kata-kata lisan yang memiliki arti, tanda baca yang juga memberikan arti, dan kemampuan untuk menelusuri bacaan dengan pandangannya, dari kiri ke kanan, atas ke bawah. [33]

d. Kesadaran bunyi (*phonological awareness*)

Sebagian besar orang mengira bahwa belajar membaca berawal dari mengenal dan membunyikan simbol huruf. Namun sebenarnya, proses belajar membaca dimulai jauh sebelum anak memahami bahwa tulisan/ simbol huruf mewakili kata-kata lisan. Dasar kemampuan membaca ada- lah kesadaran fonologis (*phonological awareness*), yaitu kemampuan untuk mengenali bunyi-bunyi yang berbeda dalam percakapan dan memanipulasi

Tk Dharma Kumara I Tibubeneng," *Media Edukasi*, 2.1 (2018), hal. 38.

[33] Sofie Dewayani dan Dadang Sunendar, *Model Pembelajaran Literasi Untuk Jenjang Prabaca dan Pembaca Dini Panduan bagi Orang tua dan Guru*, *Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2019 hlm 5.

bunyi bahasa lisan. Proses ini terkait dengan persepsi auditori yang mengandalkan indra pendengaran. Anak yang kesadaran bunyinya baik akan mampu

Memahami kalimat terdiri kata dan menghitung jumlah kata dalam kalimat. Memahami suku kata kata terdiri dari phonem (satuan terkecil dari bunyi). Memanipulasi bunyi dalam kata, rangkaian bunyi huruf bisa dipecah, diganti, dan digabung kembali, yang akan membuat perbedaan arti.

e. Pengenalan huruf (*letter recognition*)

Pengenalan huruf bagi anak usia dini tidak langsung dengan mengenalkan seluruh huruf abjad dari a-z, tetapi melalui beberapa tahapan sampai anak mampu mengenal semua huruf. Tahapan ini dimulai dengan mengenalkan huruf yang menyusun nama panggilan anak, mengenal huruf vokal, mengenalkan 10 huruf konsonan. Hal ini sesuai dengan pendekatan Montessori. Pendekatan ini mengedepankan kegiatan sehari-hari dan mengikuti perkembangan anak.

Anak usia dini belajar segala sesuatu dari yang konkret menuju abstrak. Maka apabila anak mengalami kesulitan membedakan huruf-huruf, maka orang tua perlu menguatkan kembali kemampuan persepsi visual anak, yaitu kemampuan mengenali bentuk yang sama dan berbeda, serta mampu melakukan pengelompokan berdasarkan bentuk yang dilihatnya.[34] Apabila persepsi visual anak berkembang baik, potensi anak untuk tertukar antar huruf terutama huruf-huruf yang mirip akan berkurang. Cara agar menguatkan persepsi visual anak bisa melalui permainan yang berhubungan dengan bentuk-bentuk dasar, serta bermain mencocokan gambar.

Salah satu metode yang digunakan saat belajar teknis membaca adalah *phonic*, yaitu merangkai bunyi huruf. Metode ini menekankan pada pengenalan bunyi hurufnya, bukan nama hurufnya. Di sisi lain metode ini lebih efektif daripada menghafal untuk belajar membaca.[35]

[34] Elisabeth et al.
[35] Elisabeth et al.

D. Kajian Pustaka relevan

Tinjauan pustaka merupakan kegiatan menelusuri berbagai referensi seperti buku, hasil penelitian, karya ilmiah, maupun sumber lainnya yang dijadikan acuan atau pembanding oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Peneliti akan menggunakan sejumlah sumber, baik dari literatur maupun penelitian terdahulu, sebagai dasar rujukan dan perbandingan.

Peneliti akan merujuk pada beberapa sumber sebagai acuan atau pembanding, baik dari buku-buku maupun hasil penelitian sebelumnya. Proposal ini disusun untuk mengkaji implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun. Penelitian dengan topik tersebut belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Untuk menghindari kesamaan hasil penelitian, peneliti menyertakan beberapa contoh penelitian yang relevan dengan penggunaan media *looseparts* bahan plastik dalam pengenalan huruf pada anak usia 4–5 tahun. Oleh karena itu, terdapat sejumlah karya ilmiah terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, sebagaimana dipaparkan berikut ini:

1. Artikel yang ditulis oleh Yuli Triastuti, Jayadi Jayadi, Susilowati Budiningsih, Yuridistya Primadhita yang berjudul "Media Pembelajaran Tutup Botol untuk Pendidikan Anak Usia Dini". Artikel yang dimuat dalam Jurnal Abdimas IPWIJA menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini sejalan dengan tahap perkembangan psikologis anak usia 3 hingga 6 tahun, di mana pendekatan melalui permainan dianggap lebih efektif dan sesuai untuk digunakan.

   Persamaan antara penelitan Yuli Triastuti dkk dengan penelitian ini adalah menitikberatkan pada pemanfaatan limbah sampah tutup botol.

   Adapun perbedaannya terletak pada jenis kegiatan yang dilakukan. Dalam artikel yang ditulis oleh Yuli Triastuti dan rekan-rekannya, dijelaskan bahwa media tutup botol dimanfaatkan untuk membantu anak usia dini belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan media *looseparts* bahan plastik secara khusus dalam kegiatan pengenalan huruf.
2. Artikel oleh Ayu Niati, Hendra Sofyan, Winda Sherly Utami dengan judul "Pengaruh Tutup Botol

Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun". Dalam Jurnal Tunas Siliwangi, Ayu Niati, Hendra Sofyan, dan Winda Sherly Utami menyimpulkan bahwa penerapan media tutup botol dalam pembelajaran mampu mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TKIT Al-Mutmainnah Jambi secara positif.

Hal yang menjadi persamaan dari penelitian Ayu Niati dkk, adalah upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Adapun perbedaannya terletak pada jenis metode penelitian yang digunakan. Artikel yang ditulis oleh Ayu Niati dan rekan-rekannya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, sedangkan peneliti dalam studi ini menerapkan metode penelitian kualitatif.

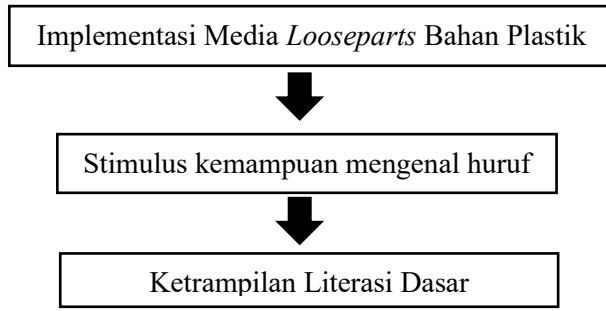
3. Artikel yang ditulis oleh Syahreni Yenti yang berjudul "Pemanfaatan Media Tutup Botol untuk Mengenalkan Konsep Huruf kepada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina 01 Tarusan". Terbit di Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Syahreni Yent menyimpulkan pemanfaatan media tutup botol dalam meningkatkan kemampuan membaca awal

anak yaitu pengenalan huruf. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengenalan huruf.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan inti dari teori yang telah dirumuskan dalam bentuk konsep. Berdasarkan latar belakang dan dasar teori yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai penerapan media *looseparts* bahan plastik sebagai stimulasi dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di TKIT Insan Mulia.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih rinci, kerangka berpikir dapat dilihat melalui peta konsep berikut ini.



Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir

Permasalahan awal yang ditemukan peneliti adalah penggunaan buku sebagai satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini cenderung monoton dan membosankan bagi anak, sehingga menimbulkan berbagai kendala, seperti mudah merasa stres, sering membuat keributan, serta mengalami tekanan psikologis akibat tuntutan yang diberikan. Menyadari hal tersebut, guru berusaha melaksanakan kegiatan alternatif yang dapat mengatasi kelemahan dalam proses pembelajaran tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian*, metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang didasarkan pada pandangan filsafat postpositivisme atau interpretif. Metode ini digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, yaitu menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh umumnya bersifat kualitatif dan dianalisis secara mendalam. [1]

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif karena untuk menemukan dan memahami implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia Semarang. Peneliti mengumpulkan data mengenai implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 3 ed. (ALFABETA, 2023).

kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia Semarang.

Peneliti lebih menfokuskan pada proses implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia Semarang. Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari lapangan yaitu hasil dari implementasi media *looseparts* bahan plastik, sehingga akan menghasilkan penemuan bahwa media ini media *looseparts* bahan plastik dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia.

Jadi dalam penelitian ini proses penelitian dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Peneliti dapat mendiskripsikan hasil penelitiannya terkait dengan implementasi media media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TKIT Insan Mulia.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di TKIT Insan Mulia Semarang. Aktivitas penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan, mulai tanggal 29 Juli 2024 sampai dengan tanggal 29 Agustus 2024.

C. Sumber Data

1. Sumber Data

Menurut Sugiyono pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber yaitu sumber primer dan sumber sekunder:[2]

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber yang secara langsung menyampaikan informasi kepada pihak yang melakukan pengumpulan data. Data primer ini diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara langsung dengan kepala sekolah serta guru kelompok A di TKIT Insan Mulia Semarang.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak secara langsung menyampaikan informasi kepada peneliti, melainkan melalui perantara seperti individu lain atau dokumen tertulis. Data sekunder ini dapat diperoleh melalui buku, jurnal, serta berbagai bentuk dokumentasi dari guru kelompok A TKIT Insan Mulia Semarang, seperti arsip, notulen, standar

[2] Sugiyono.

operasional prosedur (SOP), dan surat keputusan (SK).

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus pada penerapan media media *looseparts* bahan plastik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun di kelompok A TKIT Insan Mulia Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono dalam bukunya tentang penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat krusial dalam sebuah penelitian, karena inti dari kegiatan penelitian adalah memperoleh data. Berdasarkan cara pengumpulannya, data dapat diperoleh melalui beberapa metode, seperti observasi (pengamatan), wawancara (*interview*), dan dokumentasi[3] :

1. Observasi

   Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi diartikan sebagai

[3] Sugiyono.

pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.[4]

Teknik pengumpulan data dengan observasi melihat pola perilaku manusia atau objek dalam situasi – situasi untuk mendapatkan informasi tentang realita yang diamati[5].

Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara mengamati media media *looseparts* bahan plastik yang diberikan oleh guru di TK IT Insan Mulia Semarang kemudian mendokumentasi kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dan interaksi tatap muka, di mana percakapan individu atau kelompok bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi – informasi, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu[6].

Sebelum melakukan wawancara, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa

[4] Mayang Sari Lubis, *Metodologi Penelitian* (Deepublish, 2018).

[5] Ifit Novita Sari et al., *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. oleh M.Si Dr Hayat, S.AP. (Unisma Press, 2023).

[6] Sari et al.

pertanyaan-pertanyaan tertulis. Agar hasil wawancara dapat terekam dengan baik penulis menggunakan alat-alat wawancara seperti buku catatan dan *handphone*.

Peneliti mewawancarai kepala sekolah dan guru kelompok A1 di TKIT Insan Mulia Semarang. Wawancara pertama kepada kepala sekolah TKIT Insan Mulia Semarang pertanyaan berkaitan tentang gambaran umum TKIT Insan Mulia yaitu visi misi, kurikulum. Kemudian metode pembelajaran, kendala, media pembelajaran, cara guru memberikan stimulasi mengenal huruf, dan pendapat media *looseparts* bahan plastik dapat mengenal huruf.

Wawancara kedua dengan guru kelompok TK A1, berkaitan tentang metode pembelajaran, kendala, media pembelajaran, cara guru memberikan stimulasi mengenal huruf, kegiatan bermain media *looseparts* bahan plastik dilaksanakan kapan, proses bermain dengan media *looseparts* bahan plastik, dampak implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf terhadap anak usia dini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi artinya benda – benda tertulis. Peneliti mencari data berupa buku-buku, majalah, dokumen, peraturan – peraturan, catatan harian, transkip, surat kabar, majalah, notulen rapat[7].

Teknik pengumpulan dokumentasi merupakan pelengkap atau penguat data hasil obervasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif[8].

Peneliti melakukan dokumentasi karya tulis akademik yaitu sejarah singkat, profil sekolah, visi, misi, dan tujuan, sarana prasarana, struktur organisasi, peserta didik di TKIT insan mulia semarang

Selanjutnya peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto. Pertama bangunan fisik TK IT Insan Mulia berupa foto tampak depan, teras, kelas bermain sentra persiapan, media *looseparts* bahan plastik, kamar mandi. Kedua foto wawancara dengan Kepala sekolah dan guru kelas kelompok A1, dan yang terakhir foto pembelajaran proses penerapan media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun TKIT Insan Mulia.

[7] Sari et al.
[8] Sari et al.

F. Uji Keabsahan Data

Menurut Sugiyono dalam bukunya tentang penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat krusial dalam sebuah penelitian, karena inti dari kegiatan penelitian adalah memperoleh data. Berdasarkan cara pengumpulannya, data dapat diperoleh melalui beberapa metode, seperti observasi (pengamatan), wawancara (*interview*), dan dokumentasi:

1. Triangulasi teknik

   Triangulasi teknik adalah pendekatan yang digunakan peneliti dengan menerapkan berbagai metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari satu sumber yang sama.[9] Peneliti menggunakan observasi di TKIT Insan Mulia Semarang, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

2. Triangulasi sumber

   Triangulasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.[10] Peneliti memperoleh

[9] Sugiyono.
[10] Sugiyono.

data dari hasil wawancara dengan Kepala sekolah TKIT Insan Mulia Semarang dan guru kelas A1, yang kemudian diperiksa dengan menyamakan hasil wawancara lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi.

G. Teknik Analisis Data

Setelah seluruh data terkumpul, baik dari studi literatur maupun hasil lapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Dalam buku *Metodologi Penelitian* karya Salim dan Syahrum, Faisal menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara induktif, yaitu mengelompokkan data atau fakta untuk mencapai tingkat abstraksi yang lebih tinggi, menyusun sintesis, dan mengembangkan teori apabila diperlukan. [11]

Setelah data dikumpulkan dari lokasi penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi secara mendalam maka dilakukan proses memilih dan mengorganisasikan data, sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam, bermakna, unik dan temuan baru yang bersifat deskriptif, kategorisasi dan

[11] Salim dan Syahrum, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Citapustaka Media, 20212) hlm 145.

atau pola-pola hubungan antar kategori dari obyek yang diteliti. [12]

Dalam proses analisis data, penulis akan menerapkan metode deskriptif untuk mengkaji *Implementasi Media Looseparts Bahan Plastik Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4–5 Tahun*. Analisis data dilakukan secara induktif dan berlangsung secara berkelanjutan sejak tahap pengumpulan data di lapangan, serta dilakukan lebih mendalam setelah proses pengumpulan data selesai. Setelah data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi terkumpul, penulis akan menempuh beberapa tahapan analisis, di antaranya:

1. Reduksi Data

   Reduksi data merupakan proses menyederhanakan data dengan cara merangkum, memilih informasi yang esensial, menyoroti hal-hal yang relevan, menemukan tema serta pola, dan mengeliminasi data yang tidak diperlukan. Setelah seluruh data terkumpul, langkah berikutnya adalah menelaah informasi dari berbagai sumber yang tersedia. Proses ini dimulai dengan membaca,

[12] Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Harfa Creative, 2023). Hlm 144

memahami, dan mengkaji data secara menyeluruh, lalu dilanjutkan dengan melakukan reduksi. Reduksi data mencakup proses seleksi, pemfokusan, pengabstrakan, serta transformasi data mentah yang diperoleh langsung dari lapangan. Proses ini sudah dimulai sejak peneliti menentukan fokus wilayah kajiannya.[13]

Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi diolah dan disajikan dalam bentuk tulisan sesuai dengan format yang berlaku. Peneliti mewawancarai kepala sekolah dan guru di TK IT Insan Mulia Semarang, serta melakukan observasi terhadap penggunaan media *looseparts* bahan plastik di sekolah tersebut sebagai upaya mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Selain itu, kegiatan tersebut juga didokumentasikan. Selanjutnya, ketiga jenis data tersebut digabungkan dan dianalisis oleh peneliti.

2. Display Data

Setelah proses reduksi data dilakukan, tahap berikutnya adalah menyajikan data. Penyajian data

[13] Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jejak Publisher, 2018).

bertujuan untuk merangkum informasi yang kompleks menjadi bentuk yang lebih sederhana agar mudah dipahami. Melalui pengolahan dan penggabungan data oleh peneliti, diperoleh informasi terkait pelaksanaan penggunaan media *looseparts* bahan plastik, instrumen penilaian dalam mengenal huruf, serta kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *looseparts* bahan plastik tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

   Tahap berikutnya dalam analisis data kualitatif adalah menyusun kesimpulan dan melakukan verifikasi. Dalam proses ini, penulis menarik kesimpulan dengan memperhatikan secara cermat serta menerapkan pola pikir yang telah dikembangkan sebelumnya. Kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini bertujuan untuk menjawab seluruh rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti.

   Hasil penelitian yang dilakukan peneliti, menarik kesimpulan bahwa implementasi media *looseparts* bahan plastik bisa menstimulus kemampuan mengenal huruf anak, walaupun terdapat kelebihan serta kekurangan.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Data Umum Hasil Penelitian

a. Profil Sekolah TK IT Insan Mulia Semarang

Nama Sekolah	: TKIT INSAN MULIA
NPSN	: 69896259
Jalan	: Jl. Bukit Beringin Timur Dalam I Blok E No. 1 RT 5 RW 10
Kelurahan	: Gondoriyo
Kecamatan	: Ngaliyan
Kabupaten/Kota	: Kota Semarang
Provinsi	: Jawa Tengah

b. Visi, misi, dan tujuan TK IT Insan Mulia Semarang

1) Visi TK IT Insan Mulia Semarang

   "Terwujudnya sekolah yang mengembangkan karakter Rabbani".

2) Misi TK IT Insan Mulia Semarang

   a) Mengembangkan keimanan, ketaqwaan dan ilmu pengetahuan melalui internalisasi nilai islam pada pembelajaran.

   b) Menciptakan iklim pembelajaran ramah kreatif dan menyenangkan.

c) Menyinergikan pembelajaran dengan potensi lokal alam sekitar.
d) Mengembangkan potensi kecerdasan anak agar siap menjadi generasi yang unggul.

3) Tujuan TK IT Insan Mulia Semarang
a) Mewujudkan anak yang beriman dan bertaqwa pada Allah SWT.
b) Mewujudkan lingkungan pembelajaran yang ramah kreatif dan menyenangkan.
c) Memanfaatkan potensi lokal untuk mengembangkan pembelajaran.
d) Mewujudkan anak yang adaptif berakhlak mulia sehingga mampu bersaing secara global.

c. Sarana prasarana TK IT Insan Mulia Semarang

Sarana dan prasarana di TK IT Insan Mulia Semarang merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, fasilitas yang dimiliki terus mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. TK IT Insan Mulia Semarang telah memiliki gedung sekolah dengan berbagai ruangan di dalamnya, seperti ruang kepala sekolah, ruang kelas, ruang

serbaguna, gudang, dan kamar mandi. Rincian jumlah masing-masing ruangan akan dijelaskan secara lebih detail pada bagian berikut:

Tabel 2. 2 Sarana Prasarana TKIT Insan Mulia

No	Sarpras	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	Lahan Sewa	1	Baik	Luas 400 mt
2	Bangunan sekolah	1	Permanen	Luas 300 mt
3	Halaman outdoor	1	Baik	Luas 130 mt
4	R. Kepala sekolah	1	Baik	Luas 3x4 mt
6	R. kelas	4	Baik	@ luas 5x9 mt
7	KM/Toilet	3	Baik	@ luas 1x2 mt
8	R.serbaguna/*indoor*	1	Baik	Luas 5x9 mt
10	R.dapur	1	Baik	Luas 6 mt
11	Komputer/*laptop*	1	Baik	
12	APE *out door*	5	Baik	
13	Puzzel	10 set	Baik	
14	Leggo balok	4 set	Baik	@ 500 biji
15	Boneka	10	Baik	
16	Listrik	1	Baik	1300 volt
17	Internet/*WIFI*	1	Baik	
18	Sumber Air	1	Baik	Artetis

d. Struktur organisasi TK IT Insan Mulia Semarang

Tabel 2. 3 Struktur Organisasi TKIT Insan Mulia Semarang

No	Nama /NIP	Jabatan	Pendidikan	TMT
1	Aris Susanti, S.Pd.	Kepala sekolah	S1-PAUD	

2	Astutik Ulfah, S.Pd.	Guru Kelas A1	S1-PAUD	
3	Halimatus Sya'diyah, S.Pd.	Guru Kelas A2	S1-PAUD	
4	Listiyana Supatmi, S.Pd.	Guru Kelas B1	S1-PAUD	
5	Siti Nadhiroh, S.Pd.	Guru Kelas B2	S1-PGSD	
7	Karjono	Tenaga Kebersihan	SMK	

e. Peserta didik di TK IT Insan Mulia Semarang

Daftar Peserta Didik
TK IT Insan Mulia Semarang

Tabel 2. 4 Peserta Didik TKIT Insan Mulia Semarang

Kelas	Jumlah		
	L	P	Jumlah
Kelas TK A (Utsman bin Affan)	**7**	**5**	**12**
Kelas TK A (Abu Bakar as Siddiq)	**6**	**5**	**11**
Kelas TK B (Ali bin Thalib)	**5**	**4**	**9**
Kelas TK B (Umar bin Khattab)	**6**	**2**	**8**

B. Deskripsi Data

Sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian kualitatif lapangan. Penelitian kualitatif lapangan adalah penelitian yang datanya diperoleh dari lapangan, baik secara lisan maupun tertulis.

Peneliti melakukan penelitian di TKIT Insan Mulia Semarang. Peneliti menggunakan tiga teknik untuk mengumpulkan data, tiga teknik tersebut yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti telah melakukan penelitian di TKIT Insan Mulia Semarang tentang implementasi media *looseparts* bahan plastic dalam mesntimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, maka hasil dari penelitian tersebut sebagai berikut:

1. **Implementasi Media *Looseparts* Bahan Plastik Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di TKIT Insan Mulia Semarang.**

Aspek mengenal huruf penting dikembangkan di di TKIT Insan Mulia, agar mempermudah anak belajar teknis membaca. Pernyataan ini dibuktikan dengan wawancara peneliti kepada Ibu Halimatus Sya'diyah selaku guru kelompok A.

> "Untuk menjembatani agar anak ketika SD mempermudah untuk belajar teksis belajar formal, kemudian matang dalam segi seluruh aspek perkembangan termasuk aspek Bahasa yaitu keaksaraan. Mengenalkan lebih awal dengan cara yang menyenangkan contoh merelasikan huruf

dengan kehidupan sehari-hari supaya anak punya kepekaan terhadap aksara lebih awal."

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan bermain di area sentra. TKIT Insan Mulia Semarang, pembelajaran berbasis sentra dan menerapkan metode Montessori. Hal ini dibuktikan dengan wawancara peneliti kepada kepala sekolah yaitu Ibu Aris Susanti:

> "Tentu yang pertama kita mengadopsi kurikulum nasional, kalau sekarang ada Kurikulum Merdeka, mengadopsi kurikulum JSIT, dan kurikulum sendiri mengadopsi dari Montessori, serta juga mengambil ke khasan lokal yang ada disekitar kita."[1]

TKIT Insan Mulia terdapat 4 sentra yaitu sentra bahan alam, sentra balok, sentra persiapan, dan sentra olah tubuh. Implementasi media *looseparts* bahan plastik termasuk ke dalam sentra persiapan. Sentra persiapan meliputi area yang mempersiapkan anak-anak dalam mengenali huruf, angka, dan tulisan, serta meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi awal.

[1] Aris Susanti, S.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara pada tanggal 29 Juli 2024.

Tahap atau langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik yang diterapkan di TKIT Insan Mulia Semarang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, tahapan dan evaluasi

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran adalah suatu proses kegiatanmenyusun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran, cara yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan, materi atau bahan yang akan disampaikan, metode pembelajaran yang digunakan, serta media atau alat apa yang diperlukan untuk mendukaung pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan segala hal yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Tujuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal



Gambar 4. 1 Guru menyiapkan ragam permainan tutup botol

Ragam main yang disiapkan berupa berbagai macam media tutup botol. Terdapat 9 permainan media tutup botol, terdiri dari membentuk tutup botol, merangkai tutup botol, dan mencocokkan tutup botol. Setiap permainan memiliki capaian dan tujuannya masing-masing. Diharapakan setiap anak mampu tercapai kemampuan mengenal huruf dari salah satu media tutup botol. Kemudian pembuatan media tutup botol memanfaatkan bahan-bahan bekas terdiri dari kardus berkas, botol bekas minum, dan tempat bekas makan (*thinwall)*.

Guru menata ragam main saat jam istirahat anak-anak. setelah selesai menata guru menghimbau agar anak-anak tidak mendekat ke area bermain. Penataan media tutup botol diletakkan diatas alas kerja. Alas kerja yang dipakai di TKIT Insan Mulia berupa perlak

bewarna merah, biru, kuning, dan hijau. Penggunaan alas kerja berfungsi membantu anak memahami konsep area dan meminimalisir konflik antar teman.[2]

Untuk kegiatan pembukaan sampai kegiatan klasikal fonik, guru mengumpulkan anak dalam satu tempat dengan duduk melingkar untuk mendengarkan arahan dari guru.



Gambar 4. 2 Guru melakukan klasikal fonik

Guru melakukan klasikal fonik. Kegiatan klasikal di kelas A1 Ustman Bin Affan menjadi kegiatan pembiasaan setelah anak-anak melakukan muroja'ah hafalan surat, hadist, dan doa. Klasikal fonik dilakukan dengan durasi waktu yang cukup sesuai rentang fokus anak. Klasikal menggunakan kartu bergambar, meliputi bunyi huruf dan gambar dari bunyi huruf.

[2] Vidya Dwina Paramita, *Hari-Hari Montessori untuk Anak Usia Dini: Stimulasi Sederhana, Mudah, dan Minim Stres di Rumah*, ed. oleh Yogyakarta (PT Bentang Pustaka, 2021) hlm 110.

TKIT Insan Mulia Semarang mengadopsi prinsip Montessori, yaitu tahap membaca dengan bunyi huruf atau fonik. Fonik artinya suara huruf. Metode Montessori mengajarkan bahwa anak belajar dengan mudah dengan mendengarkan bunyi huruf daripada nama huruf. Pemilihan huruf-huruf dimulai dengan huruf yang konstektual dan dekat dengan keseharian anak dari nama huruf awal anak dan huruf vokal (a,i,u,e,o) yang berkaitan dengan kesukaan anak. Seperti contoh "ini huruf 'a'" untuk angsa bunyinya: "aa..", i untuk iguana bunyinya: "ii..", u untuk ubi bunyinya: "uu..", e untuk elang bunyinya: "ee..", o untuk ombak bunyinya: "oo..". Pelaksanaan metode fonik biasa dilakukan sambil bernyanyi, hal ini membuat suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi anak. Tujuan dari metode fonik diharapkan anak mampu mengenali bunyi huruf dan dapat langsung mengaitkannya dengan kata sederhana yang telah anak ketahui maknanya.

Selain melakukan pengenalan huruf melalui metode fonik. Pengenalan huruf di TKIT Insan Mulia menggunakan beragam cara, di antaranya melalui lagu, menggunakan huruf raba (*sandpaper*

laters), dan melalui beragam aktivitas dengan menggunakan beragam media disekitar anak.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan guru di TKIT Insan Mulia Semarang.



Gambar 4. 3 Anak melakukan permainan membentuk tutup botol berbentuk huruf

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, mengenai proses pelaksanaan pembelajaran di kelas yang berkaitan dengan dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak dapat dilihat dari kegiatan yang diberikan

guru kepada anak yaitu kegiatan membentuk huruf a,i,u,e,o dengan tutup botol. guru mengajak anak untuk mengetahui bentuk huruf dan membunyikan hurufnya. Hasil pembelajaran pada hari itu anak bisa mengenal bentuk dan bunyi huruf. Kegiatan pada hari itu juga mengembangkan kemampuan mengenal huruf.

Selanjutnya kegiatan berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik melalui kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata, stimulus kemampuan mengenal huruf dapat dilihat dari kegiatan bermain merangkai tutup botol menjadi sebuah kata kemampuan mengenal huruf anak dapat terstimulus melalui kegiatan anak melihat, menyimak gambar dan huruf, dan kemampuan membaca dari arah yang benar (kiri ke kanan).



Gambar 4. 4 Anak melakukan permainan merangkai tutup botol menjadi sebuah kata

Anak menunjukkan ketertarikan dengan kegiatan membaca permulaan, terlihat saat mengambil tutup botol kemudian merangkainya pada media tutup botol dan menceritakanya pengalamannya tentang gambar gedung istana dan hewan iguana pada media tutup botol kepada teman dan guru menggunakan imajinasi sesuai gambar yang dilihatnya, anak dapat menirukan kata dari gambar pada media dan membuat menyusun di media kardus tersebut.

Anak menunjukkan keaktifannya dalam kegiatan bermain merangkai nama diri. Anak terlihat mampu menempel nama diri dengan menggunakan lem dan lidi. Ketika sedang kegiatan anak sangat fokus untuk membuka kertas stiker, ada beberapa anak yang kesulitan untuk membuka stiker, jadi guru memberikan bantuan sedikit untuk mempermudah.

Permainan merangkai tutup botol menjadi sebuah kata, dapat menstimulus

kemampuan mengenal huruf anak. Dalam permainan merangkai huruf iguana. Hal ini merupakan cara paling konkret sebelum anak diajak untuk mengenal sesuatu yang abstrak. Contoh di atas, guru menyediakan gambar iguana, melalui gambar tersebut anak bisa mengingat kembali ingatannya tentang iguana yang pernah ia lihat di kebun binatang, kemudian mengobservasi kembali jumlah anggota tubuh iguana, dll.

Permainan merangkai nama panggilan anak dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf anak, karena huruf awal anak merupakan kata yang paling familiar bagi anak, semakin familier sebuah kata maka akan semakin mudah bagi anak untuk mengorelasikan huruf dengan kata tersebut.

Selanjutnya permainan mencocokan gambar angsa, ikan, unta, elang, ombak dengan tutup botol a,i,u,e,o



Gambar 4. 5 Anak melakukan permainan mencocokkan tutup botol

Anak bermain sesuai dengan instruksi guru. Anak memegang tutup botol yang bergambar huruf a, kemudian melihat dan menyebut kata "angsa". Anak mencoba memasangkan tutup botol dengan benar, hal yang dipelajari bahwa indra peraba koordinasi mata dan tangan anak terstimulasi.

Saat bermain ada anak yang duduk dengan tenang dan fokus saat mengerjakan, juga ada anak yang berlarian kesana kemari hal ini menjadi wajar karena anak sedang memenuhi kebutuhan bergerak, respon guru yang diberikan saat ada anak yang berlarian, guru mengarahkan bahwa arena berlari ada di *playground* (tempat bermain outdoor). Dengan catatan anak yang sudah bermain di area persiapan.

Permainan mencocokan tutup botol bergambar angsa, ikan, unta, elang, ombak dengan bunyi huruf a,i,u,e,o, dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf

anak, karena langkah kedua dalam pengenalan huruf adalah mengenalkan huruf vokal (a,i,u,e,o). Hal ini merupakan pondasi dasar sebelum anak melangkah mengenal huruf konsonan.

c. Tahapan

Dalam tahapan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastic, diuraikan dalam kegiatan Kegiatan membentuk huruf a,i,u,e,o, kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata, kegiatan mencocokkan gambar dengan bunyi huruf

1) Kegiatan membentuk huruf

Cara bermain merangkai tutup botol menjadi sebuah kata, anak duduk dengan tertib menghadap media pembelajaran. Terdapat tempat kotak berisi tutup botol. Anak mengamati gambar yang terdapat di media tutup botol. Anak mulai memainkan media sambil melihat contoh huruf yang ada di media.

2) Kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata.

Cara bermain merangkai huruf menjadi sebuah nama diri, anak dibagikan lembar

kerja yang berisi foto dan nama anak, kemudian guru membagikan stiker nama anak untuk ditempel di lembar kerja.

3) Kegiatan mencocokkan gambar dengan bunyi huruf.

Cara bermain adalah anak mencocokan gambar dengan bunyi hurufnya. Tutup botol pertama bergambar angsa, maka anak mengambil huruf a. gambar ikan untuk huruf i, gambar unta untuk huruf u, gambar elang untuk huruf e, gambar ombak huruf o.

d. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah dicapai anak-anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik di TKIT Insan Mulia Semarang. Biasanya guru melakukan evaluasi dengan melakukan *recalling*



Gambar 4. 6 *Recalling* dan penutupan kelas bermain

Diakhir kegiatan, guru mengulas kembali kegiatan bermain. Mengevaluasi hasil karya anak-anak. Kemudian bertanya kepada masing-masing anak tentang kegiatan hari ini, permainan apa saja yang dimainkan, perasaan saat bermain, ada yang senang, sedih atau kecewa. Selanjutnya guru memberikan kesimpulan kegiatan bermain di. Selanjutnya menutup kelas bermain sentra dengan mengucap salam dan anak-anak kembali kedalam kelas untuk doa pulang. Selesai berdoa anak-anak saling bersalam-salaman dengan teman, dan guru.

Dengan diadakannya kegiatan pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TKIT Insan Mulia Semarang. Ditinjau dari fungsi media pembelajaran, media *looseparts* bahan plastik memiliki fungsi kognitif terdiri dari gambar visual yang konkret dan hal ini sesuai dengan prinsip pembuatan media yaitu media dan sumber belajar dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar.

C. Analisis Data

1. Implementasi Media *Looseparts* Bahan Plastik Dalam Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Kegiatan mengenal huruf dengan bahan *looseparts* bahan plastik tutup botol merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang secara langsung melibatkan anak untuk bergerak dan berkreasi dengan menggunakan otot-otot halus atau jari-jari tangan mereka. Pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik tutup botol pada anak usia dini mampu menumbuhkan dan meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung. Pada saat yang sama, kegiatan mengenal huruf dengan media *looseparts* bahan plastik dapat membangun kreativitas anak, melatih kesabaran dan ketelitian anak, mengenalkan media *looseparts* bahan plastik kepada anak, belajar mengenal persepsi visual, kesadaran bunyi, dan kemampuan bahasa bahkan melatih motorik halus anak melalui gerakan memutar, membuka tutup botol.

Kegiatan pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik di TKIT Insan Mulia Semarang menerapkan beberapa jenis kegiatan dalam

menstimulus kemampuan mengenal huruf anak antara lain menyusun huruf, merangkai huruf, dan mencocokkan gambar dengan huruf. Hal ini dapat dilihat dalam hasil observasi pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik di sentra persiapan dengan stimulus pengenalan huruf. Mengenal huruf anak berkembang dalam kegiatan membentuk huruf a,i,u,e,o, merangkai kata istana, mencocokkan gambar dengan hurufnya. Kegiatan yang lain anak menempel nama dengan lem

Selanjutnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik dalam kegiatan membentuk huruf, merangkai huruf, dan mencocokkan gambar dengan huruf dengan media *looseparts* bahan plastik juga dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf anak. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan membentuk media *looseparts* bahan plastik, membentuk tutup botol berbentuk huruf a,i,u,e,o melatih ketrampilan pra baca yaitu mengenalkan huruf vokal. Selanjutnya merangkai tutup botol menjadi sebuah kata, melatih kemampuan pengenalan bunyi huruf. Terakhir mecocokan media *looseparts* bahan plastik gambar,

hal ini mampu membantu menguatkan persepsi visual yaitu mengenali gambar.

Diterapkannya kegiatan pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik di TKIT Insan Mulia sudah menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun kelompok A, hal ini dapat dilihat melalui hasil dalam pembelajaran anak ketika di kelas seperti kemampuan anak tentang memahami kalimat terdiri kata dan menghitung jumlah kata dalam kalimat, memahami bahwa sebuah kata terdiri dari suku kata dan menghitung jumlah suku kata dalam kata, dan memahami suku kata terdiri dari phonem. Melalui kegiatan bermain dengan media *looseparts* bahan plastik dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, anak juga mampu mengontrol gerakan tangan dan jari-jarinya sehingga ketika anak melakukan kegiatan menyusun mereka dapat menyusun dengan lebih rapi.

Langkah-langkah media *looseparts* bahan plastic di TKIT Insan Mulia Semarang meliputi beberapa tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap bermain dan tahap evaluasi.

a. Perencanaan

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, banyak hal yang perlu dipersiapkan oleh guru. Persiapan yang dilakukan oleh Ibu Diyah selaku guru kelas A TKIT Insan Mulia meliputi beberapa hal diantaranya persiapan tertulis yaitu RPPM dan RPPH. RPPH adalah perencanaan program harian yang akan dilaksanakan oleh pendidik pada setiap hari

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Ibu Diyah guru kelas kelompok A TKIT Insan Mulia sudah seluruhnya melakukan perencanaan secara matang. Dapat dilihat ketika kegiatan pembelajaran di kelas, guru menyiapakan media seperti kartu fonik. Ketika kegiatan pembelajaran di kelas guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan mengenal huruf bersama anak-anak.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik, guru sudah melakukan

diskusi ringan seputar tema yang dibicarakan. Guru juga memberikan kesempatan anak untuk bertanya dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat aturan sebelum kegiatan main. Kemudian dijelaskan juga alat dan bahan yang digunakan serta menunjukkan cara kerjanya.

Perencanaan berupa pengadaan media pembelajaran juga dipersiapkan dari berbagai cara. Untuk pengadaan media *looseparts* bahan plastik pihak sekolah biasa mencari di lingkungan sekitar. Pencarian media *looseparts* bahan plastik dapat dilakukan dengan cara membeli, mendapatkan bantuan dari warga sekitar, mencari di lingkungan sekitar.

b. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* media bahan plastik yang dilakukan oleh guru TKIT Insan Mulia Semarang dimulai pukul 09.30-10.45. kegiatan pembelajaran dengan media

looseparts bahan plastik dilaksanakan didalam kelas.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastic untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf dapat dilihat dari penerapan jenis kegiatan membentuk, merangkai, mencocokkan. Dari kemampuan-kemampuan tersebut telah diterapkan didalam kegiatan pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik. Hal ini dapat dilihat dari tiga kegiatan pembelajaran dengan media *looseparts* bahan plastik yang telah dilaksanakan disekolah.

1) Kegiatan membentuk huruf

   Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik di sentra persiapan dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak di peroleh dari jenis kegiatan membentuk huruf tutup botol huruf a,i,u,e,o. guru menyapkan bahan berupa tutup botol dan kardus untuk membentuk huruf.

Mengenal huruf anak terstimulus melalui kegiatan membentuk huruf tutup botol huruf a,i,u,e,o. membentuk huruf membutuhkan pengetahuan pengenalan huruf dalam memahami huruf vokal dan koordinasi mata tangan agar sesuai dengan bentuk hurufnya.

2) Kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik didalam kelas berupa kegiatan merangkai tutup botol menjadi sebuah kata. Guru menyiapkan alat dan bahan berupa tutup botol yang sudah tertempel stiker bergambar dan di lem di kardus.

Anak bermain secara individu. Apabila anak merasa kesulitan guru memberikan bantuan. Dari kegiatan bermain merangkai tutup botol

menjadi sebuah kata kemampuan mengenal huruf anak dapat terstimulus melalui kegiatan anak melihat, menyimak gambar dan huruf, dan kemampuan membaca dari arah yang benar (kiri ke kanan).

3) Kegiatan mencocokkan gambar dengan bunyi huruf

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik berupa kegiatan mencocokkan gambar angsa, ikan, unta, elang, obor dengan bunyi huruf a,i,u,e,o. Guru menyiapkan alat dan bahan berupa tutup botol yang sudah tertempel stiker bergambar dan di lem di kardus.

Kegiatan mencocokkan gambar dengan media *looseparts* bahan plastik tutup botol dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan anak mencocokkan gambar dengan bunyi huruf depannya. Hasil pembelajaran

melalui mencocokkan media *looseparts* bahan plastik yaitu anak dapat mengembangkan kemampuan persepsi visual, melatih koordinasi mata dan tangan, anak-anak belajar ketelitian dan juga kesabaran serta konsistensi dalam melakukan pekerjaan.

c. Tahapan

Tahapan bermain dengan media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini diuraikan dalam tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan membentuk huruf, kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata, dan kegiatan mencocokkan gambar dengan bunyi huruf.

1) Kegiatan membentuk huruf
    a) Siapkan media meliputi kardus yang sudah di cat berbentuk huruf dan tutup botol
    b) Dijelaskan cara main
    c) Anak mengambil tutup botol

d) Kemudian susun tutup botol sesuai huruf.
e) Apabila sudah selesai rapikan kembali tutup botol ke wadah

2) Kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata
   a) Siapkan media meliputi kardus, gambar istana, gambar iguana, tutup botol yang sudah diberi stiker huruf
   b) Dijelaskan cara main
   c) Mengamati gambar
   d) Kemudian ambil tutup botol sesuai hurufnya
   e) Jika sudah selesai rapikan ke dalam wadah
3) Kegiatan mencocokkan gambar dengan bunyi
   a) Siapkan media meliputi kardus, tutup botol yang sudah diberi stiker gambar dan bunyi huruf
   b) Guru menjelaskan cara bermain
   c) Mengamati gambar, kemudian ajak untuk diucapkan

d) Ambil tutup botol sesuai huruf
e) Jika sudah selesai rapikan ke dalam wadah

d. Evaluasi

Evaluasi di TKIT Insan Mulia Semarang dilaksanakan setiap bulan. Setiap satu bulan sekali dilakukan rapat evaluasi yang dihadiri guru-guru dan kepala sekolah. Dalam evaluasi tersebut membahas hal-hal yang dialami selama pembelajaran, saran dan kritik juga dapat disampaikan kemudian kepala sekolah dan guru mendiskusikan solusi dan membuat persetujuan bersama. Dan komunikasi sangat diperlukan guna disampaikan dengan wali murid nantinya.

Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts* bahan plastik dilakukan guru melalui cara observasi dan *checklist*. Karena dirasa melalui kedua cara itulah perkembangan anak tidak hanya dinilai dari hasil melainkan prosesnya juga dilihat, misalnya mulai dari anak tidak mau bermain

bahan plastic sampai anak akhirnya mau dan mampu membuat karya dari media *looseparts* bahan plastik.

D. Keterbasatan Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian di TKIT Insan Mulia Semarang, peneliti menghadapi sejumlah hambatan selama proses pelaksanaan di lapangan. Beberapa kendala tersebut menjadi faktor yang membatasi kelancaran dan ruang gerak dalam kegiatan penelitian yang dilakukan.

1. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Waktu yang dialokasikan dalam penelitian ini bersifat terbatas, hanya digunakan sesuai kebutuhan yang berkaitan langsung dengan penelitian. Pelaksanaan observasi perlu dilakukan secara berkala agar hasil yang diperoleh dapat maksimal.

2. Keterbatasan Data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti memperoleh data yang memadai dan fokus pada penerapan media *looseparts* bahan plastik untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal huruf. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan pada kelompok usia 4 hingga 5 tahun.

3. Keterbatasan Kemampuan Peneliti

Kemampuan peneliti menjadi salah satu faktor yang menghambat pelaksanaan penelitian. Peneliti menyadari masih terdapat berbagai kekurangan dalam pelaksanaan, baik terkait kemampuan berpikir peneliti maupun keterbatasan tenaga pendidik yang terlibat.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada tiap bab diatas, makan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *looseparts* bahan plastik di TKIT Insan Mulia Semarang memiliki fungsi kognitif, berprinsip menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar. Kemudian implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun meliputi

1) kegiatan membentuk huruf a,i,u,e,o, menghasilkan anak akrab dengan huruf.
2) kegiatan merangkai huruf menjadi sebuah kata, menghasilkan anak mampu teknis membaca dari arah yang benar (kiri ke kanan)
3) kegiatan mencocokkan gambar dengan bunyi huruf, menghasilkan anak mampu menignkatkan kekampuan persepsi visual.

Pengadaan media *looseparts* bahan plastik di TKIT Insan Mulia Semarang didapatkan dengan berbagai cara meliputi membeli bahan plastik secara langsung, dan mengumpulkan dari lingkungan masyarakat sekitar.

Kegiatan implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam kegiatan pembelajaran di TKIT Insan Mulia dimulai dari anak diperkenalkan alat dan bahan, penejlasan alat dan bahan dari guru, penjelasan cara kerja/ cara pembuatan tugas, diskusi aturan main dengan anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi media *looseparts* bahan plastik dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun, maka peneliti mengemukakan saran kepada guru TKIT Insan Mulia dapat dilakukan langkah-langkah kedepannya adalah peningkatan bahan media pembelajaran yang lebih kreatif, dan inovatif agar media pembelajaran dapat digunakan waktu jangka panjang.

C. Kata Penutup

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi mengenai Implementasi Media *looseparts* bahan plastic untuk Menstimulus Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh sebab itu, peneliti

sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi peneliti sendiri, tetapi juga bagi pihak lain yang membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Ahmad, "Pengaruh Media Tutup Botol Bekas Minuman Terhadap Kemampuan Membilang," *Jurnal AUDI*, 3.2 (2018), hal. 80–85, doi:10.33061/ad.v3i2.2728

Ain, Siti Quratul, dan Dea Mustika, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Abdidas*, 2.5 (2021), hal. 1080–85, doi:10.31004/abdidas.v2i5.427

Akbar, Eliyyil, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Kencana, 2020)

Anggito, Albi, dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jejak Publisher, 2018)

Anggraini, E S, N A Damayanti, F S Fauziah, dan ..., "Pentingnya Penataan Lingkungan Belajar yang Kondusif bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan …*, 7 (2023), hal. 7533–36 <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7423%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/7423/6137>

Asni, Bernadetha, Hariani Fitrianti, Nurlayli Hasanah, dan Minuk Riyana, "Analisis Kegiatan Pembelajaran Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun," *Musamus Journal of Primary Education*, 5.1 (2022), hal. 65–71, doi:10.35724/musjpe.v5i1.3863

Barnabas, Sulastyo, *Media Audio Visual dan Penerapannya dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP* (CV. Adanu Abimata, 2023)

Dewayani, Sofie, dan Dadang Sunendar, *Model Pembelajaran Literasi Untuk Jenjang Prabaca dan*

Pembaca Dini Panduan bagi Orang tua dan Guru, *Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2019

Dewi, Deby Kurnia, *Media Pembelajaran* (Pustaka Baru Press, 2022)

Elisabeth, Agstried, Gianti Amanda, Meidiana Ryzandria Natasya Clarissa, dan Orissa Anggita Rinjani, *Mengajarkan Anak Baca Tulis, Mulai dari Mana?* (Rumah Dandelion, 2021)

Fitriana, Farah, *Peningkatan kemampuan membaca anak usia din* (PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2023)

Fono, Yasinta Maria, dan Efrida Ita, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuza," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (2021), hal. 9291 <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>

Guru, Persepsi, Terhadap Penerapan, Konsep Calistung, Hitung T K Ar-, Raudhah Desa, Kace Timur, et al., "Bernas Kids : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bernas Kids : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Islam anak Usia Dini*, 1.2 (2022), hal. 14–21

Ilham, Muhammad, *Media Pembelajaran* (Jejak Pustaka, 2023)

Irgi, Muhamad, Abdillah Az-Zarkasyi, Mawar Dwi, Aprillia Firdaus, Indah Fadilah Pelupessy, Mahmudah Fitriyah, et al., "Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca pada Anak dan Remaja," 1, 2024 <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2085>

Khadijah, *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI* (PERDANA PUBLISHING, 2015)

Lailan, Alfina, "Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2.12 (2023), hal. 5027–34, doi:10.55681/sentri.v2i12.1887

Lubis, Mayang Sari, *Metodologi Penelitian* (Deepublish, 2018)

Mulyasa, *Manajemen PAUD* (PT Remaja Rosdakarya, 2012)

Nasution, Abdul Fattah, *Metode Penelitian Kualitatif* (Harfa Creative, 2023)

Nur Holifah, Ahmad Ma'ruf, "PENGARUH PENERAPAN MEDIA LEGO HIJAIYAH DARI LIMBAH TUTUP BOTOL UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DI RA MIFTAHUL HUDA KERTOSARI PASURUAN," *Mu'alim*, 1 (2019), hal. 79–94

Nuraeni, St, *Mengenal Media Loose Parts* (Subaltern Inti Media, 2023)

Paramita, Vidya Dwina, *Hari-Hari Montessori untuk Anak Usia Dini: Stimulasi Sederhana, Mudah, dan Minim Stres di Rumah*, ed. oleh Yogyakarta (PT Bentang Pustaka, 2021)

Prihatin, *Loose Part Solusi Bermain Atraktif Di PAUD* (Indocamp, 2021)

Runtin, Ni Wayan, dan Christiani Endah Poerwati, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Melalui Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Pada Kelompok B1 Tk Dharma Kumara I Tibubeneng," *Media Edukasi*, 2.1 (2018), hal. 37–44

Safira, Ajeng Rizki, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Caremedia Communication, 2020) <https://play.google.com/store/books/details?id=cxv-DwAAQBAJ>

Salim, dan Syahrum, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Citapustaka Media, 20212)

Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3.1 (2019), hal. 45–56, doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349

Sari, Ifit Novita, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya Kusuma, Siti Mafulah, Diah Puji Nali Brata, Karwanto, et al., *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. oleh M.Si Dr Hayat, S.AP. (Unisma Press, 2023)

Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Deepublish, 2018)

Shoffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah Syam Nasution, Widi Astuti, Ugik Romadi, Fahmi Cholid, et al., *Media Pembelajaran* (CV. Afasa Pustaka, 2023)

Siantajani, Yuliati, *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD* (PT Sarang Seratus Aksara, 2020)

Sipahutar, Olivia Chirilda, dan Julita Herawati P, "Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2.3 (2023), hal. 11441–11446 <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

Spencer, Rebecca A., Nila Joshi, Karina Branje, Jessie Lee D. McIsaac, Jane Cawley, Laurene Rehman, et al., "Educator perceptions on the benefits and challenges of loose parts play in the outdoor environments of

childcare centres," *AIMS Public Health*, 6.4 (2019), hal. 461–76, doi:10.3934/publichealth.2019.4.461

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 3 ed. (ALFABETA, 2023)

Sujiono, Yuliani Nurani Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, ed. oleh UNIVERSITAS TERBUKA, 2013

Supartin, Utin, Nurbiana Dhieni, dan Sofia Hartati, "Pentingnya Melatih Kecakapan Hidup Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9.2 (2024), hal. 227–37

Suriaman, Suriaman, T Heru Nurgiansah, Hariyadi Slamet, Fazli Rachman, dan Hendri Hendri, "Media Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinestethic) pada Mata Pelajaran PPKn," *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3.2 (2024), hal. 1773–79

Susanti, Dyah Aris, "Konsep belajar melalui bermain pada anak sejak usia dini," *Al-ibtida'*, Vol.07, No.02 (2019), hal. 120–35

Susanto, Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* (Bumi Aksara, 2019)

Suyadi, dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (PT Remaja Rosdakarya, 2015)

Tangyong, Agus F. Fawzia Aswin Hadis, F. Sumiarti Pangemanan, Padmonodewo Anggani Sudono, Etty Sisdiana Vijaya, Syarifah Akrab, dan Moeslim M, *Pengembangan Anak Usia Dini* (Grasindo, 2009)

Wahab, Gusnarib, Hikmatur Rahma, dan Moh Ikhsan Kahar, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Adab, 2022)

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, 5.2 (2023), hal. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074

Yusri, Nurul, Sekolah Tinggi, dan Agama Islam, "Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts," *Jurnal Adzkiya ISSN*, 5.2 (2021), hal. 24–39

LAMPIRAN I : PEDOMAN OBSERVASI

PEDOMAN OBSERVASI IMPLEMENTASI MEDIA TUTUP BOTOL DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

A. Pedoman observasi

Secara garis besar dalam pengamatan (observasi) mengamati implementasi media tutup botol dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun meliputi :

a. Gambaran umum TK IT Insan Mulia Semarang
b. Stimulus dalam mengenal huruf anak kelas A TK IT Insan Mulia Semarang
c. Penerapan media tutup botol terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelas A TK IT Insan Mulia Semarang

B. Pedoman Wawancara

1. Narasumber Kepala Sekolah TKIT Insan Mulia Semarang

Hari/ Tanggal :
Responden :
Tempat :

1. Apa Visi, misi dan tujuan TK IT Insan Mulia Semarang?
2. Kurikulum apa yang dipakai di sekolah?
3. Apa saja metode yang pernah digunakan dalam pembelajaran?
4. Bagaimana respon anak terhadap metode pembelajaran yang dipakai?
5. Apa kendala yang sering dihadapi saat menggunakan metode pembelajaran tersebut?
6. Kegiatan bermain dengan media apa saja yang biasanya diterapkan?

7. Kegiatan apa saja yang dilakukan di TK IT Insan Mulia dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak?
8. Bagaimana cara guru memberikan stimulasi kemampuan mengenal huruf anak?
9. Mengapa aspek mengenal huruf perlu dikembangkan pada anak usia dini khususnya di TK IT Insan Mulia Semarang?
10. Berapa kali kegiatan bermain dengan media tutup botol dilaksanakan?

2. Narasumber Guru Kelas A1 TKIT Insan Mulia Semarang

Hari/ Tanggal :
Responden :
Tempat :

1. Kurikulum apa yang dipakai di sekolah?
2. Apa saja metode yang pernah digunakan dalam pembelajaran?
3. Bagaimana respon anak terhadap metode pembelajaran yang dipakai?
4. Apa kendala yang sering dihadapi saat menggunakan metode pembelajaran tersebut?
5. Kegiatan apa saja yang dilakukan di TK IT Insan Mulia dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak?
6. Bagaimana cara guru memberikan stimulasi kemampuan mengenal huruf anak?
7. Mengapa aspek mengenal huruf perlu dikembangkan pada anak usia dini khususnya di TK IT Insan Mulia Semarang?
8. Selama proses pembelajaran berlangsung apakah para guru mengalami kendala dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak di kelas?

9. Bagaimana cara guru dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini jika anak tersebut tidak mau mengikuti kegiatan?
10. Berapa kali kegiatan bermain dengan media tutup botol dilaksanakan?
11. Bagaimana proses bermain dengan media tutup botol dilaksanakan?
12. Apakah penerapan media tutup botol dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak di TK IT Insan Mulia Semarang?
13. Bagaimana pengaruh media tutup botol dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini?
14. Apakah kelebihan dan kekurangan dalam penerapan media tutup botol?

LAMPIRAN II : PEDOMAN DOKUMENTASI

A. Pedoman Dokumentasi

1. Melalui asrsip tertulis

a. Sejarah singkat TK IT Insan Mulia Semarang
b. Profil sekolah TK IT Insan Mulia Semarang
c. Visi, Misi, dan Tujuan TK IT Insan Mulia Semarang
d. Sarana prasarana TK IT Insan Mulia Semarang
e. Struktur organisasi TK IT Insan Mulia Semarang
f. Peserta didik di TK IT Insan Mulia Semarang

2. Foto

a. Bangunan fisik TK IT Insan Mulia
b. Proses penerapan media tutup botol

LAMPIRAN III : HASIL OBSERVASI

HASIL OBSERVASI IMPLEMENTASI MEDIA TUTUP BOTOL DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

A. Observasi I

Berdasarkan observasi pertama dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 tersebut, pelaksanaan penelitian diawali dengan mengamati kegiatan pembelajaran kelas A TKIT Insan Mulia Semarang. Pembelajaran di TK IT Insan Mulia Semarang berbasis sentra, durasi kegiatan pembelajaran selama 210 menit dari jam 07.30-11.00 WIB.

Proses pembelajaran berlangsung sesuai SOP, dimulai dari penyambutan kedatangan anak. Kemudian membuat lingkaran diteras untuk doa bersama dan afirmasi pagi. Kemudian masuk kedalam kelas. Proses pembelajaran dimulai dengan sholat Dhuha bersama, setelah sholat absensi, murojaah Surat Al-Qur'an, hadist, doa. Selanjutnya mengaji qiro'ati. Setelah selesai anak-anak Kembali ke kelas masing-masing untuk persiapan *snack time.* Anak-anak setelah makan yaitu bermain di *playground.*Saat anak-anak istirahat, guru mempersiapkan kegiatan belajar di sentra masing-masing.

Kegiatan setelah istirahat adalah anak masuk ke kelas sentra masing-masing. TK IT Insan Mulia memiliki 4 kelas terbagi menjadi 4 sentra yaitu sentra balok, sentra persiapan, sentra bahan alam, dan sentra music dan olah tubuh. Hari ini kelas TK A belajar di sentra balok. Pembelajaran dimulai dari pembukaan, kegiatan inti, *recalling* dan penutup. Setelah kelas sentra selesai, jika masih ada waktu anak-anak dipersilahkan untuk bermain di *playground* atau di perpustakaan. Apabila sudah selesai anak-anak Kembali ke kelas untuk *ila liqo'* doa penutup.

Setelah melakukan pengamatan, peneliti bertanya seputar keberadaan sekolah untuk mendapatkan informasi umum seputar sekolah. Peneliti telah menyiapkan kisi-kisi pedoman obseravasi, di mana tabel tersebut tercantum beberapa aspek yang menjadi fokus pengamatan. Diantaranya sejarah sekolah, profil sekolah, visi misi dan tujuan sekolah, sarana prasarana, struktur organisasi, serta data peserta didik.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas A sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dibuat. Peneliti mendapatkan info terkait dengan proses pembelajaran yang diterapkan, kegiatan yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, serta penerapan media tutup botol di TK IT Insan Mulia.

B. Observasi II

Observasi dilanjutkan pada tanggal 1-29 Agustus 2024. Peneliti melakukan observasi terakit judul "implementasi media tutup botol dalam menstimulus kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun". Kegiatan pembelajaran dilakukan di sentra persiapan dimana pada sentra ini berpusat pada kegiatan bermain untuk mempersiapkan anak mengenal tulisan, huruf dan menghitung. Implementasi media tutup botol diawali dengan pembukaan sesuai dengan SOP (Standar Operasional Prosedur), seperti salam, tanya kabar, absensi, serta tanya jawab.

Pada kegiatan inti diawali dengan pembukaan, tanya kabar, tanya jawab, dan klasikal fonik. Fonik fokus diberikan untuk menstimulus anak mengenal huruf. Sebelum ke kegiatan main, guru memberikan contoh cara bermain setiap permainan.

Yang pertama kegiatan mengenal huruf a,i,u,e,o. anak bisa membentuk huruf dengan

menggunakan media tutup botol. kegiatan kedua adalah mencocokan gambar dengan huruf. Kegiatan ketiga yaitu menempel stiker sesuai panggilan nama anak-anak.

Setelah menjelaskan cara bermainnya , kemudian guru memberikan aturan bermain media tutup botol di sentra persiapan, hal apa yang boleh dilakukan dan hal apa yang tidak boleh dilakukan.

Kegiatan inti, anak-anak mulai bermain dikelas persiapan. Anak bebas ingin memilih permainan apa saja. Sebelum itu anak mengambil karpet. Apabila pada saat pelaksanaan anak bingung boleh guru boleh mendampingi sambil memberikan arahan yang tepat cara bermainnya. Kemudian sambil mendampingi jika anak sudah selesai bermain guru memberikan tanya jawab seputar permainan yang dimainkan, contoh media mencocokan gambar dengan hurufnya. Guru memberikan pertanyaan "ini gamba apa?" anak menjawab "istana". Huruf depan istana apa ya? "i". anak-anak disini jika sudah dengan permainan satu boleh bergantian dengan permainan yang lain. Setelah anak-anak selesai semua kegiatan bermain, anak-anak membereskan media ketempat sebelummnya.

Kegiatan di sentra ditutup dengan *recalling*. Guru mengulas Kembali kegiatan bermain tadi, menanyakan berapa permainan yang dimainkan, permainan apa yang disukai, menanyakan perasaan tadi saat bermain apakah senang atau tidak senang. Setelah *recalling* anak-anak Bersiap untuk Kembali ke kelas semula untuk *ila liqo'* atau doa pulang bersama.

Dihari itu juga peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dibuat. Peneliti mendapatkan informasi terkait dengan kegiatan yang diterapkan untuk meningkatkan pengenalan huruf, serta penerapan media tutup botol di TKIT Insan Mulia Semarang.

LAMPIRAN IV : HASIL TRANSKRIP WAWANCARA

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA IMPLEMENTASI MEDIA TUTUP BOTOL DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Wawancara I

Hari/ Tanggal : Senin, 29 Juli 2024
Responden : Ibu Aris Susanti, S.Pd (Kepala Sekolah)
Tempat : Ruang Kantor TK IT Insan Mulia

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apa Visi, misi dan tujuan TK IT Insan Mulia Semarang	1. Visi TK IT Insan Mulia Semarang "Terwujudnya sekolah yang mengembangkan karakter Rabbani". 2. Misi TK IT Insan Mulia Semarang a. Mengembangkan keimanan, ketaqwaan dan ilmu pengetahuan melalui internalisasi nilai islam pada pembelajaran. b. Menciptakan iklim pembelajaran ramah kreatif dan menyenangkan. c. Menyinergikan pembelajaran dengan potensi lokal alam sekitar.

		d. Mengembangkan potensi kecerdasan anak agar siap menjadi generasi yang unggul. 3. Tujuan TK IT Insan Mulia Semarang a. Mewujudkan anak yang beriman dan bertaqwa pada Allah SWT. b. Mewujudkan lingkungan pembelajaran yang ramah kreatif dan menyenangkan. c. Memanfaatkan potensi lokal untuk mengembangkan pembelajaran.
2.	Bagaimana proses kegiatan pembelajaran berlangsung?	Kegiatan dimulai dengan *opening* Hari Senin sampai Rabu ada kegiatan sholat dhuha . Hari Kamis sampai Jum'at tidak ada kegiatan sholat tetapi diganti kelas literasi. Hari Senin sampai Kamis ada kelas bermain modelnya itu *moving class,* ada kelas bahan alam, kelas balok, ada kelas seni music dan olah tubuh, dan kelas persiapan. Kemudian hari

		jum'at itu ada yang Namanya Jum'at kreasi. Setiap minggu ada topik yang berbeda, ada percobaan sains, membuat kreasi, permainan tradisonal, dan menyimak sirah nabi.
3.	Kurikulum apa yang dipakai di sekolah?	Tentu yang pertama kita mengadopsi kurikulum nasional, kalau sekarang ada Kurikulum Merdeka, mengadopsi kurikulum JSIT, dan kurikulum sendiri mengadopsi dari Montessori, serta juga mengambil ke khasan local yang ada disekitar kita.
4.	Apa saja metode yang pernah digunakan dalam pembelajaran di sekolah?	Metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sentra atau BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*) dengan berbasiskan pengembangan kecerdasan majemuk (multiple intelligence). Konsep dari metode ini intinya merupakan pendekatan yang berpusat pada anak, dalam kegiatan pembelajarannya anak ditempatkan sebagai subyek yang menentukan dari mana dan dengan siapa ia belajar. Pembelajaran model *moving class* sentra

		bercirikan siswa berpindah dari kelas yang satu ke kelas yang lain sesuai dengan jadwal pelajaran pada setiap harinya.
5.	Bagaimana respon anak terhadap metode pembelajaran yang dipakai?	Anak–anak sangat antusias, aktif, mengembangkan daya kreativitas, imajinasi dan kemandirian.
6.	Apa kendala yang sering dihadapi saat menggunakan metode pembelajaran tersebut?	Kendala yang sering dihadapi terkait tiap bulan harus menurunkan indikator itu ke dalam jenis main, jenis main harus kreatif dan beragam selalu berganti-ganti dan tidak boleh monoton kalau anak-anak kurang antusias jadi Ustadzah dituntut untuk kreatif menghadirkan mainan atau *display* jenis main yang beragam.
7.	Kegiatan bermain dengan media apa saja yang biasanya diterapkan?	Media yang diterapkan yaitu poster fonik Bahasa Indonesia, kartu fonik, *Sandpaper letters*, LMA (*large moveable alphabet*), kartu dengan figurin dan masih banyak yang lainnya.
8.	Kegiatan apa saja yang dilakukan di TK IT Insan Mulia dalam mengembangkan kemampuan	Kegiatan terkait dengan mengenal huruf focus di kelas persiapan. Di kelas persiapan disana anak-anak bermain terkait membaca

	mengenal huruf anak?	dan mengenalkan literasi dengan media beragam.
9.	Bagaimana cara guru memberikan stimulasi kemampuan mengenal huruf anak	Mengenalkan anak secara visual dengan kartu kata, menulis kita kenalkan dengan sand pepper letter mengenal huruf dengan meraba, kartu kata dengan figurin. Dengan cara bermain disusuaiian dengan tahapan-tahapan anak.
10.	Mengapa aspek mengenal huruf perlu dikembangkan pada anak usia dini khususnya di TK IT Insan Mulia Semarang?	Sangat dasar untuk menstimulasi anak untuk bisa mengenal huruf sejak dini. Mengenalkan bukan memaksa anak untuk membaca. Sangat penting agar mereka tahu bentuk huruf seperti apa, nama huruf apa saja, bunyi huruf kita kenalkan sejak dini dan pastinya dengan metode atau model pembelajaran yang menyenangkan. Contoh mengenalkan bunyi huruf dengan menyanyi, kartu fonik
10.	Berapa kali kegiatan bermain dengan media tutup botol dilaksanakan?	Untuk kegiatan bermain dengan disesuiakan dengan tema, biasanya pelaksaan selama 1 bulan. Jadi media tutup botol dilaksanakan 4 kali dalam setiap.

Wawancara II

Hari/ Tanggal : Senin, 29 Juli 2024
Responden : Ibu Halimatus Sya'diyah, S.Pd. (Guru Kelas TK A)
Tempat : Ruang Kelas

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Bagaimana proses kegiatan pembelajaran dikelas berlangsung?	Untuk proses pembelajarannya sendiri dimulai dari baris berbaris di depan kelas, kemudian anak masuk ke kelas. Hari Senin sampai Rabu ada kegiatan sholat dhuha. Setelah kegiatan sholat dhuha, ada mengaji qiro'ati. Kemudian kegiatan pembelajaran dimulai setelah istirahat. Kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak berbaris sambil membawa botol minum Bersiap untuk pindah ke kelas yang dituju. Kegiatan pembuka seperti salam, berdoa, absensi, tanya kabar, mengulas kegiatan kemarin. Kemudian dilanjut kegiatan inti sesuai dengan tema, terakhir kegiatan penutup seperti mengulas kembali kegiatan, menanyakan perasaan anak hari ini, salam dan kembali ke kelas masing-masing. Setelah itu berdoa, hafalan, salam.

2.	Kurikulum apa yang dipakai di sekolah?	Tentu yang pertama kita mengadopsi kurikulum nasional, kalau sekarang Kurikulum Merdeka, mengadopsi kurikulum JSIT, dan kurikulum sendiri mengadopsi dari Montessori , serta juga mengambil ke khasan lokal yang ada disekitar.
3.	Apa saja metode yang pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas?	Metode tanya jawab, Metode demonstrasi, metode bercerita, metode klasikal, dan metode audio-visual.
4.	Bagaimana respon anak terhadap metode pembelajaran yang dipakai?	Respon anak bergantung tujuan pembelajaran, dan karakteristik anak. Biasanya kalau dikelas saya saat pembelajaran memberi kegiatan apersepsi dengan metode tanya jawab, dan metode bercerita karena anak-anak paling antusias dengan metode ini.
5.	Apa kendala yang sering dihadapi saat menggunakan metode pembelajaran tersebut?	Kendala terbesar yang sering dihadapi, menyamakan suhu antara guru dan anak biar bisa terhubung dengan anak-anak agar bisa mengkondisikan, kemudian rentang konsentrasi anak yang pendek.

6.	Kegiatan apa saja yang dilakukan di TK IT Insan Mulia dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak?	Mengenal huruf ada beberapa pendekatan yang dipakai. Di kelas secara klasikal ada kelas fonik Bahasa Indonesia dan pendekatannya dengan lagu. Contoh (responden bernyanyi) A untuk apel a a a, B untuk bebek beh beh beh. B itu adalah nama hurufnya sedangkan beh adalah fonetiknya/ fonem (bunyi huruf)
7.	Bagaimana cara guru memberikan stimulasi kemampuan mengenal huruf anak	Poster fonetik Bahasa Indonesia, sand papper letters (huruf bertekstur), moving alpahbets (huruf lepas), magnet letters, puzzle.
8.	Mengapa aspek mengenal huruf perlu dikembangkan pada anak usia dini khususnya di TK IT Insan Mulia Semarang?	Untuk menjembatani agar anak ketika SD mempermudah untuk belajar teknis belajar formal, kemudian matang dalam segi seluruh aspek perkembangan termasuk aspek Bahasa yaitu keaksaraan. Mengenalkan lebih awal dengan cara yang menyenangkan contoh merelasikan huruf dengan kehidupan sehari-hari supaya anak punya kepekaan terhadap aksara lebih awal.

9.	Selama proses pembelajaran berlangsung apakah para guru mengalami kendala dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan media tutup botol di kelas?	Kendalanya biasa, anak tidak tertib, berebut jenis mainan, rentang fokusnya pendek bermain diluar kelas.
10.	Bagaimana cara guru dalam mestimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini jika anak tersebut tidak mau mengikuti kegiatan?	Jadi memang ada beberapa anak yang kurang tertarik atau belum bisa mengikuti kegiatan secara klasikal mau tidak mau memberikan pelayanan individual. Beberapa momen kita beri pelayanan individual dan waktu khusus sesuai kebutuhan dia diluar jam normal.
11.	Berapa kali kegiatan bermain dengan media tutup botol dilaksanakan?	4 kali dalam seminggu. Mengenalkan tutup botol maka dalam satu bulan tidak diganti-ganti. 1 bulan itu kita bermain tutup botol, karena kalau tidak repetisi tidak bisa harus diulang berkali-kali agar mereka bisa.
12.	Bagaimana pengaruh media tutup botol dalam menstimulus kemampuan	Tutup botol merupakan media bahan bekas yang dapat diterapkan sebagai bahan pembelajaran. Jadi media ini berpengaruh bagi

	mengenal huruf anak usia dini?	anak selain mengenalkan huruf juga melatih fisik motorik halus anak.
13.	Apakah kelebihan dan kekurangan dalam penerapan media tutup botol?	Kelebihan media ini mudah dicari disekitar lingkungan dan tahan lama karena terbuat dari plastik. Kekurangan media tutup botol ini karena menggunakan material gabungan seperti kardus jd bahan ini tidak bisa tahan lama dan biasanya cepat rusak apabila dimainkan terus menerus.

LAMPIRAN V : DATA ANAK

No	Nama	Agama	Tanggal Lahir
1	Ahmad Avicenna Faza Alghufron	Islam	17 Mei 2020
2	Aisyah Faliha Yasmin	Islam	9 Juli 2020
3	Basyar Choirul Zafran	Islam	11 Juni 2019
4	Cakra Kamajaya	Islam	15 Mei 2020
5	Elvano Reyfansyah	Islam	4 Januari 2020
6	Hafiz Rafif Alfarezi	Islam	6 Oktober 2019
7	Irsyad Harris Saifunnaja	Islam	12 Januari 2020
8	M Mahir Spiritualis Faza	Islam	22 November 2019
9	Maryam Afya Azkayr	Islam	21 Mei 2020
10	Vinska Aretta Kayshilla Zeline	Islam	10 April 2019
11	Farzana Delisha Malikha	Islam	20 Agustus 2020
12	Rahel Asiilah Nur Nafiisah	Islam	5 Oktober 2019

LAMPIRAN VI : HASIL DOKUMENTASI



Gambar peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar peneliti melakukan wawancara dengan guru kelompok A1



Gambar sekolah TKIT Insan Mulia Semarang



Gambar ruang kelas persiapan TKIT Insan Mulia Semarang

LAMPIRAN VII : RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TKIT INSAN MULIA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2024/2025

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Topik / Sub Topik : Aku Cinta Indonesia / Peringatan Hari Kemerdekaan RI
Semester / Minggu : 1 / 1
Hari / Tanggal : Kamis / Agustus 2024

Ayat Tema
QS. At-Taubah: 122

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُوْنَ لِيَنْفِرُوْا كَاۤفَّةً ۗفَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَاۤىِٕفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوْا فِى الدِّيْنِ وَلِيُنْذِرُوْا قَوْمَهُمْ اِذَا رَجَعُوْٓا اِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُوْنَ

Artinya:
"Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya."

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Kegiatan
Nilai Agama Dan Budi Pekerti	TP 2. Anak berpartisipasi dalam kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya	Anak mampu menghafal Quran surat, Hadits, Doa
Jati Diri	1.TP.3 Anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain bersama dan dapat menjalin pertemanan dengan guru dan teman sebaya 2.TP 2. Anak memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat 3.TP.2 Anak mengeksplorasi sumber daya di sekitar (sebagai alat dan/atau bahan) untuk mengembangkan fungsi motorik kasar, halus dan taktil.	Anak dapat mengekspresikan emosi diri dan membangun hubungan sosial secara sehat Anak dapat mengikuti aturan bermain Anak bermain dengan tutup botol
Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan seni	TP 2. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis	Anak dapat menyusun huruf vokal dengan tutup botol Anak dapat merangkai sebuah kata Anak dapat mencocokkan tutup botol dengan gambar Anak dapat menempel stiker huruf nama depan

Langkah-langkah Pembelajaran

Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Bahan
07.30 – 07.45	Opening (Doa & Gerak Motorik)	Sound Sistem, Microfon
07.45 – 08.15	Sholat Duha & Hafalan	Mukena, Sajadah, Buku Tahfid
08.15 – 09.15	Kelas Qiroati	Peraga Qiroati, catatan pencapaian anak
09.15 – 09.30	Istirahat (Cuci Tangan, Doa, Makan Bekal,	Sabun, Air, tisu / lap kain Mainan lego

09.30 – 10.45	**Pembukaan** 1. Anak duduk melingkar 2. Anak mengucapkan salam kepada guru 3. Anak membaca doa awal kegiatan 4. Anak melakukan presensi kelas 5. Anak dan guru melakukan – ice breaking atau menyanyi 6. Anak menyimak guru klasikal fonik dengan kartu fonik 7. Anak berdiskusi tentang 'kemerdekaan indonesia' 8. Anak berdiskusi tentang pengalaman yang di alami 9. Anak menyimak guru tentang aturan main dan penjelasan kegiatan ragam main Pertanyaan Pemantik : 1. Siapa yang membuat Indonesia merdeka? 2. Apa itu hari merdeka? 3. Dimana ibukota Indonesia? 4. Bagaimanakah Indonesia merdeka? **Inti** 1. Menyusun bentuk huruf vokal a,i,u,e,o 2. Merangkai sebuah kata 3. Mencocokkan tutup botol dengan gambar 4. Mengenal huruf nama depan **Recalling** 1. Guru dan anak mengevaluasi hasil kegiatan main hari ini 2. Penguatan pengetahuan yang sudah di dapat anak	Buku daftar hadir Tutup botol Peraga tutup botol *Thinwall* Kardus Puzzle Merjan Stiker nama, dan lembar kerja
10.45 – 11.00	**Penutup** 1. Anak dan guru mengulas kembali topik kegiatan hari ini 2. Anak dan guru berdiskusi tentang topik esok hari 3. Anak mendengarkan nasehat berupa pesan moral dari guru 4. Ila Liqo 5. Anak berbaris pulang 6. Bermaaf-maafan	

Mengetahui,
Kepala TKIT Insan Mulia

(Aris Susanti, S.Pd)

Guru Kelompok A

(Halimatus Sya'diyah, S.Pd.)

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas diri

1. Nama lengkap : Ameera Fatimah Azzahra
2. Tempat & Tgl. Lahir : Pati, 3 Agustus 2001
3. Alamat : Griya Lestari Blok B9 No 12A RT 06 RW 09, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang
4. HP : 082135923489
5. E-mail : amefatimah@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan formal:
   a. TK Pertiwi 04 Semarang
   b. SD Negeri Tambak Aji 03 Semarang
   c. SMP Negeri 31 Semarang
   d. SMA Negeri 8 Semarang

Semarang, 8 Juli 2025

Ameera Fatimah Azzahra
NIM : 1903106074