

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
HURUF MELALUI BERMAIN *FLASHCARD*
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI RA AL ISRO SAMBOJA**

SKRIPSI



Oleh:

**MUAZAH
NPM. 2286207018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
HURUF MELALUI BERMAIN *FLASHCARD*
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI RA AL ISRO SAMBOJA**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :
MUAZAH
NPM.2286207018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

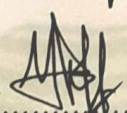
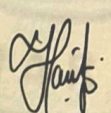
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG HURUF
MELALUI BERMAIN *FLASHCARD* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
SEKOLAH RA AL ISRO

SKRIPSI

MUAZAH
NPM.2286207018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 09 April 2026

TIM PENGUJI

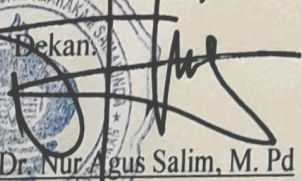
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim <u>Rizqi Syafrina, M. Psi., Psikolog</u> NIDN. 1101118501	 (.....)	(09 April 2026)
Pembimbing 1 <u>Reni Ardiana M.Pd</u> NIDN.1127128301	 (.....)	(09 April 2026)
Pembimbing 2 <u>Yuni Ika Pratiwi, M.Pd</u> NIDN. 1121069102	 (.....)	(09 April 2026)
Penguji <u>Dr. Hanita M.Pd.</u> NIDN. 1130098703	 (.....)	09 April 2026 (.....)

Samarinda, 09 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Bekan.


Dr. Nur Agus Salim, M. Pd
NIK.2022.084.293

RIWAYAT HIDUP



Muazah Lahir pada tanggal 30 Januari 1994 di desa Beringin Agung Kecamatan Samboja, Provinsi Kalimantan Timur merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, Pasangan Bapak Yakup dan Ibu Titin Suwartini.

Pendidikan formal dimulai dari tahun 2001 di Sekolah Dasar Negeri 038 dan lulus pada tahun 2006, kemudian melanjutkan sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Samboja lulus pada tahun 2008. Pendidikan berikutnya Sekolah Menengah Atas lulus pada tahun 2011. Dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Widyagama Mahakam Samarinda di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan dengan program studi pendidikan anak usia dini. Pada tahun 2022 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dengan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini melalui program Beasiswa seribu Guru yang diadakan oleh bupatai kutai kartanegara. Pada tahun 2025 penulis mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di Kelurahan Kuala Kecamatan Samboja Kabupaten Kutai Kartanegara, Kemudian setelah itu mengikuti pengenalan lapangan pendidikan (PLP) pada bulan September 2026 di RA AL ISRO Samboja.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muazah
NPM : 2286207018
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf
Melalui Bermain *Flashcard* Pada Anak Usia 4-5 Tahun
di Ra Al Isro Samboja

Saya menyatakan bahwa skripsi ini sepenuhnya benar-benar hasil karya sendiri. Sepengetahuan saya, skripsi ini hanya memuat referensi atau kutipan yang sesuai dengan gaya penulisan ilmiah standar, dan tidak memuat karya atau opini yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain.

Samarinda, 9 April 2026



Yang Menyatakan


Muazah
NPM. 2286207018

ABSTRAK

Muazah, 2026, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Bermain Flashcard Pada anak Usia 4-5 Tahun di Ra Al Isro Samboja.* Program Studi Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Penelitian Ini Dibimbing Oleh Reni Ardiana, M.Pd. Dosen Pembimbing I dan Yuni Ika Pratiwi, M.Pd. Dosen Pembimbing II.

Upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf dalam literasi awal anak usia dini. Pada tahap pra-membaca dengan stimulasi yang tepat dalam mengenalkan simbol huruf. Tujuan studi ini ialah untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi simbol huruf menggunakan kartu flash berbasis media melalui permainan setelah pembelajaran di kelas di RA Al Isro, Kecamatan Samboja, untuk anak usia 4-5 tahun. Pendekatan penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Lima belas anak dari kelompok A1 RA AL Isro menjadi partisipan penelitian. Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan pemberian respons pada lembar asesmen anak tentang komponen perkembangan bahasa dengan enam sub-indikator merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi kelas. Berdasarkan hasil perencanaan dan kegiatan pra-siklus, yang dilanjutkan dengan tiga pertemuan tentang tanaman buah pada siklus I dan dua sesi tentang tanaman sayur pada siklus II, data dikumpulkan Lima anak mampu mencapai rata-rata jumlah semua indikator yang dihasilkan pada tahap pra-siklus dengan hasil presentasi 33,4%, sembilan anak pada siklus I dengan hasil presentasi 60%, dan empat belas anak pada siklus II dengan hasil presentasi 93,33%, menurut hasil penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam menyebutkan simbol huruf dari brntuk dan bunyi huruf yang sesuai.

Kata Kunci: Bermain Flashcard; Lambang Huruf; Usia 4-5 Tahun.

ABSTRACT

Muazah, 2026, *Efforts to Improve the Ability to Recognize Letter Symbols Through Playing Flashcards in Children Aged 4-5 Years at Ra Al Isro Samboja*. Study Program of Early Childhood Education Teacher Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University, Samarinda. This research is supervised by Reni Ardiana, M.Pd., Supervisor I and Yuni Ika Pratiwi, M.Pd., Supervisor II.

Efforts to improve the ability to recognize letter symbols in early literacy of early childhood. At the pre-reading stage with appropriate stimuli in introducing letter symbols. The purpose of this study is to improve the ability to identify letter symbols using media-based flash cards through games after class learning at RA Al Isro, Samboja District, for children aged 4-5 years. The classroom action research approach was used in this study. Fifteen children from group A1 RA AL Isro became research participants. Planning, implementing actions, observing, and providing responses on the child's assessment sheet about language development components with six sub-indicators are the methods used to collect data through classroom observation. Based on the results of the pre- cycle planning and activities, which were continued with three meetings on fruit plants in cycle I and two sessions on vegetable plants in cycle II, data were collected. Five children were able to achieve an average of all indicators produced in the pre-cycle stage with a presentation result of 33.4%, nine children in cycle I with a presentation result of 60%, and fourteen children in cycle II with a presentation result of 93.33%, according to the research results. The results of this study show that flashcard media has proven effective in improving the ability of children aged 4-5 years in naming letter symbols from the appropriate letter shapes and sounds.

Keywords: Ages 4-5; Flashcard Play; Letter Symbols;

KATA PENGANTAR

Penulis menyampaikan rasa syukur yang tulus kepada Allah SWT atas kebaikan, petunjuk, dan nikmat-Nya, yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan tesis ini dengan sukses dan tepat waktu. Sampai akhir zaman, semoga shalawat dan salam tercurah kepada Nabi Muhammad (saw), para sahabatnya, keluarganya, dan seluruh pengikutnya.

Salah satu prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) adalah penulisan tesis ini. Penulis mencatat bahwa tanpa bantuan, dorongan, dan doa dari banyak orang, tesis ini tidak akan dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan hormat yang tulus kepada berikut ini:

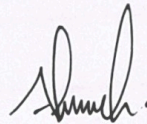
1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd.,M.T. Selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M. Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Ibu Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd Selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Ibu Rizqi Syafrina, M. Psi. Psikolog Selaku Kaprodi PGPAUD Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
5. Ibu Reni Ardiana, M. Pd. Selaku Sekertaris PGPAUD juga sebagai Pembimbing 1, atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama perkuliahan dan dalam penulisan skripsi berlangsung hingga dapat selesai dengan baik.

6. Ibu Yuni Ika Pratiwi, M. Pd. Selaku Sekertaris PPG juga sebagai Pembimbing 2, atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama penulisan skripsi berlangsung hingga dapat selesai dengan tepat waktu.
7. Ibu Dr. Hanita, M.Pd, Selaku Dosen Penguji. Terimakasih atas segala bimbingan, arahan, masukan dan semangat yang selalu diberikan kepada peneliti.
8. Bupati Kukar idaman yang bekerja sama dengan Dinas Pendidikan, yang telah memberikan program beasiswa 1000 Guru.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini atas segala ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
10. Ibu Warsidah,S.Pd, selaku Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru RA Al Isro Samboja, atas kesediaan dalam memberikan waktu kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Kedua orang tua tercinta dan tersayang, Bapak Yakup dan Ibu Titin swartini terima kasih atas segala doa yang selalu dipanjatkan, kasih sayang, dukungan dan nasihat yang telah diberikan kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
12. Teman seperjuangan saya teman-teman angkatan 2022 yang telah mendukung peneliti untuk menyelesaikan tugas ini sampai akhir.
13. Terakhir untuk semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis, serta ucapan terimakasih untuk penulis sudah berada di tahap ini. Terimakasih karena selalu melibatkan Allah S.W.T dalam setiap perjuangan. Apapun kurang dan lebihmu, mari merayakan sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, tidak mudah penulis bisa sampai pada tahap ini, dengan rasa yakin tanpa putus asa dan tetap semangat pantang menyerah mampu menyelesaikan skripsi ini. Tetap atas karunia yang Allah berikan Alhamdulillah penulis bisa sampai pada tahap ini dengan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Samboja, 09 April 2026

Peneliti



Muazah
NPM 2286207018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Deskripsi Konseptual	8
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Fikir (Rancangan Pemecahan Masalah)	26

D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian Tindakan	29
B. Waktu Penelitian	31
C. Deskripsi Tempat Penelitian	32
D. Subjek dan Karakteristik Penelitian	33
E. Skenario Tindakan	33
F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	40
H. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	75
C. Temuan Penelitian.....	77
D. Keterbatasan Penelitian.....	78
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	79
A. Simpulan	79
B. Implikasi.....	80
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Perkembangan Bahasa Usia 4-5 Tahun.....	11
Tabel 2. 2 Subindikator Perkembangan Bahasa Usia 4-5 Tahun.....	13
Tabel 2. 3 Kajian Relevan.....	23
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	32
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak.....	38
Tabel 3. 3 Target Penilaian Perkembangan yang dicapai	42
Tabel 4. 1 Jumlah Peserta didik	45
Tabel 4. 2 Tenaga Pendidik Ra Al Isro	45
Tabel 4. 3 Nama Peserta Didik Kelompok A.1	46
Tabel 4. 4 Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini	47
Tabel 4. 5 Data Kemampuan Dalam Mengenal Lambang Huruf	49
Tabel 4. 6 Presentase Kemampuan Mengenal Lambang Huruf.....	50
Tabel 4. 7 Data Kemampuan Mengenal Lambang Huruf.....	61
Tabel 4. 8 Presentase Kemampuan Mengenal Lambang Huruf.....	62
Tabel 4. 9 Data Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Pada	70
Tabel 4. 10 Presentase Kemampuan Mengenal Lambang Huruf.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Fikir.....	28
Gambar 3. 1 Rangkaian Spiral Tindakan Model Kemmis	31
Gambar 4. 1 Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Huruf	51
Gambar 4. 2 Media flashcard yang digunakan.....	52
Gambar 4. 3 Kegiatan Siklus I Pertemuan Pertama.....	55
Gambar 4. 4 Kegiatan Siklus I Pertemuan Kedua.....	57
Gambar 4. 5 Kegiatan Siklus I pertemuan ketiga	60
Gambar 4. 6 Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Huruf	63
Gambar 4. 7 Kegiatan siklus II Pertemuan Pertama	67
Gambar 4. 8 Kegiatan siklus II Pertemuan kedua.....	70
Gambar 4. 9 Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Huruf	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Windayani dkk. (2021), pendidikan anak usia dini adalah tahap pertama pendidikan bagi anak-anak sebelum mereka melanjutkan ke tingkat sekolah berikutnya. Hal ini membantu mereka membangun fondasi kepribadian melalui pengalaman. Menurut Hurlock (1991:107), masa kanak-kanak adalah tahap kehidupan terpanjang di mana anak-anak masih sangat bergantung pada orang lain. Masa kanak-kanak awal dipandang sebagai periode pertumbuhan dan perkembangan pribadi, menekankan pembentukan kepribadian anak. (II dan lainnya, 2019). Akibatnya, pendidikan anak usia dini memberi anak kesempatan untuk tumbuh di berbagai bidang, seperti kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik, dan kreatif (Windayani dkk., 2021). Taman kanak-kanak adalah salah satu tingkat pendidikan anak usia dini pertama bagi anak-anak berusia empat hingga enam tahun, mempersiapkan mereka untuk sekolah dasar (SD). (Penyelenggaraan, 2015: 3).

Menurut Ihsan (2005, hlm. 3), pendidikan adalah upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi manusia, baik secara fisik maupun spiritual, sejalan dengan cita-cita masyarakat dan budaya. Pernyataan ini didasarkan pada landasan ilmu pendidikan. Karena pendidikan sangat penting untuk upaya meningkatkan sumber daya manusia (SDM), maka keberhasilan suatu negara terkait erat dengan komponen pendidikan (Nasori dkk., 2006: 2- 3). Guru harus terus menyempurnakan dan mengembangkan keterampilan mereka

untuk mendidik generasi muda negara ini dalam menghadapi perubahan lanskap pendidikan. Kualitas pengajar dan pengajaran mereka memiliki dampak besar pada pendidikan. Untuk meningkatkan standar pendidikan secara logis, pembelajaran harus ditingkatkan. Diharapkan bahwa kemajuan ilmiah dan teknologi akan mendorong perkembangan dan kemajuan positif dalam pendidikan. (Luh dan Ekayani, tanpa tanggal). Masa terbaik dalam kehidupan seorang anak adalah selama tahun-tahun awal mereka. Anak-anak sangat peka terhadap berbagai isyarat dari lingkungan sekitar mereka pada periode ini. Akibatnya, sangat penting untuk memberi mereka stimulasi sejak usia dini. Hal ini karena pertumbuhan otak anak mencapai puncaknya antara usia 0 dan 6 tahun, yang memiliki pengaruh besar pada masa depan mereka. Akibatnya, orang-orang yang mengabaikan pendidikan anak usia dini akan sangat menderita. Masa bayi awal adalah waktu ketika semua aspek perkembangan termasuk bahasa berkembang. Anak-anak dengan kecerdasan linguistik, khususnya dalam linguistik dan bahasa, lebih mampu memahami apa yang dikatakan orang lain. Yusuf (2011, hlm. 62) menyatakan bahwa perkembangan bahasa adalah alat untuk komunikasi interpersonal. Konsep ini mencakup semua bentuk komunikasi, termasuk tulisan, lisan, gestur, dan ekspresi artistik dari ide dan emosi. Setiap manusia dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dunia alam, sains, dan prinsip-prinsip moral atau agama melalui bahasa. Hal ini menggambarkan betapa pentingnya kemampuan berbahasa bagi anak-anak usia dini. Kemampuan untuk mengidentifikasi huruf-huruf alfabet adalah salah satu keterampilan linguistik yang harus dipupuk oleh pendidik sejak usia muda. Kita

harus mengakui bahwa anak-anak belajar membedakan huruf-huruf tertentu dari huruf-huruf lain melalui konsep alfabet.

Beberapa penelitian sebelum nya menunjukkan bahwa media *flashcard* dan media sejenis efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini melalui penelitian tindakan kelas. (Abditama et al., 2023) Menurut penelitian yang dilakukan di RA Bani Sya'i di Kecamatan Pakuhaji, Tangerang, penggunaan media flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak-anak usia 4 sampai 6 tahun. Sebelum penggunaan media *flashcard*, banyak siswa masih mengalami kesulitan mengenal huruf dan menyebutkannya. Namun setelah menggunakan kartu flash berkali-kali, terdapat peningkatan yang nyata: anak-anak mampu memahami dan mengulang huruf dengan lebih mudah, dan mereka mampu berkonsentrasi lebih baik pada tugas-tugas pendidikan. Hal ini membuat mereka tidak mudah bosan dan memotivasi mereka untuk terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pendidikan. Menurut Desi Ramdayani dkk. (2020), anak-anak berusia empat hingga lima tahun dapat memperoleh manfaat besar dari pertumbuhan media kartu flash yang stabil.. Pada awalnya, tingkat pencapaian anak hanya 54,27% dengan kategori mulai berkembang; namun, pada tahap ketiga, setelah perbaikan pada desain dan bahan kartu memori, tingkat pencapaian meningkat menjadi 89,02% dengan kategori yang sangat baik. Dengan mengatasi kekurangan media, setiap siklus pertumbuhan membuat flashcard menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tahan lama bagi anak-anak. Hasilnya, penelitian ini menunjukkan bahwa *flashcard* bermanfaat sebagai alat bermain yang meningkatkan kecerdasan anak, terutama dalam persepsi,

memori, penalaran, dan pemecahan masalah. Di Taman Kanak-kanak Ade Irma Mataloko, Tima dkk. (2021) menunjukkan bahwa pembuatan materi pembelajaran flashcard menggunakan pendekatan ADDIE praktis dan berhasil dalam meningkatkan kapasitas kognitif anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang menyenangkan untuk memperkenalkan konsep, simbol, dan teknik pemecahan masalah dapat menjadikan flashcard sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Desa Beringin Agung kecamatan Samboja menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan mengenal dalam mengingat huruf harus dimiliki anak di sekolah Ra Al isro, di kelompok A pada usia 4-5 tahun, namun masih dijumpai anak yang sering tertukar dalam penyebutan dan mencocokkan huruf dengan contoh yang diberikan oleh guru. Anak juga masih lupa dalam penyebutan secara berulang kembali ke huruf a belum mampu menjawab masih dengan bantuan guru. Kemampuan mengenal lambang huruf di kelompok A lebih diutamakan dalam kegiatan pra membaca untuk jenjang selanjutnya. Kegiatan yang akan dilakukan di sekolah dirancang untuk membantu siswa mengenali dan mengingat huruf-huruf yang telah diajarkan. Namun, proses pengenalan huruf di sekolah masih terasa monoton jika hanya menggunakan kartu huruf tanpa menambahkan warna atau gambar lain, menjiplak huruf, menulis huruf di papan tulis dengan mengucapkan bunyi huruf lalu meminta anak menirunya, atau menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa sementara anak-anak kelompok A berhasil

mengidentifikasi dan menyebutkan simbol huruf-huruf alfabet, anak-anak lain masih kurang memiliki keterampilan ini.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Menurut data awal, mayoritas anak-anak di kursus RA Al Isro berusia antara 4 dan 5 tahun masih kesulitan mengenali huruf. Anak-anak sering mencampuradukkan huruf-huruf yang tampak mirip, seperti b dan d atau m dan n. Selain itu, mereka sering kesulitan mengingat huruf-huruf yang telah diperkenalkan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan huruf anak-anak belum mencapai potensi penuhnya sesuai dengan kriteria perkembangan bahasa yang sesuai usia. Selain itu, pendekatan pendidikan yang digunakan guru, seperti menulis di papan tulis atau menggunakan lembar kerja anak (LKA), cenderung monoton, sehingga anak-anak cepat bosan dan tidak fokus. Jika tidak ada media visual yang menarik, sulit bagi anak untuk mempertahankan perhatian mereka dan ingin belajar. Akibatnya, kemampuan untuk mengenal lambang huruf, yang seharusnya menjadi dasar kemampuan membaca permulaan, masih kurang. Hasil evaluasi awal yang buruk, yang menunjukkan bahwa sangat sedikit anak yang dapat mengucapkan bunyi huruf dengan benar tanpa bantuan guru, memperburuk masalah ini. Oleh karena itu, untuk meningkatkan stimulasi visual dan pendengaran anak-anak, diperlukan pembelajaran *flashcard* inovatif yang mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan. Media ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak-anak di RA Al Isro dengan membuat proses

mengidentifikasi simbol huruf melalui permainan *flashcard* menjadi lebih menghibur, efisien, dan berulang.

C. Rumusan Masalah

Permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut oleh para peneliti dengan menggunakan penjelasan yang telah disebutkan di atas: “Bagaimana Upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui media *flashcard* pada usia 4-5 tahun di RA Al Isro Desa Beringin Agung Kecamatan Samboja ?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan definisi masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi simbol huruf menggunakan media kegiatan setelah kelas dengan menggunakan media *flashcard* di RA Al Isro, Kecamatan Samboja, untuk anak-anak usia 4-5 tahun.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan pembaca dapat memperoleh manfaat dari studi ini baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Melalui permainan dan kartu flash, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang pengenalan simbol huruf pada kelompok A.
- b. Studi-studi selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi simbol huruf menggunakan kartu flash diharapkan dapat mengembangkan temuan dari penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Temuan studi ini bisa dipertimbangkan oleh pendidik ketika membuat strategi pembelajaran untuk membantu anak-anak kecil mengenali huruf dan meningkatkan pemahaman mereka tentang cara menginspirasi atau mendorong mereka. Guru akan dapat menentukan minat mereka pada kartu flash karena hal ini.
- b. Kemampuan pengenalan huruf siswa akan berkembang hingga potensi penuhnya jika mereka menerima stimulasi dan arahan yang cukup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) didefinisikan oleh Suyadi (2019) sebagai pengajaran yang berfokus pada perkembangan holistik anak, yang meliputi komponen kognitif, linguistik, sosioemosional, fisik, dan moral. Sejalan dengan itu, Bredekamp & Copple (2020) menekankan bahwa pendidikan anak usia dini harus didasarkan pada kebutuhan perkembangan anak, menggunakan metode yang sesuai dengan usia dan ciri khas mereka. Perspektif ini mendukung gagasan bahwa PAUD adalah lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk memaksimalkan potensi anak, bukan hanya tempat bermain. Pentingnya PAUD sebagai landasan pendidikan juga didukung oleh penelitian lain. Menurut Sanusi & Khaerunnisa (2020), PAUD sangat penting dalam menentukan kesiapan anak untuk sekolah dasar, terutama dalam hal literasi awal. Karena masa kanak-kanak awal merupakan waktu kritis untuk perkembangan otak, sebuah studi global oleh War et al. (2021) menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan demikian, PAUD dapat dipahami sebagai jenjang pendidikan formal yang memiliki landasan hukum kuat, diperkuat oleh pandangan para ahli, serta didukung oleh penelitian nasional maupun internasional. PAUD berfungsi sebagai fondasi utama dalam

membentuk kesiapan anak untuk memasuki pendidikan berikutnya sekaligus sebagai investasi strategis.

Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini terdiri dari jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur formal terdiri dari Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) yang memiliki program pembelajaran satu tahun sampai dua tahun”. Menurut Indrawan (2020), pendidikan prasekolah bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik dan spiritual murid di luar rumah sebelum mereka memulai sekolah dasar. Taman kanak-kanak dibagi menjadi dua kelompok: kelompok A untuk anak usia empat hingga lima tahun, sedangkan kelompok B untuk anak usia lima hingga enam tahun. TK beroperasi setidaknya enam hari seminggu dengan periode layanan minimum 2,5 jam per hari, menurut Open University, Erlangga Index (n.d.). Pendidikan anak usia dini adalah proyek pemerintah yang berupaya membina anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, menurut pandangan yang disajikan. Fisik, kognitif, moral, sosial- emosional, bahasa, dan komunikasi adalah enam aspek perkembangan anak yang ditekankan (Permendikbud, 2014: 27). Taman kanak-kanak dan Raudhatul Atfhal adalah komponen pendidikan formal dari program PAUD. Pusat penitipan anak dan kelompok bermain adalah contoh pendidikan non- formal. Lingkungan anak dan pendidikan keluarga membentuk pendidikan informal.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Ketika anak-anak mulai berinteraksi dengan banyak orang, perkembangan bahasa mereka yang selaras dengan standar yang ditetapkan oleh Kemendikbud melalui Permendikbud RI No 137 Tahun 2014 tentang STPPA akan membantu mereka memahami dan mengendalikan diri. STPPA menilai enam komponen perkembangan: (1) nilai-nilai agama dan moral; (2) aspek motorik fisik; (3) aspek kognitif; (4) aspek sosial-emosional; (5) aspek bahasa; dan (6) aspek kreatif, menurut Hidayat dan Nurlatifah (2023). Meskipun setiap anak memiliki tingkat kemampuan berbahasa yang berbeda, kriteria ini digunakan sebagai panduan untuk mengintegrasikan tingkat perkembangan bahasa anak. Tujuan pemantauan perkembangan bahasa anak adalah untuk memastikan bahwa kemampuan mereka telah mencapai batas normal. Bahasa sangat penting untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk komunikasi. Menurut Nurul dkk. (2021), anak-anak dapat menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan bertukar pengalaman, yang meningkatkan karakteristik intelektual seperti perkembangan bahasa dan pengetahuan. Empat aspek perkembangan bahasa pada masa bayi awal adalah berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca.

Pada aspek perkembangan Bahasa keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun (Permendikbud 137) dengan aspek indikator yang dapat dicapai sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Perkembangan Bahasa Usia 4-5 Tahun

No	Aspek Perkembangan	Indakator Pencapaian
1.	Mengenal simbol huruf	a. Menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o). b. Menunjukkan huruf vokal pada gambar/kata sederhana. c. Mengulang bunyi vokal dengan benar. d. Mengenal suara/bunyi huruf awal nama benda di sekitar (misal: 'b' untuk 'bola').
2.	Memahami bahasa	a. Menyimak dan mengerti cerita sederhana atau instruksi lisan. b. Mengerti dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa.
3.	Berbicara (produksi bahasa)	a. Menceritakan kembali pengalaman sederhana. b. Menggunakan kalimat sederhana untuk berkomunikasi.
4.	Membaca-menulis awal	a. Membuat coretan yang bermakna (seperti awal menulis). b. Meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z. c. Membaca dan menulis namanya sendiri (sebagai indikator awal).

3. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Tahapan perkembangan kemampuan mengenal lambang huruf

Bergantung pada tingkat perkembangan kognitif dan linguistik anak, kemampuan pengenalan huruf pada masa kanak-kanak awal dapat berkembang secara bertahap. Sejak dini, balita belajar mengidentifikasi bentuk huruf dari isyarat visual dasar seperti gambar atau simbol. Menurut Setya dkk. (2022), sebelum balita dapat mendengar fonem variasi bunyi huruf yang sebanding mereka harus terlebih dahulu mampu mengenali bentuk visual huruf. Fase ini sangat penting karena membangun kerangka kerja bagi anak-anak untuk memahami gagasan huruf dalam memori jangka panjang mereka. Menurut (Ramdayani, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti flashcard mempercepat proses pengaitan huruf dan bunyi, sehingga anak lebih mudah mengingat huruf secara baik dan benar.

Pada tahap ini pengulangan dalam menyebutkan huruf secara berurutan dan menyebutkan kembali huruf yang sudah dikenalkan oleh guru tanpa bantuan dan guru juga dapat memberikan variasi media dibutuhkan dengan kreativitas guru agar anak tidak mudah bosan dan tetap fokus. Pengenalan huruf adalah langkah pertama dalam proses ini, yang berlanjut dengan menghubungkan huruf dengan bunyi fonem hingga anak dapat menyebutkan dan mengingat huruf sendiri tanpa bantuan dari pengajar. Pengembangan keterampilan membaca awal akan lebih dibantu dengan menyediakan materi pembelajaran yang sesuai di setiap tingkatan.

Dari beberapa aspek setiap indikator memiliki subindikator yang dapat dicapai secara bertahap. Subindikator ini berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam menilai perkembangan anak, sekaligus memastikan bahwa proses belajar berlangsung sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar. Beberapa subindikator dalam mengenal lambang huruf sesuai (Permendikbud 137), dari tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Subindikator Perkembangan Bahasa Usia 4-5 Tahun

No	Mengenal Simbol Huruf
1.	Mengenal simbol huruf (nama/bentuk).
2.	Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n.
3.	Menunjukkan simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta
4.	Mengenal huruf-huruf dari namanya sendiri.
5.	Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.
6.	Meniru huruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.

Subindikator ini menunjukkan kesiapan anak dalam memahami konsep literasi dasar sebagai fondasi membaca dan menulis di kemudian hari, sesuai dengan panduan SNPAUD (Permendikbud. 2014: 27).

b. Tahapan perkembangan kemampuan mengenal lambang huruf

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa bayi sejak dini, pengenalan huruf sangatlah penting. Sebagai dasar utama membaca, anak-anak diharapkan mampu mengidentifikasi dan memahami huruf sebelum mereka mulai sekolah dasar. Karena hal ini terkait erat dengan kemampuan membaca dan menulis anak, mempelajari berbagai teknik identifikasi huruf merupakan komponen penting dalam pendidikan. Salah satu prasyarat bagi anak-anak untuk mulai belajar membaca dan menulis adalah penguasaan huruf, menurut Setya dkk. (2022). Oleh karena itu, pemahaman tentang nama, bunyi, dan simbol huruf-huruf alfabet merupakan komponen penting yang dibutuhkan anak-anak untuk memperoleh kemampuan membaca dan menulis. Menurut teori ini, kemampuan anak-anak untuk mengenali bentuk huruf, mengucapkan simbol dengan baik, dan menunjukkan kemahiran dalam menguraikan huruf-huruf yang terdapat dalam sebuah kata merupakan indikator keterampilan pengenalan huruf mereka. Dengan demikian, kemahiran anak dalam mengenali huruf menunjukkan kapasitas kognitif mereka dan kesiapan mereka untuk melanjutkan ke tahap membaca dan menulis yang lebih formal.

c. Standar Tingkat pencapaian Perkembangan Anak STTPA) Permendikbud 137 Tahun 2014 Seperti pada UU No. 137 tahun 2014 BAB III pasal 5 (Permendikbud. 2014: 27) dijelaskan bahwa:

(1) STTPA merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi, proses penilaian, pendidikan dan tenaga pendidik, potensi, sarana, prasarana, pengelolaan, dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini”.

(2) STTPA merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum”. Mudjito (2007:3) menyatakan keterampilan berikut ini merupakan indikasi perkembangan bahasa anak usia 4 - 6 tahun (Syamsiyah & Hardiyana, 2022):

- a) Mampu berkomunikasi memakai kata ganti "saya".
- b) Memiliki kosakata yang luas yang mencakup kata penghubung, kata kerja, kata sifat, kalimat bersyarat, dan kata tanya.
- c) Memperlihatkan sesuatu dipahami dan dimengerti.
- d) Mampu memakai frasa dasar untuk menyampaikan ide, emosi, dan perilaku.
- e) Mampu membaca dan menggunakan gambar untuk menyampaikan ide.

Permendikbud, (2014: 26) Anak-anak diharapkan mampu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, menggunakan kata sifat untuk mengungkapkan perasaan, menyebutkan kata-kata di lingkungan sekitar mereka, menyuarakan pendapat mereka kepada orang lain, menjelaskan mengapa mereka setuju atau tidak setuju dengan sesuatu, dan menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah mereka dengar pada tahap ekspresi bahasa ini (Permendikbud, 2014: 27). Permendikbud (2014: 27) menekankan bahwa anak harus mampu meniru huruf, membuat kalimat

yang bermakna, mengenali simbol, dan mengenali bunyi benda atau hewan di sekitarnya. Perkembangan bahasa dapat didorong oleh orang-orang terdekat anak, seperti orang tua, pengajar, pengasuh.

Yang sering berhadapan langsung. Anak-anak mempelajari bahasa melalui pemodelan atau imitasi, sehingga orang-orang di sekitar mereka harus mendorong mereka untuk berbicara menggunakan bahasa yang tepat. Permainan membaca, bermain peran, bercerita, dan teknik lainnya bermanfaat untuk perkembangan bahasa (Khairani dkk., 2023). Berdasarkan data yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa Standar Pencapaian Anak Permendikbud 137 tahun 2014 mengembangkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia 4 - 5 tahun, anak-anak pada usia tersebut sudah bisa mengenali simbol dan dapat meniru (menulis dan mengucapkan) huruf a-z.

4. Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas sukarela yang berlangsung di lokasi dan jangka waktu tertentu dan melibatkan berbagai kegiatan yang dinikmati setiap anak. Hurlock menegaskan bahwa bermain bebas dari tanggung jawab eksternal, tekanan, dan paksaan (Karin Ariska dkk., 2025). Bermain merupakan bagian penting dari kehidupan anak-anak karena memberi mereka kesempatan untuk terhubung, belajar, dan menjelajahi lingkungan sekitar mereka. Menurut Piaget (2021), bermain membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif, emosional, dan sosial mereka dengan memungkinkan mereka untuk secara langsung mengalami dunia. Selain sebagai aktivitas rekreasi, bermain

adalah cara utama anak-anak belajar dan mengembangkan dorongan intrinsik. Dalam situasi ini, sangat penting untuk memahami mengapa anak-anak bermain. (Agustina et al., 2025).

Dalam bidang pendidikan, bermain juga merupakan teknik penting untuk menginspirasi anak-anak untuk belajar. Menurut Montessori (2019), anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang signifikan melalui bermain yang terkontrol. Dengan menekankan pengembangan minat dan dorongan bawaan mereka, metode ini juga memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui bermain. Teka-teki, bermain peran, dan permainan membangun adalah contoh permainan edukatif yang membantu menumbuhkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak-anak. Oleh karena itu, bermain bersifat menyenangkan sekaligus mendidik. (Agustina et al., 2025).

Kegiatan belajar yang dilakukan guru dapat mengajak anak bermain tebak gambar atau kata dengan flashcard, misalnya menunjuk kartu bergambar hewan lalu meminta anak menyebutkan namanya atau menirukan suaranya. Karena berbentuk permainan, aktivitas ini tidak hanya meningkatkan fokus dan daya ingat tetapi juga merangsang antusiasme (Rahayu & Destiana, 2024). Antara usia empat dan lima tahun, permainan kreatif dengan kartu huruf bergambar atau kartu flash diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak dengan menggunakan media visual, terutama yang sering ditemui anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

5. Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan informasi dan materi ajar kepada peserta didik. Kehadiran media diharapkan dapat membantu anak dalam menerima dan memahami informasi yang diberikan secara lebih mudah dan efektif. Menurut Ardiana, (2021) penggunaan media pembelajaran sederhana yang biasa dibuat atau dirancang guru mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, mulai dari bercerita, membaca, hingga menulis nama sendiri. Kartu flash adalah salah satu jenis materi yang dapat digunakan sepanjang proses pembelajaran. Kartu flash adalah kartu berisi teks dan gambar yang dibuat untuk membantu guru mengkomunikasikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Oleh karena itu, tujuan penggunaan kartu flash adalah untuk meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kegiatan pembelajaran sekaligus menyederhanakan proses pengajaran. Penjelasan lebih lanjut mengenai media pembelajaran flashcard akan diuraikan pada bagian berikutnya.

a. *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran

Istilah "media pembelajaran" dan "media kartu flash" membentuk media pembelajaran kartu flash. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti "utusan" atau "perantara". Media didefinisikan dalam bahasa Arab sebagai saluran atau pembawa pesan antara pengirim dan penerima. Menurut (Gogik, 2023), penggunaan media di kelas dapat membantu siswa belajar

lebih efektif, yang seharusnya meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Minat, fokus, dan kreativitas siswa dapat dirangsang dengan memilih materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kepribadian mereka. Suatu alat atau sumber daya yang memfasilitasi pembelajaran dan bertindak sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa dikenal sebagai media pembelajaran. Siswa dapat mempelajari informasi, kemampuan, dan sikap baru berkaitan dengan tujuan pembelajaran melalui media. (Dr. Iswan, 2024:18) Kartu flash adalah materi pendidikan yang dibuat sebagai gambar persegi panjang atau persegi dengan ukuran tertentu. Melalui penggunaan simbol visual, media ini dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang konsep bentuk, angka, dan kemampuan aritmatika dasar, serta membantu mereka mengenali huruf. Sementara itu, (Winda Sherly Utami et al., 2025:47) mendefinisikan flashcard sebagai media berupa kartu yang berbentuk gambar atau foto telah diberi tulisan, dengan bagian belakang kartu menampilkan gambar yang sesuai dengan kata yang dimaksud. Lebih lanjut, ia menekankan yang menyerupai permainan edukatif, karena anak belajar mengenal huruf dan kata melalui aktivitas yang menyenangkan.

b. Fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran *Flashcard*

Flashcard memiliki fungsi yakni sebagai media pembelajaran sekaligus sarana bermain yang mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. *Flashcard* juga berperan sebagai media visual yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara

lebih sederhana sekaligus menarik. Ramdayani dkk. (2020) menjelaskan bahwa *flashcard* merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi daya ingat anak melalui perpaduan antara gambar dan tulisan. Dengan bentuknya yang praktis, media ini memudahkan guru memberikan stimulus berulang sehingga anak dapat lebih terfokus dan terhindar dari rasa jenuh. Menurut Sari et al., (2023) mengemukakan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan sejumlah manfaat penting dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini bisa menumbuhkan keahlian berbahasa anak. Melalui *flashcard*, anak lebih cepat menguasai keterampilan berbahasa, sehingga kemampuan membaca dan menulis berkembang secara lebih optimal. Kartu flash mendorong pemikiran mandiri, mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis dan bebas sekaligus mengasah kemampuan membaca dan menulis mereka. Kosakata anak-anak bertambah dan imajinasi mereka dirangsang oleh fleksibilitas berpikir ini. *Flashcard* membantu anak dalam berhitung secara sistematis. Anak tidak hanya belajar berhitung dengan cara konkret, tetapi juga dilatih untuk berpikir logis dan teratur sehingga mampu membentuk pola sistematis dalam pemecahan masalah. *Flashcard* dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam berbagai bidang, termasuk seni, musik, dan gerak. Aktivitas belajar dengan kartu bergambar mendorong anak untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya secara lebih luas dengan mengajak anak bernyanyi. Secara keseluruhan, kartu flash memberikan banyak

keuntungan bagi perkembangan anak usia dini. Media ini membantu perkembangan bahasa anak di samping pengenalan huruf.

c. Cara Bermain Dengan Media Pembelajaran *Flashcard*

Menurut Susanto (2017:137–138), ada beberapa metode untuk memasukkan permainan kartu flash ke dalam kegiatan pendidikan. Salah satu metodenya adalah sebagai berikut: pertama, guru menyajikan kartu flash kepada seluruh kelas; kedua, anak-anak diminta untuk menebak huruf pada gambar kartu; ketiga, anak-anak dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari minimal lima orang; keempat, kartu flash diletakkan di atas meja; kelima, guru mengambil salah satu kartu dan mengajukan pertanyaan, seperti "Huruf apakah ini?"; dan keenam, setiap kelompok berlomba untuk mengambil kartu yang ada di depannya untuk menjawab guru. (Ramdayani, 2020). Pada anak usia 4–5 tahun, permainan menyebar kartu *flashcard* dan meminta anak untuk mencari kartu tertentu dapat menjadi strategi yang efektif dalam melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan bahasa. Aktivitas ini menghadirkan unsur motorik (bergerak mencari kartu), kognitif (mengenali simbol atau gambar), dan sosial (berinteraksi dengan guru atau teman). Dengan menyebar kartu di lantai atau meja, anak diajak untuk fokus pada instruksi, mengidentifikasi gambar atau huruf, lalu menyampaikan jawabannya. Secara tidak langsung, permainan ini juga melatih keterampilan mengikuti aturan sederhana dan memperkuat memori visual anak (Nurilmy et al., 2024).

Selain itu, permainan mencari kartu flashcard juga mendukung keterampilan literasi awal. Ni Nyoman Widya Rini Sayenti dan I Wayan Wiarta (2024) Ketika anak diminta mencari kartu dengan huruf atau kata tertentu, mereka belajar mengenali bentuk huruf, menghubungkannya dengan bunyi, serta memahami makna kata melalui konteks gambar. Aktivitas ini bukan hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri anak saat berhasil menemukan kartu yang benar. Dengan demikian, permainan menyebar dan mencari *flashcard* menjadi metode belajar yang holistik: menggabungkan aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional dalam satu kegiatan sederhana namun bermakna (Nyoman et al., 2024).

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dipahami bahwa permainan flashcard dimulai dengan pengenalan kartu kepada anak, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas menyebutkan huruf yang terdapat pada kartu. Anak-anak diharapkan memilih kartu yang tepat dan membuat penilaian yang tepat apakah huruf yang dipilih sesuai dengan huruf yang ditentukan guru. Dengan metode ini, permainan kartu flash berfungsi sebagai alat interaktif yang meningkatkan daya ingat, fokus, dan kemampuan berbahasa anak-anak melalui latihan belajar yang menghibur, selain sebagai media untuk pengenalan huruf.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Menelaah temuan studi-studi sebelumnya yang sebanding dengan subjek studi saat ini merupakan bagian dari tinjauan penelitian yang relevan. Hal ini mencakup temuan-temuan dari para peneliti sebelumnya:

Tabel 2. 3 Kajian Relevan

No	Judul Penelitian	Tahun Terbit/Link	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Fun and Happy Fonetik untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun	Wahyuni,S.,& Arifin,I. (2023). Link jurnal	Penelitian sekarang adalah sama-sama fokus pada pengembangan keaksaraan awal melalui media pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan guru dan anak, serta menekankan peningkatan motivasi dan konsentrasi	Penelitian terdahulu menghasilkan produk baru berbasis teknologi dengan animasi, lagu,dan permainan interaktif

2.	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun	Hilmiyah Adawiyah' (2025) Link jurnal	menggunakan media kartu flash sebagai media visual interaktif untuk meningkatkan kemampuan	menunjukkan bagaimana penggunaan materi kartu flash Hijaiyyah dapat membantu anak-anak
3.	Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo	Rahayu & Destiana, (2024) Link Jurnal	menekankan penggunaan media visual yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi awal anak-anak.	Media dan metode penerapannya berbeda.

4.	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kotak Pintar	Nurlela, (2025) LinkJurnal	untuk meningkatkan kemampuan literasi awal pada anak-anak melalui media yang menarik	Penelitian terdahulu menggunakan media KOPIN dengan aktivitas bermain terintegrasi.
5.	Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Phonics Dengan Pendekatan Multisensori	Journal et al., n.d., (2024) Link Jurnal	menekankan pentingnya materi atau teknik yang menghibur, interaktif, dan spesifik untuk anak dalam pengenalan huruf.	menekankan pada keterpaduan multisensori (visual, auditori, kinestetik, taktil) dalam mengenalkan bunyi dan bentuk huruf, sedangkan penelitian <i>flashcard</i> berfokus pada media kartu

				bergambar sebagai alat bermain
--	--	--	--	--------------------------------------

C. Kerangka Fikir (Rancangan Pemecahan Masalah)

Langkah pertama perkembangan bahasa anak adalah pengenalan huruf, dan menghafal huruf dengan melafalkannya dengan lantang dapat membantu mereka menjadi pembaca dan pengeja yang lebih mahir.a (Journal et al., n.d.) khususnya membaca pada anak usia dini, untuk dijenjang sekolah berikutnya. Oleh karena itu, pengembangan aspek bahasa memerlukan metode pembelajaran yang inovatif, tepat sasaran, serta mudah dipahami oleh anak. Penerapan metode yang sesuai diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak secara optimal.

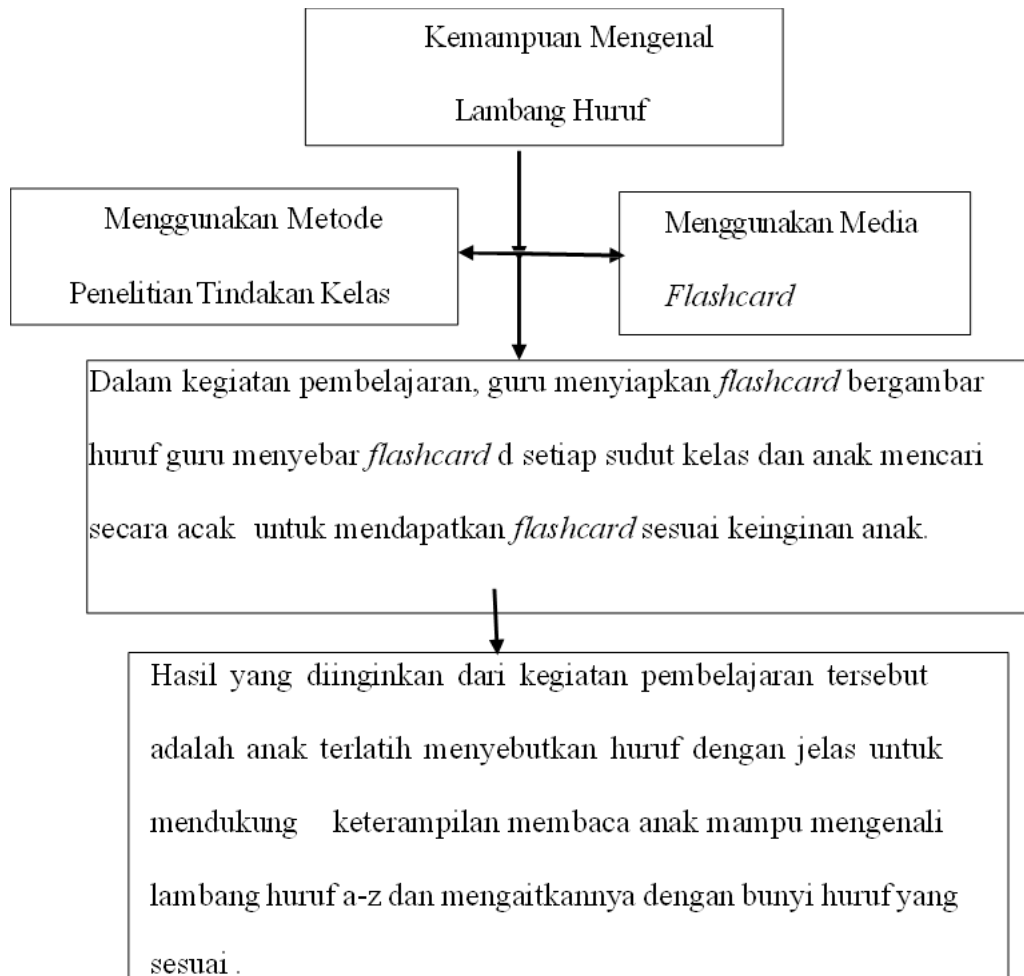
Menurut temuan awal di Ra Al Isro, mayoritas anak-anak masih kesulitan menghafal huruf-huruf alfabet secara acak. Menurut data, ketika disajikan simbol-simbol alfabet, hampir 40% anak-anak kelompok A tidak mampu mengidentifikasi huruf-huruf secara akurat. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak masih belum mahir mengidentifikasi huruf dengan menyebutkannya secara acak. Salah satu alasannya adalah para pengajar menggunakan materi

pembelajaran pendidikan secara terbatas, dengan lembar kerja anak-anak masih mendominasi proses pembelajaran (LKA).

Berdasarkan kenyataan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media visual seperti *flashcard* (Utami & Habibie, 2023) Media ini dipilih karena memiliki daya tarik visual yang tinggi, dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang sesuai dengan minat anak. Dengan demikian, *flashcard* diharapkan mampu memusatkan perhatian anak, mempermudah mereka dalam membedakan huruf, serta mendukung peningkatan keterampilan berbahasa.

Beberapa siklus penelitian tindakan kelas digunakan untuk menerapkan penggunaan kartu flash untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi dan menyebutkan huruf. Perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi semuanya termasuk dalam setiap siklus (KemmisMcTaggart, n.d.). Hingga hasil yang diinginkan meningkatkan kemampuan anak-anak untuk secara konsisten mengidentifikasi dan mengingat huruf-huruf alfabet tercapai. Kerangka pemecahan masalah dan solusi potensial digambarkan dalam diagram berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Fikir



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian tindakan dikembangkan sebagai berikut, berdasarkan penelitian yang relevan dan kerangka berpikir yang telah disebutkan di atas: "Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenali simbol huruf pada anak-anak di Ra Al Isro, Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja."

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

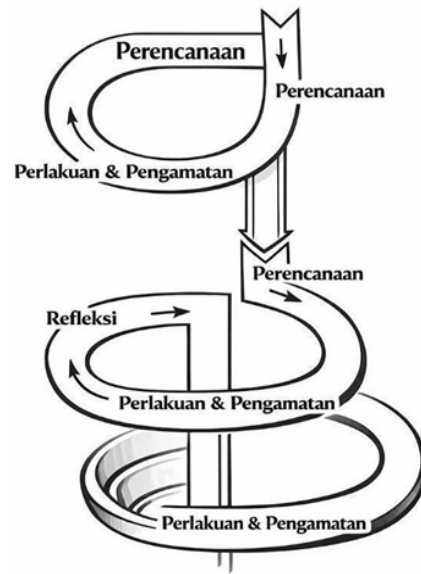
PTK ialah metode yang dipakai pada studi ini. Proses penyiaran kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan secara metodis dan menggunakan pendekatan yang relevan dikenal sebagai penelitian tindakan kelas, atau PTK. Penelitian tindakan adalah proses berbentuk spiral yang meliputi persiapan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis-McTaggart, n.d.). Siklus ini bersifat iteratif, jadi ketika satu siklus selesai, siklus tersebut dapat diulang sesuai kebutuhan untuk perbaikan. Dalam konteks penelitian tindakan di kelas, ada kemungkinan bahwa para peneliti telah membuat serangkaian rencana tindakan berdasarkan pengalaman sebelumnya, sehingga mereka dapat langsung memulai fase implementasi. Di sisi lain, beberapa peneliti telah mengumpulkan beberapa data pendahuluan, sehingga tugas pertama mereka adalah merefleksikan keadaan saat ini.

Penelitian tindakan kelas sering dimulai dengan studi pendahuluan yang dikenal sebagai fase refleksi pertama. Isu penelitian yang akan dieksplorasi lebih lanjut dikembangkan dengan menggunakan fase ini sebagai dasar. Selanjutnya, langkah-langkah penelitian perencanaan, aktivitas, observasi, dan refleksi diselesaikan secara berurutan dan akan dibahas lebih rinci di bagian selanjutnya. PTK adalah teknik strategis dan relevan dalam upaya meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas, menurut kajian Khaddafi dkk. (2025) terhadap beragam literatur dan penelitian mendalam tentang metodologi PTK.

Metodologi ini menawarkan kerangka kerja yang sistematis melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan. Kerangka kerja ini memberi para pendidik kesempatan untuk terus meningkatkan metode pengajaran mereka sesuai dengan tantangan yang mereka hadapi di dunia nyata. Selain mendorong peningkatan proses pembelajaran, CAR meningkatkan kemampuan guru profesional untuk menciptakan, melaksanakan, dan menghasilkan aktivitas pembelajaran reflektif. Telah terbukti bahwa penggunaan CAR secara tepat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kontekstual. Dengan kata lain, PTK menjembatani kesenjangan antara teori pedagogis dan praktik kelas secara langsung.

Kedua definisi PTK ini membawa para peneliti pada kesimpulan bahwa PTK ialah proses memulai aktivitas pengajaran dan pembelajaran dalam bentuk refleksi menggunakan strategi untuk mengatasi masalah dalam organisasi dan meningkatkan profesionalisme guru serta efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran. Instruktur melakukan penelitian tindakan di kelas. Model studi PTK Kemmis & McTaggart adalah sebagai berikut. (Press, 2020 : 2-3).

Gambar 3. 1 Rangkaian Spiral Tindakan Model Kemmis dan Taggart



B. Waktu Penelitian

Studi dilakukan di semester genap TA 2025/2026. Kegiatan penelitian berlangsung selama proses belajar mengajar sampai adanya peningkatan pada aspek yang akan dicapai, dimulai dari tahap persiapan hingga refleksi akhir. Tabel 3.1 di bawah ini memperlihatkan rincian jadwal waktu dan aktivitas yang digunakan untuk memodifikasi waktu pelaksanaan jadwal pembelajaran di RA Al Isro.

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

No	Nama Kegiatan	Bulan					
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April
1.	Penyusunan dan Pengajuan proposal	√					
2.	Seminar proposal		√				
3.	Mengurus ijin penelitian			√			
4.	Pelaksanaan Penelitian				√		
5.	Analisis data				√		
6.	Revisi					√	
7.	Penyusunan laporan						√

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Sekolah RA Al Isro di Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja, menjadi lokasi penelitian ini. Lokasi penelitian ini dipilih karena anak- anak di kelompok A masih kesulitan mengidentifikasi simbol huruf yang diajarkan oleh guru karena kurangnya sumber belajar. Selain itu, bahan belajar yang digunakan

masih terbatas pada kartu huruf dasar dan lembar kerja anak. Situasi ini menjadi dasar kebutuhan akan materi *flashcard* inovatif untuk meningkatkan pengenalan dan pengucapan simbol huruf yang tepat pada anak-anak dalam mengenal dan juga menyebutkan simbol huruf yang sesuai dengan bunyi dan bentuk yang ada pada kartu gambar yang akan ditanyakan. Anak juga membuat coretan sederhana dari bentuk lambang huruf yang diberikan kepada guru dengan bentuk-bentuk yang sesuai, dengan menyebutkan huruf tanpa tertukar dari simbol huruf yang sesuai.

D. Subjek dan Karakteristik Penelitian

Delapan anak perempuan dan tujuh anak laki-laki dari Grup A RA Al Isro, berusia empat hingga lima tahun, berperan sebagai subjek penelitian. Karakteristik anak-anak tersebut menunjukkan perbedaan dalam kemampuan pengenalan huruf mereka dari 15 anak, mereka seringkali bingung ketika harus mengucapkan huruf a hingga z dengan tepat. Sebagai peneliti, kami dapat mengamati perkembangan anak-anak secara lebih detail.

E. Skenario Tindakan

Skenario tindakan dalam penelitian yang disusun melalui siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data untuk PTK ini dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi dalam dua siklus, masing-masing dengan banyak pertemuan. Empat fase dari setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Press, 2020). Setiap siklus dimaksudkan untuk memperkuat kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Peneliti terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan kinerja kegiatan pembelajaran

menggunakan media *flashcard*. Dengan menggunakan media *flashcard*, anak-anak kelompok A, usia 4-5 tahun, di RA AL ISRO, Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja, berpartisipasi dalam PTK ini untuk meningkatkan pengenalan simbol huruf mereka..

1. Siklus I,

- a. Pertemuan pertama dimulai dengan Tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi, yang dilakukan dalam siklus I dengan tiga pertemuan. Pertemuan-pertemuan tersebut memiliki tema dan sub-tema yang sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak dalam hal pengenalan simbol huruf. Untuk menentukan langkah selanjutnya dalam penelitian ini, peneliti melakukan percakapan menggunakan prosedur berikut:
 - 1) Menyusun perangkat pembelajaran yakni RPPH sesuai tema.
 - 2) Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung kegiatan pembelajaran.
 - 3) Melakukan format lembar observasi dalam evaluasi pembelajaran
- b. Tahap pelaksanaan tindakan, melaksanakan rencana pembelajaran yang sudah disusun dan dibuat pada RPPH sesuai tema dan subtopik pembelajaran, memperkenalkan huruf melalui *flashcard* bergambar dengan warna dan gambar yang menarik, menyesuaikan dengan tema dan subtopik yang sudah direncanakan sebelumnya, kemudian mengajak anak menyebutkan huruf secara berulang dan melakukan permainan sederhana seperti mencocokkan huruf dengan gambar, mencari huruf dengan kegiatan bermain tebak-tebakan.

- c. Tahap observasi, Tahap ini dilakukan dengan mencatat keterlibatan anak aktif dalam permainan, dengan menilai pencapaian dengan penilaian ceklist jika ada anak yang kesulitan yang muncul.
- d. Tahap refleksi, yang dapat dipertahankan dalam siklus 1 pada pertemuan kedua atau ketiga, digunakan pada akhir siklus untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan dan meneliti manfaat atau kerugian yang terjadi pada pertemuan siklus I sebagai dasar perencanaan pada pertemuan siklus I.

2. Siklus 2

Siklus II dapat dilakukan dengan dua sesi pada tahapan yang sama dengan siklus I, yaitu fase Perencanaan, Aksi, Observasi, dan Refleksi, jika siklus I telah selesai dan hasil pembelajaran yang diharapkan belum tercapai.

a. Perencanaan

Metode yang akan digunakan pada tahap perencanaan ini sama dengan yang digunakan pada siklus I. Rencana aksi untuk siklus II dibuat menggunakan temuan dari refleksi dan analisis siklus I, dan rencana program pembelajaran harian direncanakan berdasarkan tema dan subtopik yang dibahas di kelas.

b. Tindakan

Metode yang akan digunakan pada tahap perencanaan ini sama dengan yang digunakan pada siklus I. Rencana aksi untuk siklus II dibuat menggunakan temuan dari refleksi dan analisis siklus I, dan rencana program pembelajaran harian direncanakan berdasarkan tema dan subtopik yang dibahas di kelas.

c. Pengamatan/Observasi

Selama proses pembelajaran siklus II, observasi dilakukan dengan mengevaluasi hasil dari kegiatan yang direncanakan, kemampuan anak-anak untuk menyelesaikannya, dan kemampuan peneliti untuk mendokumentasikan hasil tersebut menggunakan evaluasi.

d. Refleksi

Menganalisis data dari observasi Siklus II terhadap aktivitas belajar anak-anak dan melacak seberapa besar peningkatan hasil belajar pada materi pembelajaran pengenalan bunyi huruf dan pengucapan serta pengulangan kartu flash. Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan refleksi untuk meneliti kelebihan dan kekurangan Siklus II hingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai.

F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Beberapa teknik digunakan dalam prosedur pengumpulan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Metode pengumpulan data berikut dipakai pada studi tindakan kelas ini:

1. Refleksi awal dengan observasi atau pengamatan

Karena peneliti juga berperan sebagai guru di kelas yang diteliti, observasi digunakan sebagai metode utama pengumpulan data untuk penelitian ini. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melihat langsung apa yang dilakukan anak-anak saat menggunakan kartu flash untuk belajar. Untuk mendokumentasikan perilaku, reaksi, dan tingkat partisipasi anak-

anak dalam bermain dan latihan pengenalan huruf, dilakukan observasi terorganisir.

Lembar observasi berdasarkan indikator yang diambil dari Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang kemampuan pengenalan huruf digunakan sebagai alat (Jurnal dkk., t.d., 2024). Indikator- indikator tersebut meliputi:

- a. Kemampuan menyebutkan nama huruf abjad secara berurutan,
- b. Kemampuan menyebutkan bunyi huruf yang memiliki kemiripan bentuk a, g, b, d, m, n.
- c. Kemampuan menunjukkan simbol a, g, b, d, m, n.
- d. Meniru huruf yang telah diperkenalkan bantuan guru.

Lembar observasi tersebut dilengkapi dengan skala penilaian yang memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat pencapaian anak pada setiap siklus tindakan. Sebagai peneliti, bisa mendokumentasikan kemajuan anak-anak selama aktivitas tersebut, mencatat tantangan apa pun yang muncul dan perubahan dalam kebiasaan belajar mereka dari siklus ke siklus. Dengan demikian, metode observasi menawarkan gambaran menyeluruh tentang seberapa efektif kartu flash dalam membantu anak-anak berusia empat hingga lima tahun mengenali huruf.

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Usia 4-5 Tahun

No	Indikator	Deskripsi
1.	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk).	Anak mampu mengenal simbol huruf (nama atau bentuk)
2.	Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n.	Anak mampu menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n.
3.	Menunjukkan simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta	Anak mampu menunjukkan simbol huruf a, g, b, d, m, n, saat ditanya.
4.	Mengenal huruf- huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.	Anak mampu mengenal huruf – huruf dari namanya sendiri atau dari nama yang disebutkan.
5.	Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.	Anak mampu menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.
6.	Meniru huruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.	Anak mampu meniru huruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.

1. Kategori Penilaian:

- a. BB (Belum Berkembang): Berdasarkan tanda-tanda yang ada, anak belum menunjukkan keterampilan yang diperlukan.
- b. MB (Mulai Berkembang): Meskipun anak mulai menunjukkan keterampilan, instruktur masih dibutuhkan.

- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Sesuai dengan tahap perkembangan, anak dapat secara efektif menyelesaikan tanda- tanda tersebut.
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik): Anak dapat secara mandiri dan konsisten menyelesaikan indikasi tersebut.

2. Tes Kemampuan Huruf

Anak-anak dapat menyelesaikan ujian kemampuan mengenali huruf pada lembar observasi selama kegiatan pendidikan untuk mengukur tingkat keberhasilan mereka dalam mengidentifikasi simbol huruf. Hasil ujian ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca awal pada anak-anak usia dini karena mencakup penanda perkembangan bahasa dalam identifikasi huruf di masa kanak-kanak. Instrumen yang digunakan dengan memberi tugas sederhana seperti menyebutkan huruf abjad secara berurutan dengan nada bernyanyi.guru memberikan instrumen secara acak pada huruf yang diberikan kepada anak agar anak mampu membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk (a, g, b, d,m,n), anak diajak bermain mencari huruf dengan mencari setiap pertanyaan huruf yang diberikan guru, serta anak menyebutkan kembali huruf yang sudah diingat anak ketika diperkenalkan tanpa bantuan guru. Setiap tes yang disusun untuk mengukur aspek perkembangan bahasa anak dengan menyesuaikan tingkat kesulitan anak di usia 4-5 tahun tersebut.

Untuk mengevaluasi keterampilan anak-anak, penilaian dilakukan secara individual. Skala kategori perkembangan (BB, MB, BSH, dan BSB) digunakan untuk mencatat temuan tes pada lembar evaluasi. Para peneliti dapat menentukan tingkat pencapaian anak-anak dalam setiap siklus tindakan dengan lebih mudah karena skala ini. Hasil tes memberikan gambaran kuantitatif tentang seberapa efektif kartu flash dalam membantu anak-anak berusia empat hingga lima tahun mengenali simbol huruf.

3. Dokumentasi

Untuk melengkapi temuan observasi dan tes pengenalan huruf, dokumentasi digunakan sebagai metode pendukung untuk mengumpulkan data penelitian. Selama proses pembelajaran, metode ini dipraktikkan dengan mengumpulkan berbagai bukti nyata dan catatan. Foto-foto latihan kartu flash, hasil kerja siswa berupa makalah tugas atau coretan huruf, dan komentar instruktur tentang kemajuan siswa semuanya termasuk dalam dokumentasi. Materi ini memberikan gambaran yang jelas tentang partisipasi siswa, dinamika kelas, dan perubahan perilaku belajar dari siklus ke siklus. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat memastikan bahwa proses studi berjalan sesuai dengan strategi dan tujuan yang telah ditentukan, sekaligus mengevaluasi secara menyeluruh efektivitas penggunaan kartu flash.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria pengambilan keputusan untuk tindakan dalam penelitian ini ditetapkan sebagai evaluasi seberapa baik media *flashcard* dapat membantu

anak-anak usia 4 hingga 5 tahun mengenali simbol huruf dengan meningkatkan literasi awal dan perkembangan bahasa mereka. Target sub- indikator dari indikator penilaian perkembangan bahasa anak yang tercantum dalam STPPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 pada aspek kekasaran, yang meliputi pengenalan huruf, nama huruf, bunyi huruf, simbol huruf, dan imitasi huruf, digunakan untuk menentukan keberhasilan tindakan ini. Kelompok A Ra Al Isro Samboja menunjukkan peningkatan perkembangan pada kategori BSH atau BSB, dan tingkat keberhasilan tindakan di setiap siklus mencapai 80% dari anak-anak yang termasuk dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data, yaitu tindakan mengumpulkan, mengkategorikan, dan menyusun data ke dalam pola, kategori, dan unit pengetahuan dasar, dilakukan selanjutnya setelah semua data terkumpul. Analisis data kualitatif deskriptif dipakai pada studi ini untuk mengevaluasi kualitas hasil belajar anak melalui observasi, dokumentasi, refleksi, dan lembar penilaian.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus tersebut. dengan demikian, setiap data yang diperoleh dari tes, observasi, angket, maupun dokumentasi terlebih dahulu direduksi untuk menyaring informasi penting, kemudian disajikan dalam bentuk tabel atau diagram, dan akhirnya ditarik kesimpulan berdasarkan kecenderungan hasil belajar siswa (vikiantika et al., 2022).

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

Keterangan:

P = Persentase keberhasilan

F= Jumlah anak yang ingin dicari persentasenya

N= Jumlah anak dalam suatu kelas

Dengan rincian target penilaian dari indikator yang di dapat dengan skor penilaian pada perkembangan yang telah dicapai sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Target Penilaian Perkembangan yang dicapai

No	Target penilaian	Target Keberhasilan	Kriteria
1.	1 – 6	0% - 25%	Kurang
2.	7 - 12	26% - 50%	Cukup
3.	13 - 18	51% - 75%	Baik
4.	19 - 24	76% - 100%	Sangat Baik

Dengan pendekatan ini, peneliti dapat melihat perkembangan dari pra siklus hingga siklus II secara lebih terstruktur dan objektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Di Desa Beringin Agung, RA Al Isro didirikan dengan mempertimbangkan dan mematuhi kebutuhan lingkungan, termasuk keamanan, kebersihan, personel, kedekatan dengan kawasan permukiman dengan jumlah anak usia RA yang relatif tinggi, dan kemudahan akses transportasi. Luas keseluruhan sekolah ini adalah 3.000 m², termasuk 189 m² untuk bangunan, 400 m² untuk lapangan bermain, 800 m² untuk berbagai keperluan, dan 1.611 m² untuk ruang kosong. Al Isro dikelola oleh Yayasan Pendidikan Al Isro Beringin Jaya, yang didirikan oleh Ibu Sunarmi, S.Pd. dan memiliki NSS/NSM: 101 264020006 dan NPSN: 69750964. Luas Lahan TPQ: 189 m²; Status Kepemilikan: Pinjaman.

Visi dari sekolah Ra Al Isro Mendidik dan mencerdaskan generasi islam dengan iman, ilmu dan ikhsan.

Adapun misi misi sekolah Ra Al Isro adalah :

- a. Menumbuhkan kecintaan kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad (saw) sejak dini.
- b. Menumbuhkan kecintaan terhadap pendidikan dan perolehan informasi
- c. Menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan sesama.

Berikut ini adalah tujuan umum pendidikan anak usia dini di Sekolah Ra Al Isro, beserta visi dan misi sekolah:

- 1) Tujuan Jangka Pendek: Setiap penghuni RA Al Isro beriman dan berbakti kepada Allah SWT; menetapkan aturan dan disiplin pada anak-anak; menumbuhkan sikap dan perilaku positif; dan membantu siswa mewujudkan potensi penuh mereka baik secara psikologis maupun fisik, termasuk moral dan nilai-nilai agama, identitas, literasi, dan STEAM.
- 2) Tujuan Jangka Menengah: Para pengajar adalah pendidik yang berdedikasi yang memahami perkembangan anak di samping menjadi pengajar. Guru harus menjadi panutan sejati bagi siswa mereka. Menetapkan indikator seperti memiliki standar moral yang tinggi, mandiri dan bertanggung jawab, berpikir positif dan logis, kuat dan sehat, berbakat dan kreatif, berpikir sopan, toleran, jujur, berani, disiplin, rajin, dan penuh kasih sayang terhadap orang lain, serta siap untuk melanjutkan pendidikan lebih lanjut.
- 3) Tujuan Jangka Panjang: Untuk guru diharapkan dalam mengajar mengikuti perkembangan zaman dan ilmu Teknologi sehingga guru diharapkan mengikuti pelatihan- pelatihan dan juga keinginan untuk terus menggali pengalaman agar kualitas anak sesuai harapan.

Berikut jumlah peserta didik dan tenaga pendidik Ra AL Isro Samboja yang terlihat dibawah ini :

Tabel 4. 1 Jumlah Peserta didik

No	Kelompok	Jumlah murid		Jumlah
		L	P	
1.	A	15	15	30
2.	B	23	26	49
Jumlah		38	41	79

Jumlah tenaga pendidik di Ra AL Isro sebanyak 6 guru. Terdiri kepala sekolah dan guru dengan masing-masing guru menempatkan di kelas A ada dua kelompok A1, A2 dan kelas B ada tiga kelompok B1,B2,B3. Berikut jumlah tenaga pendidik di sekolah Ra Al Isro Samboja, sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Tenaga Pendidik Ra Al Isro

No	Nama	Jabatan
1.	Warsidah, S.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Siti Kalimah, S.Pd	Guru
3.	Rika Amalia, S.Pd	Guru
4.	Muazah	Guru
5	Ayu Dia wanti	Guru
6.	Asnawati	Guru

Tabel 4. 3 Nama Peserta Didik Kelompok A.1

No	Nama	L/P	Tempat/Tanggal Lahir
1.	Akmal Rafiq Saputra	L	Samboja, 22/10/2020
2.	Akram Fathi Hauzan	L	Samboja, 23/03/2021
3.	Amanda Caesa Ayu Putri	P	Samboja, 01/12/2020
4.	Ehsan Faizan	L	Jarasua, 24/07/2020
5.	Farah Khalisa Putri	P	Samboja, 16/06/2021
6.	Hafidzah Humairoh	P	Kutai Kartanegara, 03/11/2020
7.	Hana Puspita	P	Samboja, 01/10/2020
8.	Khalisa Humaira	P	Samboja, 24/07/2020
9.	Kinza Reyhan Kamil	L	Samboja, 18/09/2020
10.	Mentari Zhafira	P	Samboja , 07/04/2021
11.	Mirzza Zoyan Pradipta	L	Samboja, 09/02/2021
12.	Muhammad Afnan Pratama	L	Samboja, 21/09/2020
13.	MuhammadFaiz Nauzan Alfarizky	L	Samboja, 08/12/2020
14.	Muhammad Reza Pahlevi	L	Kutai Kartanegara, 15/04/2021
15.	Shanum Almahyra Shezan	P	Samboja, 27/10/2020

Data diatas merupakan peserta didik yang ada di kelompok A.1 yang terlibat dalam penelitian supaya bisa menumbuhkan keahlian mengenal

lambang huruf dengan memakai sarana flashcard. Data awal yang dikumpulkan melalui tahap pra penelitian, dimana peneliti mengumpulkan data melalui observasi selama di kelas saat pembelajaran berlangsung.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal (pra Siklus)

Sekolah Ra AL Isro adalah tempat penelitian yang terletak di Desa Beringin agung Kecamatan Samboja di Jl. Rukun Sari Rt.03. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi prasyarat pengenalan simbol huruf pada anak usia dini, khususnya pada Kelompok A1. Titik awal ini digunakan sebagai panduan untuk tindakan selanjutnya. Berikut adalah tahapan perkembangan anak usia dini:

Tabel 4. 4 Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

No	Kriteria Penilaian Anak	Nilai
1.	Belum Berkembang (BB)	1
2.	Mulai Berkembang (MB)	2
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Berdasarkan temuan studi peneliti yang dilakukan pada hari Senin, 2 Februari 2026, selama fase awal atau pra-siklus, ditentukan bahwa anak-anak di Kelompok A mengalami kesulitan dalam pengenalan simbol huruf, khususnya kemampuan mereka yang buruk untuk mengidentifikasi dan menyebutkan bunyi dengan simbol huruf yang

sesuai dan kemampuan mereka untuk menyebutkan simbol huruf secara berurutan. Peneliti mendorong anak-anak untuk menyebutkan simbol huruf secara acak dan berurutan sesuai dengan bentuk dan bunyinya selama tahap pra- siklus ini. Peneliti kemudian menggunakan berbagai huruf untuk melakukan sesi tanya jawab dengan para siswa. Menurut temuan aktivitas pra-siklus, siswa terus mengalami kesulitan mengenali bentuk dan bunyi simbol huruf yang mereka cari. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam lembar aktivitas guru atau kurangnya antusiasme. Aktivitas yang monoton dengan cepat membuat anak-anak bosan. Akibatnya, ketika diminta untuk mengidentifikasi bunyi huruf yang sesuai dengan simbol, anak-anak tetap bingung. Para peneliti menemukan bahwa pengenalan simbol huruf pada anak-anak masih buruk pada tahap awal atau pra-siklus. Sebelum kartu flash digunakan, 35% anak menggunakannya. Kelompok A.1 mengembangkan pengenalan simbol huruf, menurut pengamatan awal yang dilakukan selama tahap pra-siklus.

Tabel 4. 5 Data Kemampuan Dalam Mengenal Lambang Huruf
Pada Prasiklus

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Pada Subindikator						Jumlah skor	Rincian Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1.	AR	2	2	2	1	2	2	11	MB
2.	AF	2	2	2	1	1	1	9	MB
3.	AC	2	2	3	1	1	2	11	MB
4.	EF	2	2	3	3	3	3	16	BSH
5.	FK	2	2	2	1	2	1	10	MB
6.	HH	4	2	3	1	2	2	14	BSH
7.	HP	4	2	2	2	3	2	15	BSH
8.	KH	4	3	4	3	3	3	20	BSB
9.	KR	2	2	2	2	2	2	12	MB
10.	MF	3	1	1	2	2	2	11	MB
11.	MP	2	1	1	2	1	3	10	MB
12.	MA	3	2	2	2	1	2	12	MB
13.	MN	2	2	2	1	1	2	10	MB
14.	MR	2	1	2	2	2	1	10	MB
15.	SA	4	2	3	3	2	3	17	BSH
Presentase Mulai Berekembang (MB) ada 10 anak									66,6 %
Presentase Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 anak									33,4 %

Berdasarkan temuan studi peneliti yang dilakukan pada hari Senin, 2 Februari 2026, selama fase awal atau pra-siklus, ditentukan bahwa anak-anak di Kelompok A mengalami kesulitan dalam pengenalan

Dari 15 siswa, hanya 5 yang berkembang sesuai harapan dan sangat baik (33,4%), sedangkan 10 anak masih dalam tahap awal perkembangan (66,6%), menurut tabel hasil penilaian yang diperoleh pada pra-siklus dari data di atas.

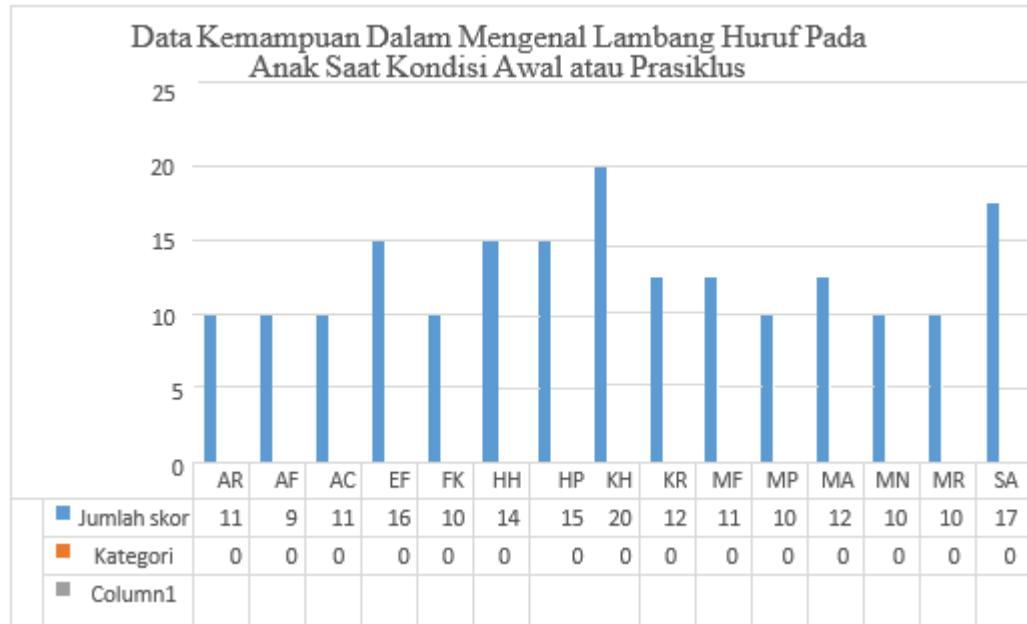
Dari paparan nilai hasil belajar anak yang dilakukan di prasiklus hanya mencapai 33,4 %. Berdasarkan data diatas dapat dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Presentase Kemampuan Mengenal Lambang Huruf
Pada Prasiklus

Indikator Yang Diamati	Kategori	Jumlah Aspek	Kemampuan Awal 0%
Kemampuan Mengenal Simbol Huruf	Belum Berkembang	0	0 %
	Mulai Berkembang	10	66,6 %
	Berkembang Sesuai Harapan	4	26,7 %
	Berkembang Sangat Baik	1	6,7 %

Dari hasil tabel presentasi pada kemampuan mengenal lambang huruf yang dicapai masih ada sebagian anak yang belum berkembang secara maksimal dapat dilihat dari tabel gambar diagram penilaian di bawah :

Gambar 4. 1 Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Huruf
Pada Prasiklus



Hasil dari gambar yang disebutkan menunjukkan bahwa anak harus dipersiapkan untuk melanjutkan aktivitas tersebut. Oleh karena itu, peneliti menyusun rencana untuk meningkatkan pembelajaran yang akan dilakukan dengan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenali simbol atau lambang huruf melalui penggunaan kartu flash dan media yang memudahkan anak-anak untuk mengenali simbol atau lambang huruf dan mengucapkan bunyi yang benar tanpa bantuan.. Berikut gambar media yang dibuat dan digunakan:

Gambar 4. 2 Media *flashcard* yang digunakan



b. Siklus I

1) Perencanaan

Pelaksanaan kegiatan perencanaan Siklus I dilakukan dengan menyusun rencana pembelajaran yang terorganisasi sesuai dengan topik atau subtema yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan. Berikut adalah langkah-langkah perencanaan Siklus I:

- a) Membuat RPPH
- b) Menyiapkan alat belajar, seperti lembar observasi.
- c) Menyiapkan sumber daya atau media pendidikan yang akan digunakan:

2) Pelaksanaan Tindakan

Tiga pertemuan diadakan untuk melaksanakan kegiatan pada siklus. Setiap pertemuan dimulai antara pukul 8:00 dan 10:00 WITA. Pada tanggal 3 Februari 2026, kegiatan pertama selesai. Tanggal kegiatan penelitian kedua dan ketiga masing-masing adalah 4 Februari 2026 dan 6 Februari 2026. Lembar penilaian yang berkaitan dengan perkembangan literasi dan bahasa anak dalam mengidentifikasi simbol huruf dengan bermain menggunakan media *flashcard* digunakan untuk mengumpulkan hasil penelitian pada siklus I.

a) Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan perdana Siklus I berlangsung pada hari Selasa, 3 Februari 2026, pukul 08.00 hingga 10.00 WITA, dengan topik "Tumbuhan" dan sub-tema "Tumbuhan Buah". Para siswa diajarkan untuk mengidentifikasi berbagai jenis buah yang mungkin mereka temukan di sekitar mereka. Setelah itu, mereka didorong untuk menyebutkan huruf dan mengenali nama serta bentuknya. Kemudian mereka diberikan pengantar tentang peraturan dan kegiatan. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaannya:

(1) Acara Pembukaan

Anak-anak saling menyapa saat memasuki kelas, membentuk barisan, membaca doa sebelum belajar, melafalkan Surah An-nas dan hadits "kebersihan adalah bagian dari iman," dan

bernyanyi bersama saat guru mengajak mereka ke depan kelas sambil menyanyikan lagu "bel berbunyi" dan berdoa sebelum memasuki ruangan. Guru kemudian mengajak kelas untuk memberikan "tepuk tangan penyemangat" kepada mereka yang kurang antusias sebelum melanjutkan ke sesi tanya jawab mengenai subjek dan sub-temanya.

(2) Kegiatan Inti

Dalam latihan ini, instruktur memberitahu kelas bahwa mereka akan mempelajari tumbuhan hari ini. Mereka ditanyai tentang beberapa jenis pohon buah. Mereka diminta untuk berpartisipasi dalam sesi tanya jawab. Menggunakan kartu flash, peneliti menyajikan media yang digunakan dalam latihan pembelajaran tentang berbagai jenis buah. Setelah itu, instruktur menyiapkan sumber daya yang akan digunakan siswa untuk menerapkan kartu flash tersebut. Instruksi dan contoh diberikan oleh guru sebelum kegiatan dimulai. Pertama Peserta didik diajak menyebutkan berbagai macam buah dan menyebutkan berbagai bentuk dan warna buah (mangga, jambu dll). Kedua, Peserta didik mengenal dengan menyebutkan lambang atau simbol huruf a-z secara berurutan dan menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan melalui media *flashcard*, secara berulang. Setelah itu, anak tersebut diminta

untuk bergiliran menyebutkan gambar dan simbol huruf pada kartu flash sampai mereka melakukannya dengan tepat.

Gambar 4. 3 Kegiatan Siklus I Pertemuan Pertama



(3) Kegiatan Penutup

Untuk menyelesaikan tugas terakhir ini, guru mengadakan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan yang telah diselesaikan. Ini meliputi mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan siswa, membicarakan kegiatan yang telah mereka selesaikan hari ini, dan meminta siswa untuk menanggapi semua yang telah terjadi. Setelah membacakan doa penutup pelajaran dan doa sebelum meninggalkan rumah, guru juga memberi tahu anak-anak tentang kegiatan untuk besok.

b) Siklus I Pertemuan kedua

Tanaman buah-buahan menjadi subtema pertemuan kedua, yang berlangsung pada hari Kamis, 5 Februari 2026. Para siswa diminta untuk membuat daftar berbagai rasa buah dan varietas tanaman yang mereka sukai. Anak-anak kemudian berbicara tentang berbagai jenis buah yang ada di kartu flash. Setelah itu, anak-anak diminta untuk memainkan permainan sederhana di mana mereka harus menemukan huruf-huruf pada kartu flash yang telah disebar di seluruh kelas. Kemudian mereka harus mengidentifikasi simbol huruf yang telah mereka temukan.

(1) Acara Pembukaan

Sebelum memasuki kelas, guru meminta siswa untuk menyanyikan "bel berbunyi" dan berdoa di depan kelas sebelah. Kemudian siswa saling menyapa, membentuk barisan, membaca doa belajar, melafalkan Surah An-Nas dan hadits "kebersihan adalah bagian dari iman," dan bernyanyi bersama. Setelah mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam latihan gerakan lagu dasar, instruktur mengajukan dan menjawab pertanyaan tentang sub-tema tersebut.

(2) Kegiatan Inti

Pada latihan ini, instruktur mengajak kelas untuk mempelajari sub-tema tentang berbagai jenis buah yang mereka sukai. Setelah itu, instruktur menyiapkan sumber daya yang akan

digunakan siswa untuk menerapkan media kartu flash. Instruktur memberikan instruksi dan contoh sebelum memulai. Tugas-tugas yang dilakukan : Pertama anak diajak merasakan berbagai macam rasa buah (manis, asam). Peserta didik diajak menyebutkan bunyi huruf dan bentuk dari media kartu bergambar buah. contoh gambar nanas anak menyebutkan gambar tersebut dan menyebutkan bunyi huruf yang ada n-a-n-a-s. Setelah itu Peserta didik diajak menyalin atau mencoret huruf sederhana dari media yang digunakan. Contoh anak memilih media gambar yang akan ditiru dan menyalin nya menggunakan spidol dengan bentuk huruf yang sama.

Gambar 4. 4 Kegiatan Siklus I Pertemuan Kedua



(3) Kegiatan Penutup

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini, guru mengadakan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan yang telah diselesaikan. Ini termasuk mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan siswa, membicarakan kegiatan yang

telah mereka mainkan hari ini, dan meminta siswa untuk bereaksi terhadap semua yang telah terjadi. Setelah membaca doa setelah belajar dan doa sebelum meninggalkan rumah, saya juga akan memberi tahu Anda tentang kegiatan untuk besok.

c) Siklus I pertemuan ketiga

Pada hari Jumat, 6 Februari 2026, pertemuan ketiga berlangsung. Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan tentang manfaat berbagai jenis buah yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar mereka menggunakan topik tumbuhan dan subtema tumbuhan buah. Siswa kemudian diminta untuk mengidentifikasi huruf-huruf dalam kata-kata pada kartu dan menghubungkan antara simbol huruf dan bunyi huruf. Anak-anak kemudian diminta untuk mencoret huruf-huruf dasar untuk meniru huruf-huruf tersebut. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaannya:

(1) Acara Pembukaan

Sebelum memasuki kelas, instruktur memanggil para murid ke depan kelas, di mana mereka saling menyapa, membentuk barisan, membaca doa belajar, melafalkan Surah An-Nas dan hadits "Kebersihan adalah Bagian dari Iman," dan bernyanyi bersama. Setelah mengajak kelas untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemecah kebekuan, instruktur memimpin sesi tanya jawab tentang sub-tema tersebut.

(2) Kegiatan Inti

Disini instruktur meminta kelas untuk mempelajari subtema tentang berbagai manfaat buah bagi lingkungan. Setelah itu, anak-anak diminta untuk memainkan permainan sederhana yang melibatkan penggunaan media kartu flash. Selanjutnya, instruktur menyiapkan sumber daya yang akan digunakan siswa untuk menerapkan media kartu flash tersebut. Dengan kegiatan yang dilakukan: Peserta didik diajak bermain permainan sederhana dengan menyebar kartu flashcard di setiap sudut kelas, kemudian anak diajak mencari kartu tersebut dengan setiap anak dapat 2 kartu. Kemudian Peserta didik berbaris dan menyebutkan simbol huruf pada media yang didapat secara bergantian. Peserta didik diajak menghubungkan bunyi dengan simbol huruf yang sesuai. Dengan mencari kartu huruf (*Flashcard*) dengan kartu gambar yang sesuai.

Gambar 4. 5 Kegiatan Siklus I pertemuan ketiga



(3) Kegiatan Penutup

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini, guru mengadakan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan yang telah diselesaikan. Ini termasuk mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan siswa, membicarakan kegiatan yang telah mereka mainkan hari ini, dan meminta siswa untuk bereaksi terhadap semua yang telah terjadi. Setelah membaca doa setelah belajar dan doa sebelum meninggalkan rumah, saya juga akan memberi tahu Anda tentang kegiatan untuk besok.

Tabel 4. 7 Data Kemampuan Mengenal Lambang Huruf

Pada Siklus I

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Pada Subindikator						Jumlah skor	Rincian Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1.	AR	3	2	2	1	2	2	12	MB
2.	AF	3	1	2	1	2	3	12	MB
3.	AC	4	3	3	4	2	2	18	BSH
4.	EF	4	2	4	2	3	4	19	BSB
5.	FK	2	1	2	2	3	2	12	MB
6.	HH	3	4	4	3	4	4	22	BSB
7.	HP	4	3	4	4	4	4	23	BSB
8.	KH	4	4	4	4	4	4	24	BSB
9.	KR	4	3	3	2	3	2	17	BSH
10.	MF	3	3	3	4	3	3	19	BSB
11.	MP	2	1	3	2	1	3	12	MB
12.	MA	3	3	3	4	3	2	18	BSH
13.	MN	3	1	2	3	1	2	12	MB
14.	MR	2	2	2	2	2	2	12	MB
15.	SA	4	3	4	4	4	4	23	BSB
Presentase Mulai Berekmbang (MB) ada 6 anak									40 %
Presentase Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang sangat Baik (BSB) ada 9 anak									60 %

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini, guru mengadakan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan yang telah diselesaikan. Ini Dari 15 siswa, hanya 9 yang mengalami kemajuan sesuai rencana dan menunjukkan perkembangan yang sangat baik (60%), sedangkan 6 masih dalam tahap

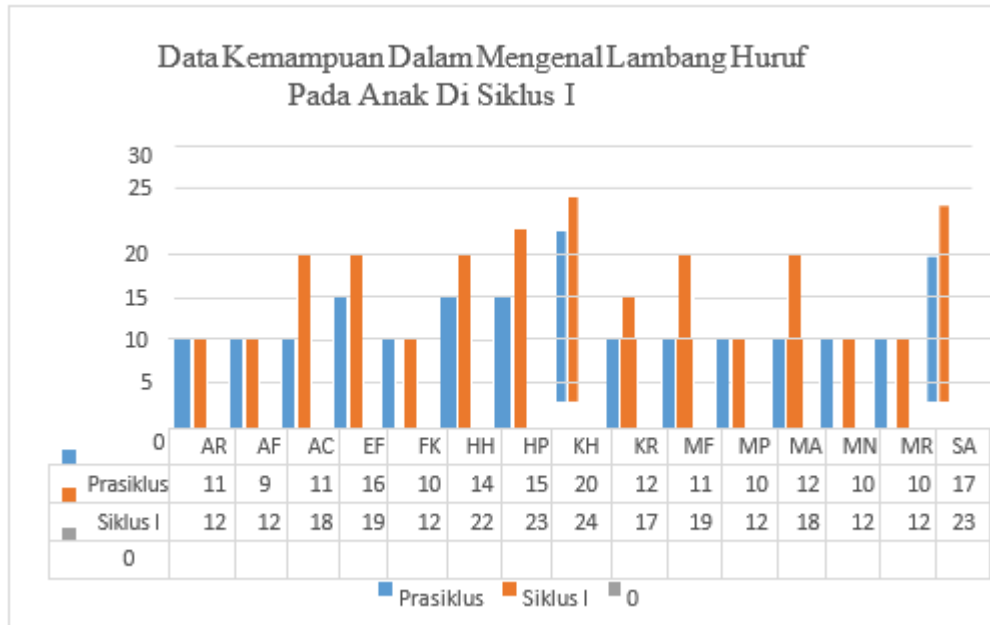
perkembangan (40%), menurut tabel temuan evaluasi pra-siklus. Dengan tingkat keberhasilan 60%, hasil belajar siswa di Siklus I menunjukkan peningkatan. Tabel tersebut menampilkan jumlah fitur yang terlihat di enam sub-indikator yang digunakan dalam Siklus I berdasarkan data yang disebutkan di atas, dengan hasil penyajian sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Presentase Kemampuan Mengenal Lambang Huruf
Pada Siklus I

NO	Aspek Yang Diamati	Hasil Kemampuan Anak Dengan Kriteria Baik	
		Kondisi Awal	Siklus I
1.	Mengenal simbol huruf nama atau bentuk a-z	33,4 %	75 %
2.	Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan b,d,m,n	33,4 %	48,3 %
3.	Menunjukkan simbol huruf a,g,b,d,m,n ketika ditanya	33,4 %	71,7 %
4.	Mengenal huruf dari namanya sendiri	33,4 %	61,7 %
5.	Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf	33,4 %	50 %
6.	Meniru huruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana	33,4 %	53,3 %
Total		200,4 : 6	360 : 6
Jumlah Rata-rata dari hasil aspek yang diamati		33,4 %	60 %

Gambar 4. 6 Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Huruf

Pada Siklus I



Sebagaimana terlihat pada tabel persentase aspek sub- indikator yang dicapai dalam kemampuan mengenali simbol huruf pada kondisi awal atau pra-siklus dengan siklus I pencapaian dalam pengembangan Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik dengan hasil yang baik, hasil diagram di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenali simbol huruf belum berkembang secara optimal.

3) Observasi

Lembar observasi digunakan dalam studi tindakan kelas siklus I. Lampiran observasi kemampuan anak-anak dalam mengenali simbol huruf menunjukkan temuan observasi peneliti dari pertemuan pertama hingga ketiga, tanggal 2 Februari hingga 6 Februari 2026, selama semester genap tahun ajaran. Berdasarkan indikasi yang ditemukan

dalam pembelajaran mengenali simbol huruf, sebagian besar anak menunjukkan kemajuan dengan standar yang baik. Namun, adanya kelemahan yang masih perlu diperbaiki dari beberapa anak tersebut dengan adanya perbaikan pada pertemuan siklus II, dikarenakan anak masih mudah lupa dalam menyebutkan bunyi huruf dari bentuk yang memiliki kemiripan, dan menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf dalam pembelajaran, sehingga sebagian anak masih membutuhkan bimbingan secara rutin dengan waktu yang lebih dan motivasi untuk tetap mengupayakan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf.

4) Tahap Refleksi

Diperlukan refleksi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pelaksanaan siklus I berdasarkan hasil tindakan dan observasi. Dengan rata-rata 0% anak pada tahap BB, 40% anak pada tahap MB, 20% anak pada tingkat BSH, dan 40% anak pada tingkat BSB, rata-rata kemampuan mengidentifikasi simbol atau huruf. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan permainan kartu flash untuk mengoptimalkan kemampuan pengenalan simbol atau huruf anak-anak selama kegiatan pembelajaran siklus II. Untuk meningkatkan hasil belajar anak dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan saat bermain kartu flash, peneliti menyiapkan stiker hadiah yang akan diberikan kepada setiap anak.

Kelemahan yang perlu diperbaiki pada setiap pertemuan kemudian akan dilakukan pada minggu berikutnya dengan mengulang kegiatan pada indikator yang masih belum tercapai.

c. Siklus II

1) Perencanaan

Peneliti membuat RPPH untuk minggu mendatang dengan tema tumbuhan dan subtema tumbuhan sayuran sebagai bagian dari perencanaan siklus II. Rencana ini dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2026 dan 11 Februari 2026. Pertemuan diadakan selama jam pelajaran dari pukul 8:00 hingga 10:00 WITA. Selain itu, sementara anak-anak belajar dan bermain di kelas, peneliti membuat lembar observasi, alat penelitian, dan dokumentasi.

2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan dilakukan di minggu kedua dengan tema yang berbeda dan kegiatan yang berbeda, yang dilaksanakan pada kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup.

a) Siklus II pertemuan pertama

Pada hari Selasa 10 Februari 2026, ketiga berlangsung. Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan tentang berbagai jenis sayur yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar mereka menggunakan topik tumbuhan dan subtema tanaman sayur.

(1) Pembukaan

Latihan pertama ini diselesaikan oleh 15 siswa di kelompok kelas A1 pada hari Selasa, 10 Februari 2026, dari pukul 8:00 hingga 10:00 WITA. Sebelum siswa memasuki kelas, berbaris, bernyanyi "bel berbunyi," membaca doa memasuki rumah, dan mengucapkan salam. Anak-anak kemudian bergiliran mengucapkan salam saat memasuki kelas.

(2) Kegiatan inti

Kegiatan Inti anak diajak berbaris membuat barisan dan berdoa membaca syahadat dan doa sebelum belajar, menanyakan kabar hari ini, absensi dan bernyanyi bersama. Kemudian anak melafadzkan asmaul husna, membaca surah An nas dan hadits “menutup aurat”. Saat kegiatan pembukaan berlangsung guru mengajak anak dengan melakukan “tepuk anak sholeh” dan melakukan gerak dan lagu sederhana. Guru menanyakan tema pembelajaran di minggu ini dengan subtema tanaman sayur. Adapun kegiatan yang dilakukan, mengajak peserta didik untuk tanya jawab dengan menanyakan macam-macam sayuran yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemudian mengajak anak melakukan permainan mencari huruf dari *flashcard* yang disebar dikelas, kemudian anak mencari flashcard tersebut dan menyebutkan bunyi dari lambang huruf tersebut. Peserta didik diajak untuk menyalin nya dengan membuat coretan huruf

sederhana. Jika anak mampu menjawab dengan benar anak dapat reward stiker kebahagiaan.

Gambar 4. 7 Kegiatan siklus II Pertemuan Pertama



Untuk menyelesaikan tugas akhir ini, instruktur mengadakan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan yang telah diselesaikan. Ini termasuk mengulas apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan siswa, mendiskusikan kegiatan yang telah mereka lakukan hari ini, dan meminta siswa untuk bereaksi terhadap semua yang telah terjadi. Setelah membaca doa setelah belajar dan doa sebelum meninggalkan rumah, saya juga akan memberikan informasi tentang kegiatan besok.

b) Siklus II Pertemuan Kedua

Pada hari Rabu 11 februari 2026. Peserta didik diberi pertanyaan sederhana tentang manfaat sayur dan sayur yang disukai dan anak dapat mengajukan pertanyaan tentang pembelajaran sesuai topik yang ada, kemudian anak dapat menceritakan hal yang biasa dilakukan di rumah. Dengan kegiatan yang akan dilakukan melalui media kartu gambar dengan berbagai macam sayur, juga kartu *flashcard* huruf dengan simbol huruf dari kata pada kartu gambar.

(1) Pembukaan

Kegiatan awal ini dilakukan di hari Rabu tanggal 11 februari 2026 dimulai jam 08.00 – 10.00 WITA, dikelas kelompok A1, kegiatan dimulai peserta didik sebelum masuk kelas, berbaris, bernyanyi “lonceng berbunyi”. membaca doa masuk rumah dan mengucapkan salam saat kemudian anak secara bergantian masuk kelas dengan mengucapkan salam.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti anak diajak berbaris membuat barisan dan berdoa membaca syahadat dan doa sebelum belajar, menanyakan kabar hari ini, absensi dan bernyanyi bersama. Kemudian anak melafadzkan asmaul husna, membaca surah An Nas dan hadist “ menutup aurat”. Saat kegiatan pembukaan berlangsung guru mengajak anak dengan melakukan “gerak lagu” dan bernyanyi sesuai tema. Guru menanyakan tema pembelajaran di minggu

ini dengan subtema tanaman sayur tentang manfaat sayur dan sayur yang disukai anak. Guru mengajak anak tanya jawab dengan menanyakan bagian-bagian dari tanaman sayur. Kemudian guru menjelaskan tentang kegiatan di hari ini dengan melakukan aturan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini, adapun kegiatan yang dilakukan dengan mengajak anak menyebutkan bunyi huruf dengan simbol yang memiliki kemiripan. Kemudian memperlihatkan gambar sayuran dengan simbol huruf yang ada, kemudian anak menirukan bunyi huruf yang ada. Peserta didik menyebutkan huruf pada *flashcard* yang ada pada gambar sayur, dan mencari *flashcard* huruf dari kata sayuran pada gambar. kemudian peneliti memberikan contoh dengan memperlihatkan gambar sayuran dengan simbol huruf yang ada, kemudian mengajak anak untuk menirukan bunyi huruf dan menghubungkan pada lambang huruf yang sesuai. Jika anak mampu menjawab dengan benar anak dapat reward stiker kebahagiaan.

Gambar 4. 8 Kegiatan siklus II Pertemuan kedua



Untuk menyelesaikan tugas terakhir ini, guru mengadakan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan yang telah diselesaikan. Ini termasuk mengulas apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan siswa, membicarakan kegiatan yang telah mereka mainkan hari ini, dan meminta siswa menanggapi semua yang telah terjadi. Selain itu, setelah membaca doa sebelum meninggalkan rumah dan setelah belajar, saya akan memberi tahu Anda tentang kegiatan untuk besok.

Tabel 4. 9 Data Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Pada Siklus II

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Pada Subindikator						Jumlah skor	Rincian Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1.	AR	4	3	3	3	3	3	19	BSB
2.	AF	3	1	2	1	2	3	12	MB
3.	AC	4	4	4	4	4	4	24	BSB
4.	EF	4	4	4	4	4	4	24	BSB

5.	FK	4	3	4	3	3	3	20	BSB
6.	HH	4	4	4	4	4	4	24	BSB
7.	HP	4	4	4	4	4	4	24	BSB
8.	KH	4	4	4	4	4	4	24	BSB
9.	KR	4	4	4	4	4	4	24	BSB
10.	MF	4	4	4	4	4	4	24	BSB
11.	MP	3	3	3	3	3	3	19	BSB
12.	MA	4	4	4	4	4	4	24	BSB
13.	MN	4	3	4	4	3	3	21	BSB
14.	MR	4	3	4	4	4	3	22	BSB
15.	SH	4	4	4	4	4	4	24	BSB
Presentase Mulai Berkembang (MB : 1 anak									6,67 %
Presentase Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) : 14 anak									93,33 %

Berdasarkan tabel hasil penilaian dari data pra-siklus di atas, dari 15 siswa, 14 siswa berkembang sesuai harapan dan berprestasi sangat baik, dengan persentase 93,33%, sedangkan 1 anak baru mulai berkembang, dengan presentasi 6,67%. Presentasi nilai hasil belajar anak pada siklus II menunjukkan peningkatan, dengan hasil presentasi keberhasilan mencapai 93,33% dan memenuhi tujuan keberhasilan. Berdasarkan data tersebut di atas, jumlah fitur yang terlihat dari enam sub-indikator yang dilakukan pada siklus II dapat dideskripsikan dalam tabel dengan temuan persentase berikut.

Tabel 4. 10 Presentase Kemampuan Mengenal Lambang Huruf

Pada Siklus II

NO	Aspek Yang Diamati	Hasil Kemampuan Anak Dengan Kriteria Baik		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Mengenali simbol huruf nama atau bentuk a-z	33,4 %	75 %	97,25 %
2.	Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan b,d,m,n	33,4 %	48,3 %	89,02 %
3.	Menunjukkan simbol huruf a,g,b,d,m,n ketika ditanya	33,4 %	71,7 %	94,14 %
4.	Mengenali huruf dari namanya sendiri	33,4 %	61,7 %	94,14 %
5.	Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf	33,4 %	50 %	90,12 %
6.	Meniru huruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana	33,4 %	53,3 %	95,35 %
Total		200,4 : 6	360 : 6	560,02 : 6
Jumlah Rata-rata dari hasil aspek yang diamati		33,4 %	60 %	93,33 %

Dari hasil data pada tabel diatas dalam jumlah skor setiap indikator pencapaian yang di dapat setiap anak dalam kemampuan yang ada di siklus II dalam mengenal simbol atau lambang huruf bisa terlihat pada diagram garafik dibawah ini:

Gambar 4. 9 Grafik Kemampuan Mengenal Lambang Huruf
Pada Siklus II



Dari hasil grafik diagram menunjukkan bahwa kesiapan anak dalam mengenal lambang huruf pada perkembangan bahasa dalam keaksaraan dengan indikator mengenal simbol huruf yang dapat dicapai dari 6 subindikator adanya peningkatan dari siklus sebelumnya.

3) Tahap Observasi

Setiap siklus hasil dalam penelitian tindakan kelas ini dievaluasi oleh peneliti menggunakan lembar observasi. Kesiapan dan antusiasme anak-anak dalam mengidentifikasi simbol huruf melalui permainan kartu flash meningkat secara signifikan, menurut observasi dari pertemuan pertama dan kedua. Pengenalan berbagai simbol dan bunyi huruf menjadi lebih menyenangkan berkat antusiasme siswa

dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menghibur. Siswa juga bersemangat untuk menggambar atau meniru huruf menggunakan bentuk atau bunyi yang ditentukan selama siklus kedua. Memberi mereka stiker sebagai hadiah membuat mereka lebih antusias. Siswa telah menyelesaikan komponen pengembangan bahasa dalam sub-indikator selama siklus kedua ini. Sebanyak 14 siswa telah memperoleh kemampuan untuk mengenali huruf-huruf yang diberikan, yang merupakan perkembangan yang sangat baik dan memenuhi standar perkembangan yang diinginkan.

4) Tahap Refleksi

Dengan menggunakan kartu flash dan aktivitas bermain yang dirancang untuk anak-anak di Kelompok A1 berusia empat hingga lima tahun, kemajuan ditunjukkan dalam proses pembelajaran di kelas berdasarkan hasil tindakan dan penilaian pada Siklus II. Anak-anak menggunakan bentuk dan bunyi huruf yang dijelaskan dalam simbol huruf yang sebanding untuk menjawab pertanyaan dengan mudah. Bakat mereka telah berkembang dengan baik, menurut hasil penelitian. Kesimpulan penelitian ini dihasilkan dari peningkatan penulis pada fitur yang dinilai pada Siklus II. Untuk menjamin daya ingat anak-anak, peneliti melakukan stimulasi tambahan. Temuan menunjukkan bahwa Sekolah RA AL ISRO di Kecamatan Samboja, Desa Beringin Agung, yang menggunakan kartu flash sebagai media

bermain telah terbukti meningkatkan pengenalan simbol huruf pada anak-anak.

B. Pembahasan

Berdasarkan temuan analisis deskriptif kualitatif, ditemukan bahwa aktivitas, kehadiran, dan perhatian anak meningkat ketika simbol huruf diperkenalkan hingga terjadi perubahan sikap anak yang meningkat. Karena penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di sekolah RA AL ISRO, khususnya pada kelompok A1 usia 4-5 tahun dengan total 15 siswa, peneliti mempelajari bagaimana guru harus melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas ketika anak mengalami kesulitan dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peneliti meneliti aspek perkembangan bahasa pada anak dengan indikator literasi dan sub- indikator pengenalan simbol huruf melalui berbagai lembar observasi yang diisi oleh siswa di kelas dengan enam sub-indikator yang dicapai berdasarkan temuan PTK yang dilakukan selama dua siklus dengan total lima pertemuan, siklus pertama terdiri dari tiga pertemuan dan siklus kedua terdiri dari dua pertemuan. Dari pra-siklus sebelum penelitian hingga penelitian dua siklus, kemampuan anak untuk mengidentifikasi simbol dan bunyi huruf yang tepat telah meningkat. Adapun kesanggupan anak dalam mengenal lambang huruf dengan presentase nilai rata-rata dari kondisi awal atau prasiklus sebesar 33,4% (5 anak), siklus I sebesar 60% (9 anak), dan mencapai 93,33% (14 anak) dengan hasil perkembangan Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

Bahan pembelajaran yang digunakan adalah kartu flash, yaitu lembaran kertas persegi panjang berukuran 11 cm x 11 cm yang terbuat dari HVS dan ditempelkan pada karton. Pada kartu-kartu ini, terdapat bentuk huruf dengan gambar yang sesuai dengan huruf-huruf tersebut. Aktivitas dan perhatian anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu flash dievaluasi. Adanya media tersebut anak lebih semangat dalam pembelajaran mengenalkan simbol dari bentuk dan bunyi huruf. Pembelajaran yang dilakukan mengajak peserta didik mengenalkan media yang dibuat, kemudian mengenalkan bentuk dan bunyi huruf yang disampaikan dan menjelaskan cara bermain nya. Lembar instrumen observasi dibuat sepanjang sesi, yang memperkenalkan simbol huruf berdasarkan sub-indikator yang ingin dicapai, untuk menunjukkan hal ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu flash berulang kali dan dengan cara yang berbeda meningkatkan pengenalan simbol huruf pada anak-anak. Hasil ini konsisten dengan desain topik penelitian, yang berfokus pada upaya untuk meningkatkan kemampuan pengenalan simbol huruf pada anak usia 4-5 tahun, khususnya di Grup A di Sekolah RA AL ISRO. Sebelum intervensi, siswa seringkali bingung membedakan huruf dengan bentuk yang serupa. Namun, anak-anak menjadi lebih perhatian, antusias, dan mampu menyebutkan bunyi dan bentuk huruf dengan akurat setelah menggunakan kartu flash dengan strategi bermain yang sederhana. Selain itu, mereka memperoleh kepercayaan diri dalam kemampuan mereka untuk menyebutkan bunyi huruf dari bentuk huruf yang ada dengan mudah.

Peningkatan ini memperlihatkan kartu flash berfungsi sebagai alat bantu visual dan alat bermain edukatif yang membantu meningkatkan kemampuan motorik halus dan visual-auditori anak-anak. Anak-anak merasa lebih mudah membentuk simbol huruf dengan bunyi fonemik ketika visual, warna, dan latihan menebak huruf digabungkan, yang membuat proses literasi awal menjadi lebih menyenangkan. Hal ini memperkuat studi sebelumnya yang menunjukkan kegunaan kartu flash dalam meningkatkan kemampuan membaca dasar dan mendukung gagasan bahwa bermain adalah strategi pembelajaran yang bermanfaat bagi anak-anak usia dini. Sebagai hasilnya, percakapan tersebut menunjukkan bahwa masalah yang disoroti kurangnya pengenalan simbol huruf pada anak-anak dapat diatasi dengan menggunakan kartu flash secara kreatif dan konsisten. Upaya ini membantu para pendidik menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan disesuaikan dengan karakteristik pendidikan anak usia dini.

C. Temuan Penelitian

Temuan studi memperlihatkan pemakaian media kartu flash meningkatkan pengenalan simbol huruf pada anak-anak. Hanya lima dari lima belas anak (33,4%) yang mampu mengidentifikasi huruf f dengan benar pada tahap pra-siklus pertama. Jumlah anak yang mampu mengenali simbol huruf meningkat menjadi 9 anak (60%) setelah tindakan pada siklus I dengan tiga pertemuan dilanjutkan. Pada siklus II dengan dua pertemuan, jumlah anak yang mampu mengenali simbol huruf meningkat menjadi 14 anak dengan persentase (93,33%). Berdasarkan bukti ini, penggunaan kartu flash dapat membantu

anak-anak menjadi lebih mahir dalam mengenali huruf dan meningkatkan antusiasme mereka untuk bermain game dan aktif terlibat dalam pendidikan mereka.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa kartu flash dapat membantu anak-anak mengatasi kebosanan dan ketidakmampuan mereka untuk membedakan antara huruf-huruf yang identik seperti b dan b atau m dan n. Penggunaan kartu flash dan pengulangan auditori dan visual membantu anak-anak mempelajari huruf dengan lebih mudah. Mereka lebih cenderung terlibat dalam kegiatan pendidikan ketika ada gambar dan warna.

D. Keterbatasan Penelitian

Studi yang sudah dilakukan di sekolah Ra Al Isro Samboja mempunyai keterbatasan yakni:

1. media pembelajartan yang digunakan pada flashcard, sehingga belum dapat dibandingkan dengan efektivitas media lain seperti permainan digital, audio visual atau metode multisensori.
2. Waktu penelitian yang dilakukan dengan tema terbatas, sehingga variasi penerapan media flashcard belum sepenuhnya dieksplorasi.
3. Adanya dukungan orang tua dirumah dalam memengaruhi hasil pencapaian anak dengan kondisi lingkungan belajar dan motivasi anak tidak dikontrol secara ketat.
4. Penelitian berfokus pada aspek kemampuan mengenal lambang huruf, sehingga masih belum mencakup keterampilan literasi awal dengan menyusun kata atau membaca sederhana.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan temuan dari dua siklus penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut: Bermain dengan media kartu flash dapat membantu anak-anak kelompok A di Sekolah RA AL ISRO Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja, yang berusia 4-5 tahun, meningkatkan pengenalan simbol huruf. Sebelum kegiatan ini, prestasi anak-anak hanya berada pada kategori rendah, dengan rata-rata 33,4%. Mayoritas anak masih kesulitan mengucapkan huruf dengan benar dan sering salah memahami huruf yang memiliki bentuk serupa. Setelah siklus pertama penggunaan kartu flash, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata keberhasilan 60%, menunjukkan bahwa anak-anak mulai lebih memperhatikan dan antusias dalam pengenalan huruf.

Hasil pencapaian meningkat lebih jauh menjadi 93,33% pada siklus kedua, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Anak-anak mampu menyebutkan huruf a hingga z sendiri, mengidentifikasi huruf yang serupa, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, dan menunjukkan bahwa mereka dapat meniru atau mereplikasi bentuk huruf dasar. Perbandingan ini menunjukkan peningkatan yang stabil dari siklus ke siklus, yang mengarah pada kesimpulan bahwa media kartu flash dapat meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas bermain yang membuat pengenalan simbol huruf lebih menyenangkan bagi anak-anak. Dari 14 anak, 14 (93,33%) memenuhi tujuan Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Yang

menunjukkan bahwa pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenali simbol huruf berhasil.

B. Implikasi

Menurut penelitian ini, para pengajar pendidikan anak usia dini (PAUD) hendaknya lebih kreatif dalam menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Selain sebagai alat bantu visual, flashcard dapat digunakan sebagai media bermain untuk membantu anak menjadi lebih termotivasi, fokus, dan terlibat dalam pendidikannya. Kriteria perkembangan bahasa dalam Permendikbud 137 tahun 2014 dapat dipenuhi dengan menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk menciptakan teknik pembelajaran literasi dini berdasarkan ide bermain sambil belajar.

C. Saran

Peneliti menawarkan rekomendasi berikut berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dipresentasikan sebelumnya:

1. Kepada dewan guru di sekolah RA AL ISRO agar dapat menggunakan media yang dapat memberikan stimulasi anak lebih menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran awal khususnya di kelompok A, menggunakan media *Flashcard*, agar kegiatan belajar yang dilakukan tidak monoton.
2. Untuk membantu para pengajar mengajarkan semua aspek pembelajaran, khususnya pengenalan huruf, sekolah harus menyediakan lebih banyak media bermain yang ramah anak. Untuk membantu para pengajar mengembangkan bakat desain media kreatif mereka sekolah juga dapat menyelenggarakan seminar atau sesi pelatihan.

3. Diharapkan adanya kerja sama antara guru memberikan ide dan evaluasi dari setiap kegiatan belajar selesai, dan secara rutin melakukan variasi dalam kegiatan belajar, mengajak anak bermain dan memberikan reward pada anak jika anak mampu menyelesaikan kegiatan belajar yang sudah dicapai.
4. Diharapkan guru juga melakukan evaluasi berkala terhadap kegiatan belajar yang sudah dilakukan setiap minggunya dan memberikan dukungan dari pihak yang terkait baik dinas maupun desa setempat memberikan arahan dan dukungan pelatihan yang mampu mendukung pembelajaran disekolah mengenai tindak lanjut setiap kurikulum yang diperbarui.

DAFTAR PUSTAKA

- Abditama, U. C., Abditama, U. C., & Correspondence, A. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Alifah Fuji Yanthi Anisa 1*, Naila Attamimi 2 1. 2(2), 116–125. <https://ejurnal.iq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/948/378>
- Agustina, N., Purwulan, H., Sholikhah, O. M., Doktor, U., & Magetan, N. (2025). Pentingnya bermain untuk tumbuh kembang anak usia dini. 07(02), 1–8. <https://jurnal.unipasby.ac.id/incrementapedia/article/view/10647/6382>
- Andi Prastowo, S. P. I. M. P. I. (2017). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2018 Untuk SD/MI. https://books.google.co.id/books?id=_JBBDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false
- Ardiana, reni. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. 2(2), 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/47/26>
- Dr. Iswan, M. S. (2024). Inovasi Manajemen Pembelajaran Sekolah Perspektif Multidisiplin - Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=r7prEQAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Gogik, B. (2023). PENERAPAN MEDIA GAMBAR DALAM PENGEMBANGAN. 10(1), 266–273. [file:///C:/Users/Acer/Downloads/31.+JURNAL+BINAGOGIK+VOL+10+N+O+1+TAHUN+2023+\(Fransiskus+Maria+Separ\).pdf](file:///C:/Users/Acer/Downloads/31.+JURNAL+BINAGOGIK+VOL+10+N+O+1+TAHUN+2023+(Fransiskus+Maria+Separ).pdf)
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). ANALISIS KOMPARASI TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI (STPPA) BERDASARKAN PERMENDIKBUD NO . 137 TAHUN 2014 DENGAN. 1(1), 29–40. <https://journal.putragaluh.ac.id/index.php/itsb/article/view/4/4>
- Hilmiyah Adawiyah1*, Elnawati2, A. A. P. (2025). Pedagogika : Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. 13(1), 55–68. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika/article/view/17463/10093>
- Ii, B. A. B., Keterampilan, D., & Halus, M. (2019). Faktor Mempengaruhi Motorik Halus. 17–40. https://www.google.co.id/books/edition/Peningkatan_Motorik_Halus_Melalui_LoosPa/OA8TEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

- Indrawan, I. (2020). No Title.
https://anyflip.com/igcym/biud/?utm_source=copilot.com
- Journal, D., Oktavianingrum, C., Palupi, W., & Sholeha, V. (n.d.). MELALUI METODE PHONICS DENGAN PENDEKATAN MULTISENSORI. 6(2), 98–108.
<file:///C:/Users/Acer/Downloads/102280-315835-1-PB.pdf>
- Karin Ariska, M. P., Briyantika Puji Lestari, M. P., Jazariyah, M. P., Lina Eka Retnaningsih, M. P., Siska Perdina, M. P., Dr. Maulidya Ulfah, M. P. I., Dr. Nur Hamzah, M. P., & Milla, I. (2025). BERMAIN DAN PERMAINAN. EDUPUBLISHER.
<https://books.google.co.id/books?id=U9CKEQAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Khaddafi, M., Panjaitan, S. P., Siagian, A., & Panjaitan, H. (2025). DALAM PENINGKATAN PRAKTIK PEMBELAJARAN ANALYSIS OF CLASS ACTION RESEARCH (CAR) METHODOLOGY IN IMPROVING LEARNING PRACTICES. 8613–8620.
<https://journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/5792/1745>
- Khairani, N., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. 7(5), 5942–5952.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5383>.
- Luh, N., & Ekayani, P. (n.d.). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA SISWA.
<file:///C:/Users/Acer/Downloads/12.NiLuhPutuEkayani.Artikel.pdf>
- McTaggart, K. dan. (n.d.). No Title.
<https://repositori.untidar.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=8318&bid=8736#:~:text=c.,-Observing&text=Observing,The%20writer%20and%20also%20the%20collaborator%20teacher%20observed%20the%20students,the%20observation%20sheet%20and%20questionnaire>
- Nasori, A., Ramli, R. B., Irfan, M., Lutfi, M., & Afdylah, R. (2006). DASAR DASAR.
- Nurilmy, D. S., Loita, A., Alia, D., Indonesia, U. P., Tasikmalaya, K., Indonesia, U. P., Tasikmalaya, K., Ekspresif, B., & Loita, A. (2024). Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 2024 | 137. 8(1), 137–148.
<https://doi.org/10.29313/ga>.
- Nurlela, N. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kotak Pintar. 07(02), 90–101.
<file:///C:/Users/Acer/Downloads/3597-10388-1-PB.pdf>

- Nurlina Ismawati, et al. (2023). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun melalui media papan pintar. 6(1), 10–20.
<file:///C:/Users/Acer/Downloads/1986-6073-1-PB.pdf>
- Nyoman, N., Rini, W., & Wiarta, I. W. (2024). The Effectiveness of Flashcard Media in Improving Early Reading Skills in Early Childhood Group B. 12, 446–454.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/80270/3327>
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). No Title.
https://repositori.kemendikdasmen.go.id/12861/1/permendikbud_tahun2014_nomor146.pdf
- Penyelenggaraan, P. T. (2015). PETUNJUK TEKNIS PENYELENGGARAAN TAMAN KANAK-KANAK.
<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/11876/1/1.-Juknis-Taman-Kanak-kanak.pdf>
- Press, I. P. P. (2020). Penelitian Tindakan Kelas.
https://repository.iainmadura.ac.id/1238/1/FILE%20CETAK%20Penelitian%20Tindakan%20Kelas_Draf%20Final.pdf
- Rahayu, D. L., & Destiana, E. (2024). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo. 3, 1–16.
<https://edu.pubmedia.id/index.php/paud/article/view/405/535>
- Sari, I. P., Sormin, R. K., Purba, A., Rahayu, A. P., & Ester, E. (2023). Effectiveness of Flash Card Media To Improve Early Childhood English Letter and Vocabulary Recognition in Reading. 1(1), 1–7.
<https://jelr.greadc.org/index.php/jelr/article/view/12/7>
- Setya, A., Ningsih, K., Dewi, N. K., Zuhro, N. S., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Maret, U. S., Edukatif, P., & Board, F. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF FLANNEL BOARD Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional peneliti melakukan observasi terkait juga belum mampu membedakan huruf yang memiliki. 4, 79–88.
<https://jurnal.uns.ac.id/ecedj/article/view/101478/49823>
- Syamsiyah, N., & Hardiyana, A. (2022). Implementasi Metode Bercerita sebagai Alternatif Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. 6(3), 1197–1211.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1751>

- Tempilang, K., & Belitung, B. (2021). KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SE- THE ABILITY TO RECOGNIZE LETTERS IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN. <file:///C:/Users/Acer/Downloads/17818-38860-1-SM.pdf>
- Tima, N. R., Ita, E., & Ngura, E. T. (2021). Jurnal Citra Pendidikan (JCP) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK TKK ADE IRMAMATALOKO. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcp/article/view/227/165>
- Universitas Terbuka, Erlangga, Indeks, atau R. R. (n.d.). Pendidikan prasekolah. Utami, S. P., & Habibie, M. L. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Di TK LKMD_Karyamukti. 1(2). <file:///C:/Users/Acer/Downloads/Perkembangan+Kognitif+Anak+Usia+Dini.Pdf>
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah penggerak pada mata pelajaran. Jurnal Basicedu, 6(2), 2002–2013. [file:///C:/Users/Acer/Downloads/admin,+52.+Alvin+Vikiantika+2002+-+2013%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Acer/Downloads/admin,+52.+Alvin+Vikiantika+2002+-+2013%20(1).pdf)
- War, C., Curtain, I., South, G., War, C., Matasci, D., Coutaz, R., & War, C. (2021). Educational Internationalism in the Cold War.
- Winda Sherly Utami, M. P., Sri Indriani Harianja, M. P., & Indonesia, P. S. M. (2025). Flash Card Palindrome (FCPM) : Mempersiapkan Anak Menghadapi Masa Depan Melalui Kemampuan Berpikir Kritis. PT Salim Media Indonesia. <https://jele.or.id/index.php/jele/article/view/2177/1191>.
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I.K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Dafiq, N., & Ayu, P. E. S. (2021). Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=BSdQEAAQBAJ>.

LAMPIRAN

LAMPIRAN
MODUL AJAR
RA AL ISRO SAMBOJA

IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Sekolah	RA AL ISRO
Nama Penyusun	Muazah
Kelompok/Usia	A/4-5 Tahun
Tahun Ajaran	2025/2026
Tema/Sub Tema	Tanaman/Macam-macam buah
Hari/Tanggal	Senin-Sabtu/02-07 Februari 2026
Waktu	07.30/d 10.00

Kata Kunci : Macam Buah-buahan (semangka,mangga,nanas,pisang,jeruk,jambu)

A. Capaian Pembelajaran

Nilai Agama dan Budi Pekerti

1. Mengenal dan percaya kepada Allah SWT.
2. Memotivasi anak agar senang makan buah-buahan dengan menceritakan manfaat dan ciptaan Tuhan.
3. Mengenalkan sholat wajib dan jumlah rakaatnya
4. Mengenalkan 6 rukun iman.

Jati Diri

1. Mengajak anak menyebutkan nama-nama buah- buahan dan ciri-cirinya beserta bagian-bagian dari pohon nya dan manfaat buah-buahan.
2. Mengajak anak untuk tertib mematuhi peraturan yang ada.
3. Mau bekerja sama dengan teman.
4. Mau tertib antri menunggu giliran.

Dasar-dasar Literasi dan STEAM

1. Menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan permainan sederhana dengan menggunakan apa yang ada dilingkungan sekitar.
2. Memberikan kesempatan anak tanya jawab tentang berbagai macam-macam buah-buahan (warna,bentuk,rasa).
3. Mengenalkan dan menyebutkan simbol huruf secara berurutan.
4. Mengajak anak bermain menggunakan media flashcard.
5. Melakukan motorik anak dalam meniru dan membuat coretan huruf sederhana dari media yang digunakan.

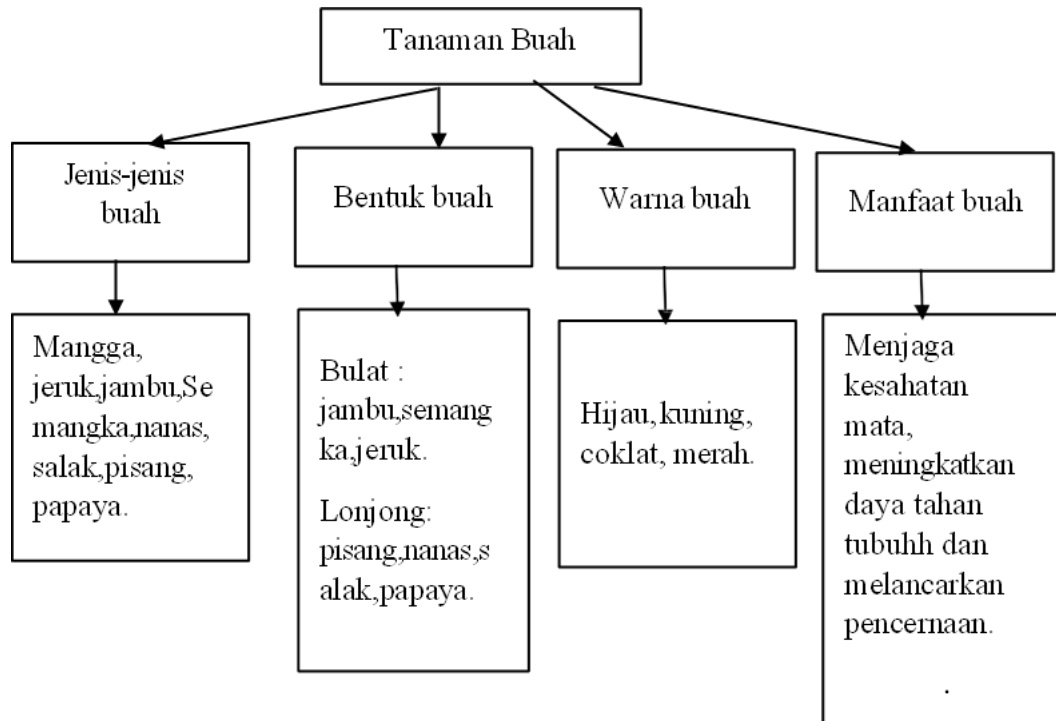
B. Tujuan pembelajaran

1. Anak dapat mempercayai adanya Tuhan dan ciptaan nya melalui macam-macam mengenal buah-buahan.
2. Anak mampu mengetahui dan menyebutkan macam-macam buahan dari berbagai bentuk, warna dan rasa.
3. Anak mampu mengenal manfaat buah-buahan.
4. Anak membangun percakapan dengan mendengarkan dan menanggapi sesuai konteks pembicaraan.
5. Anak mampu mengenal bentuk dan bunyi huruf dari simbol media yang diberikan.
6. Anak mampu merasakan rasa-rasa berbagai macam buah.
7. Menumbuhkan budaya literasi.
8. Anak dapat mentaati aturan kelas.

C. Alat dan Bahan

Berbagai macam buah-buahan, *flashcard* huruf, *flashcard* gambar buah-buahan.

C. Peta Konsep



RA AL ISRO SAMBOJA TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Buah
Semester/Minggu : II/ V
Hari/Tanggal : Senin, 02 Februari 2026
(pelaksanaan prasiklus)

Pembiasaan Pagi

1. SOP penyambutan
2. Upacara di halaman
3. Memberi dan membalas salam
4. Menyimpan sepatu di rak sepatu
5. Menaruh tas di tempatnya
6. Berbaris dengan rapi

Kegiatan Awal ± 30 M

1. Mengucap salam ketika masuk kelas, berdoa sebelum kegiatan belajar, absensi, bernyanyi “pagi ku cerah ku”.
2. Guru mengajak anak mengenal dan menyanyikan asmaul husna.
3. Guru mengenalkan anak dalam sholat wajib dan jumlah rakaatnya juga mengenalkan 6 rukun iman.
4. Guru mengajarkan anak dalam melafalkan surah An-nas dan Hadist Pendek tentang “kebersihan sebagian dari iman”.
5. Guru mengajarkan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah ق
6. Guru mengajak anak menyebutkan macam-macam buah.
7. Guru mengajak anak bernyanyi bersama menyanyikan lagu “buah-buahan”.

Kegiatan Inti ± 60 M

1. Anak diajak tanya jawab tentang berbagai macam-macam buah-buahan.
2. Guru mengajak anak menyebutkan huruf abjad a-z dengan bernyanyi.
3. Guru mengenalkan media *flashcard* dengan berbagai huruf dengan gambar sesuaikan hurufnya, dan guru menanyakan huruf tersebut secara berurutan.
4. Anak melingkari gambar buah-buahan (lks gambar).

Istirahat

1. Anak mencuci tangan sebelum memakan bekal nya.
2. Anak diajak untuk berdoa sebelum makan
3. Anak melakukan kegiatan bebas di dalam kelas maupun di luar kelas.(tetap dalam pantauan guru)

Kegiatan Penutup ± 30 M

1. Anak-anak bercerita tentang hal-hal yang mereka lakukan (hal- hal yang menurut mereka paling menarik) dan bagaimana perasaan mereka saat bermain.
2. Proses bermain (usaha, pemecahan masalah, kesiapan untuk membantu, kolaborasi, komunikasi, dll.) yang dialami anak- anak hari ini dihargai.
3. Mintalah anak-anak untuk berbagi kegiatan esok hari dan menyanyikan lagu bersama.
4. Akhiri kegiatan dengan sambutan, berdoa bersama, dan saling berterima kasih atas pengalaman pendidikan hari ini.

Mengetahui Kepala
RA Al Isro'



Warsidah, S.Pd.I

Guru Kelas
Rombel kel.A



Muazah

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dalam Bentuk Ceklis

Hasil dari Siklus : Prasiklus

No	Nama	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk) A-Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Menunjuk k an simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenal huruf- huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Meniruhuruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal	✓				✓				✓				✓					✓				✓			11	MB
2	Akram	✓					✓			✓				✓				✓								9	MB
3	Ananda	✓								✓				✓					✓							11	MB
4	Ehsan	✓				✓				✓					✓					✓						16	BSH
5	Farah	✓				✓				✓				✓				✓								10	MB
6	Hafidzah				✓					✓				✓				✓								14	BSH
7	Hana				✓					✓					✓				✓							15	BSH
8	Khalisa				✓								✓								✓					20	BSB
9	Kinza	✓					✓				✓					✓			✓							12	MB
10	Mentari					✓				✓				✓					✓							11	MB
11	Mirza	✓				✓					✓			✓					✓							10	MB
12	M. Afnan						✓				✓			✓					✓							12	MB
13	M. Nauran	✓					✓				✓			✓					✓							10	MB
14	M. Reza	✓				✓					✓				✓											10	MB
15	Shanun				✓		✓						✓											✓		17	BSH

RA AL ISRO SAMBOJA TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Buah
Semester/Minggu : II/ V
Hari/Tanggal : Selasa, 03 Februari 2026

(SIKLUS I Pertemuan pertama)

Pembiasaan Pagi

1. SOP penyambutan
2. Memberi dan membalas salam
3. Menyimpan sepatu di rak sepatu
4. Menaruh tas di tempatnya
5. Berbaris di halaman

Kegiatan Awal ± 30 M

1. Mengucap salam ketika masuk kelas, berdoa sebelum kegiatan belajar, absensi, bernyanyi “selamat pagi”.
2. Guru mengajak anak mengenal dan menyanyikan asmaul husna.
3. Guru mengajak anak menyebutkan sholat wajib.
4. Guru mengajarkan anak dalam melafalkan surah An-nas dan Hadist Pendek tentang “kebersihan sebagian dari iman”.
5. Guru mengajarkan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah “ق”
6. Guru mengajak anak menyebutkan macam-macam buah.
7. Guru mengajak anak menonton video tentang berbagai macam buah-buahan dengan jenis tekstur dan warnanya
https://youtu.be/2eW2Q4556BE?si=XEccHniKoYOFAA_5

Kegiatan Inti ± 60 M

1. Anak diajak tanya jawab tentang berbagai tekstur dan warna buah-buahan.
2. Guru mengenalkan Flashcard bergambar buah kemudian anak menceritakan sederhana dari gambar buah yang dilihat (semangka, pepaya, jambu, nanas).
3. Peserta didik mengenal dengan menyebutkan lambang atau simbol huruf a-z secara berurutan dan menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan melalui media flashcard, secara berulang.
4. kemudian anak diajak berbaris secara bergantian untuk menyebutkan gambar dan simbol huruf yang ada pada kartu gambar flashcard yang ditanyakan, sampai anak menyebutkan dengan sesuai.

Istirahat

1. Anak mencuci tangan sebelum memakan bekalnya.
2. Anak diajak untuk berdoa sebelum makan
3. Anak melakukan kegiatan bebas di dalam kelas maupun di luar kelas.(tetap dalam pantauan guru)

Kegiatan Penutup ± 30 M

1. Anak-anak bercerita tentang hal-hal yang mereka lakukan (hal- hal yang menurut mereka paling menarik) dan bagaimana perasaan mereka saat bermain.
2. Proses bermain (usaha, pemecahan masalah, kesiapan untuk membantu, kolaborasi, komunikasi, dll.) yang dialami anak-anak hari ini dihargai.
3. Mintalah anak-anak untuk berbagi kegiatan esok hari dan menyanyikan lagu bersama.
4. Akhiri kegiatan dengan sambutan, berdoa bersama, dan saling berterima kasih atas pengalaman pendidikan hari ini.

Mengetahui Kepala
RA Al Isro'



Warsidah, S.Pd.I

Guru Kelas
Rombel kel.A



Muazah

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenai Huruf Dalam Bentuk Ceklis
 Hasil dari Siklus : Siklus I Pertemuan pertama

No	Nama	Mengenai simbol huruf (nama atau bentuk) A-Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Menunjukkan huruf yang huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenai huruf- huruf dari nama sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Menitriburuf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal	✓					✓			✓									✓							9	MB
2	Akram	✓					✓			✓					✓											7	MB
3	Amanda	✓							✓	✓				✓					✓							9	MB
4	Ehsan	✓							✓						✓											12	MB
5	Farah	✓							✓						✓											8	MB
6	Hafidzah	✓							✓																	12	MB
7	Hana				✓		✓				✓				✓											13	MB
8	Khalisa				✓								✓		✓											16	BSH
9	Kinza			✓			✓				✓								✓							11	MB
10	Mentari			✓			✓				✓								✓							11	MB
11	Mirza	✓					✓				✓				✓											9	MB
12	M. Afnan			✓			✓				✓				✓											11	MB
13	M. Nauzan	✓					✓				✓			✓												8	MB
14	M. Reza	✓					✓				✓				✓											9	MB
15	Shanum				✓		✓					✓							✓							14	BSH

RA AL ISRO SAMBOJA TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun Tema/
Subtema : Tanaman/Tanaman Buah
Semester/Minggu : II/ V
Hari/Tanggal : Kamis, 05 Februari 2026

(Siklus I Pertemuan kedua)

Pembiasaan Pagi

1. SOP penyambutan
2. Memberi dan membalas salam
3. Menyimpan sepatu di rak sepatu
4. Menaruh tas di tempatnya
5. Berbaris di halaman

Kegiatan Awal ± 30 M

1. Mengucapkan salam ketika masuk kelas, berdoa sebelum kegiatan belajar, absensi, bernyanyi “bismillah”.
2. Guru mengajak anak mengenal dan menyanyikan asmaul husna.
3. Guru mengenalkan 6 rukun iman.
4. Guru mengajarkan anak dalam melafalkan surah An-nas dan Hadist Pendek tentang “Kebersihan sebagian dari iman”.
5. Guru mengajarkan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah “اَ”
6. Guru mengajak anak mengenal bagian-bagian dari tanaman buah mangga (akar, daun, batang, bunga).
7. Guru mengajak anak memperkenalkan dengan menyebutkan berbagai macam buah yang dibawa.

Kegiatan Inti ± 60 M

1. Anak diajak menyebutkan berbagai macam buah yang dibawa dan merasakan berbagai macam rasa buahnya (manis, asam) dengan makan bersama.
2. Anak menyebutkan berbagai macam buah-buahan yang dibawa, kemudian anak diajak makan buah bersama dari yang dibawa.
3. Anak diajak menyebutkan bunyi huruf dan bentuk dari media kartu bergambar buah. contoh gambar nanas anak menyebutkan gambar tersebut dan menyebutkan bunyi huruf yang ada n-a-n- a-s.
4. Anak diajak menyalin atau mencoret huruf sederhana dari media yang digunakan. Contoh anak memilih media gambar yang akan ditiru dan menyalin nya menggunakan spidol dengan bentuk huruf yang sama.

Istirahat

4. Anak mencuci tangan sebelum memakan bekal nya.
5. Anak diajak untuk berdoa sebelum makan
6. Anak melakukan kegiatan bebas di dalam kelas maupun di luar kelas.(tetap dalam pantauan guru)

Kegiatan Penutup ± 30 M

1. Anak-anak bercerita tentang hal-hal yang mereka lakukan (hal-hal yang menurut mereka paling menarik) dan bagaimana perasaan mereka saat bermain.
2. Proses bermain (usaha, pemecahan masalah, kesiapan untuk membantu, kolaborasi, komunikasi, dll.) yang dialami anak- anak hari ini dihargai.
3. Mintalah anak-anak untuk berbagi kegiatan esok hari dan menyanyikan lagu bersama.
4. Akhiri kegiatan dengan sambutan, berdoa bersama, dan saling berterima kasih atas pengalaman pendidikan hari ini.

Mengetahui Kepala
RA Al Isro'



Warsidah, S.Pd.I

Guru Kelas
Rombel kel.A



Muazah

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dalam Bentuk Ceklis
 Hasil dari Siklus : siklus I Pertemuan kedua

No	Nama	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk) A-Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Menunjuk k k an simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenal huruf- huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Meniruhuruf dengan me ya lin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategor i
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal	✓					✓				✓							✓				✓				9	MB
2	Akram	✓					✓				✓							✓				✓				9	MB
3	Amanda			✓					✓				✓										✓			14	BSH
4	Ehsan			✓					✓				✓								✓					14	BSH
5	Farah	✓							✓						✓						✓					9	MB
6	Haftizah			✓					✓				✓		✓									✓		16	BSH
7	Hana				✓				✓				✓											✓		17	BSH
8	Khalisa				✓				✓				✓		✓									✓		18	BSH
9	Kinza			✓					✓				✓		✓									✓		15	BSH
10	Mentari			✓					✓												✓					14	BSH
11	Mirza		✓						✓						✓						✓					11	MB
12	M. Afnan			✓					✓				✓									✓				14	BSH
13	M.Nauzan		✓						✓						✓								✓			10	MB
14	M. Reza		✓						✓						✓							✓				9	MB
15	Shanum				✓				✓				✓											✓		17	BSH

RA AL ISRO SAMBOJA TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun Tema/
Subtema : Tanaman/Tanaman Buah
Semester/Minggu : II/ V
Hari/Tanggal : Jum'at, 06 Februari 2026

(Siklus I Pertemuan ketiga)

Pembiasaan Pagi

1. SOP penyambutan
2. Melaksanakan senam irama di halaman.
3. Memberi dan membalas salam
4. Menyimpan sepatu di rak sepatu
5. Menaruh tas di tempatnya
6. Berbaris di halaman

Kegiatan Awal ± 30 M

1. Mengucapkan salam ketika masuk kelas, berdoa sebelum kegiatan belajar, absensi, bernyanyi "bismillah".
2. Guru mengajak anak mengenal dan menyanyikan asmaul husna.
3. Guru menyebutkan tentang 6 rukun iman.
4. Guru mengajarkan anak dalam melafalkan surah An-nas dan Hadist Pendek tentang "Kebersihan sebagian dari iman".
Guru mengajarkan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf Hijaiyah "ا" "آ"
5. Guru mengajak anak mengenal manfaat dari berbagai macam buah-buahan.
6. Guru mengajak anak melakukan ice breaking "kanan-kanan, kiri-kiri".
1. Guru mengajarkan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf

Kegiatan Inti ± 60 M

1. Anak diajak melakukan permainan sederhana dengan menyebar kartu flashcard di setiap sudut kelas, kemudian anak diajak mencari kartu tersebut dengan setiap anak dapat 2 kartu.
2. Anak diajak berbaris dan menyebutkan simbol huruf pada media yang didapat secara bergantian.
3. Anak diajak menghubungkan bunyi dengan simbol huruf yang sesuai. Dengan mencari kartu huruf (Flashcard) dengan kartu gambar yang sesuai.

Istirahat

1. Anak mencuci tangan sebelum memakan bekal nya.
2. Anak diajak untuk berdoa sebelum makan
3. Anak melakukan kegiatan bebas di dalam kelas maupun di luar kelas. (tetap dalam pantauan guru)

Kegiatan Penutup ± 30 M

1. Anak-anak bercerita tentang hal-hal yang mereka lakukan (hal-hal yang menurut mereka paling menarik) dan bagaimana perasaan mereka saat bermain.
2. Proses bermain (usaha, pemecahan masalah, kesiapan untuk membantu, kolaborasi, komunikasi, dll.) yang dialami anak-anak hari ini dihargai.
3. Mintalah anak-anak untuk berbagi kegiatan esok hari dan menyanyikan lagu bersama.
4. Akhiri kegiatan dengan sambutan, berdoa bersama, dan saling berterima kasih atas pengalaman pendidikan hari ini.

Mengetahui Kepala
RA Al Isro'



Warsidah, S.Pd.I

Guru Kelas
Rombel kel.A



Muazah

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dalam Bentuk Ceklis

Hasil dari Siklus : siklus I pertemuan ketiga

No	Nama	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk) A - Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Menuju k k an simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenal huruf- huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Menituhuruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategor i
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal		✓					✓							✓											9	MB
2	Akram		✓				✓								✓											10	MB
3	Amanda			✓				✓								✓										12	MB
4	Ehsan			✓									✓			✓										13	MB
5	Farah		✓								✓															9	MB
6	Hafidzah			✓									✓			✓										14	BSH
7	Hana																✓									16	BSH
8	Khalisa															✓										16	BSH
9	Kinza				✓							✓			✓											12	MB
10	Mentari			✓								✓					✓									13	BSH
11	Mirza		✓									✓			✓											9	MB
12	M. Afhan			✓								✓					✓									13	BSH
13	M. Nauzan			✓							✓						✓									10	MB
14	M. Reza			✓								✓			✓											10	MB
15	Shanum				✓								✓					✓								16	BSH

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dalam Bentuk Ceklis

Hasil dari Siklus : Siklus I

No	Nama	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk) A-Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Menunjukkan huruf yang huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenal huruf-huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Meniruhuruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal		✓									✓			✓			✓				✓				12	MB
2	Akram			✓							✓													✓		12	MB
3	Amanda				✓							✓											✓			18	BSH
4	Ehsan				✓								✓											✓		19	BSB
5	Farah		✓								✓												✓			12	MB
6	Hafidzah			✓									✓											✓		22	BSB
7	Hana				✓								✓											✓		23	BSB
8	Khalisa				✓								✓											✓		24	BSB
9	Kinza				✓							✓											✓			17	BSH
10	Mentari			✓									✓											✓		19	BSB
11	Mirza		✓									✓			✓									✓		12	MB
12	M. Afian				✓								✓										✓			18	BSB
13	M. Nauran			✓							✓												✓			12	MB
14	M. Reza		✓										✓					✓				✓				12	MB
15	Shanum				✓								✓											✓		23	BSB

MODUL AJAR RA AL ISRO SAMBOJA

IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Sekolah	RA AL ISRO
Nama Penyusun	Muazah
Kelompok/Usia	A/4-5 Tahun
Tahun Ajaran	2025/2026
Tema/Sub Tema	Tanaman/Macam- macam Sayuran
Hari/Tanggal	Senin-Sabtu/09-14 Februari 2026
Waktu	07.30 s/d 10.00

Kata Kunci : Macam-macam sayuran (bayam, selada, wortel, kentang, terong, jagung)

A. Capaian Pembelajaran

Nilai Agama dan Budi Pekerti

1. Mengenal ciptaan Allah SWT melalui berbagai macam sayuran.
2. Memotivasi anak agar senang makan sayur dengan menceritakan manfaatnya.
3. Menyebutkan 10 malaikat dan tugas malaikat
4. Menyebutkan sifat wajib Allah.

B. Jati Diri

1. Menyebutkan nama-nama sayuran dan ciri- cirinya beserta bagian-bagian dari pohon nya dan manfaat buah-buahan.
2. Mengajak anak untuk tertib mematuhi peraturan yang ada.
3. Mau bekerja sama dengan teman.
4. Mau tertib antri menunggu giliran.

C. Dasar-dasar Literasi dan STEAM

1. Menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan permainan sederhana dengan menggunakan apa yang ada dilingkungan sekitar.
2. Memberikan kesempatan anak tanya jawab tentang berbagai macam-macam sayuran dengan berbagai manfaatnya.
3. Menyebutkan simbol huruf yang memiliki kemiripan.
4. Mengenal dan menyebutkan huruf dari kata pada media yang digunakan.
5. Mengajak anak bermain menggunakan media flashcard.

6. Melakukan motorik anak dalam meniru dan membuat coretan huruf sederhana dari media yang digunakan.

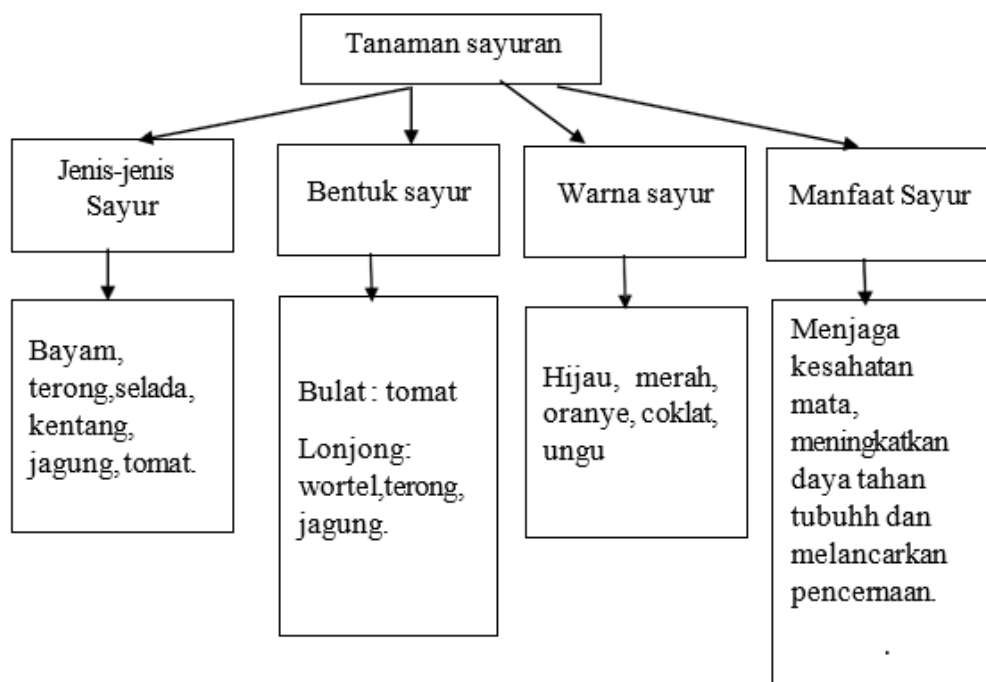
D. Tujuan pembelajaran

1. Anak dapat mempercayai adanya Tuhan dan ciptaan nya melalui macam-macam sayuran.
2. Anak mampu mengetahui dan menyebutkan macam-macam sayuran yang sering ditemukan dilingkungan sekitar anak- anak.
3. Anak mampu mengenal manfaat sayuran untuk kesehatan.
4. Anak membangun percakapan dengan mendengarkan dan menanggapi sesuai konteks pembicaraan.
5. Anak mampu mengenal dan menyebutkan bentuk dan bunyi huruf dari simbol media yang diberikan.
6. Menumbuhkan budaya literasi sederhana dengan bermain flashcard.
7. Anak dapat mentaati aturan kelas.

E. Alat dan Bahan

Lks gambar, media flashcard huruf. Kartu gambar sayur, macam-macam sayuran.

F. Peta Konsep



RA AL ISRO SAMBOJA TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Sayur
Semester/Minggu : II/ VI
Hari/Tanggal : Selasa, 10 Februari 2026

(SIKLUS II Pertemuan Pertama)

Pembiasaan Pagi

1. SOP penyambutan
2. Memberi dan membalas salam
3. Menyimpan sepatu di rak sepatu
4. Menaruh tas di tempatnya
5. Berbaris di halaman

Kegiatan Awal ± 30 M

1. Mengucapkan salam ketika masuk kelas, berdoa sebelum kegiatan belajar, absensi, bernyanyi “tepuk anak sholeh”.
2. Guru mengajak anak mengenal dan menyanyikan asmaul husna.
3. Guru mengajak anak menyebutkan sifat wajib Allah.
4. Guru mengajarkan anak dalam melafalkan surah An-nas dan Hadist Pendek tentang “menutup aurat”.
5. Guru mengajarkan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah “”
6. Guru mengajak anak menyebutkan macam-macam jenis sayuran (daun, umbi-umbian, buah)
7. Guru mengajak anak menceritakan sederhana tentang masakan sayur yang biasa dimasak ibu di rumah?

Kegiatan Inti ± 60 M

1. Anak diajak tanya jawab tentang macam-macam jenis sayur (daun, umbi-umbian, buah)
2. Guru melakukan tanya jawab dengan menanyakan macam-macam sayuran yang ada di lingkungan sekitarnya, yang biasa dimasak ibu nya di rumah.
3. Melakukan permainan mencari huruf dari flashcard yang disebar dikelas, kemudian anak mencari flashcard tersebut dan menyebutkan bunyi dari lambang huruf tersebut.
4. Anak menyalin dengan membuat coretan huruf sederhana dari kata pada kartu gambar yang dipilih. Jika anak mampu menjawab dengan benar anak dapat reward stiker kebahagiaan.

Istirahat

1. Anak mencuci tangan sebelum memakan bekal nya.
2. Anak diajak untuk berdoa sebelum makan
3. Anak melakukan kegiatan bebas di dalam kelas maupun di luar kelas.(tetap dalam pantauan guru)

Kegiatan Penutup ± 30 M

1. Anak-anak bercerita tentang hal-hal yang mereka lakukan (hal-hal yang menurut mereka paling menarik) dan bagaimana perasaan mereka saat bermain.
2. Proses bermain (usaha, pemecahan masalah, kesiapan untuk membantu, kolaborasi, komunikasi, dll.) yang dialami anak- anak hari ini dihargai.
3. Mintalah anak-anak untuk berbagi kegiatan esok hari dan menyanyikan lagu bersama.
4. Akhiri kegiatan dengan sambutan, berdoa bersama, dan saling berterima kasih atas pengalaman pendidikan hari ini.

Mengetahui Kepala
RA Al Isro'

The image shows a circular official stamp of RA Al Isro' Beringin Agungsari. The stamp contains the text "RAUDHATULATHFAL" at the top, "AL ISRO'" in the center, and "BERINGIN AGUNGSARI" at the bottom. A handwritten signature is written over the stamp.

Warsidah, S.Pd.I

Guru Kelas
Rombel kel.A

A handwritten signature in black ink.

Muazah

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dalam Bentuk Ceklis

Hasil dari Siklus : siklus II pertemuan pertama

No	Nama	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk) A-Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Menunjuk k k an simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenal huruf- huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Meniruhuruf dengan merya lin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategor i
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal		✓					✓										✓				✓				12	MB
2	Akram		✓								✓					✓							✓			12	MB
3	Amanda				✓							✓					✓								✓	20	BSB
4	Ehsan				✓				✓								✓								✓	23	BSB
5	Farah				✓								✓				✓							✓		20	BSB
6	Hafizah				✓				✓								✓								✓	24	BSB
7	Hana				✓				✓								✓								✓	24	BSB
8	Khalisa				✓								✓				✓								✓	24	BSB
9	Kinza				✓							✓					✓							✓		22	BSB
10	Mentari				✓							✓					✓								✓	23	BSB
11	Mirza				✓								✓				✓								✓	21	BSB
12	M. Afnan				✓								✓				✓								✓	24	BSB
13	M. Nauzan			✓								✓					✓						✓			15	BSH
14	M. Reza			✓								✓					✓						✓			15	BSH
15	Shanum				✓												✓								✓	24	BSB

RA AL ISRO SAMBOJA TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema : Tanaman/Tanaman Sayur
Semester/Minggu : II/ VI
Hari/Tanggal : Rabu, 11 Februari 2026

(SIKLUS II Pertemuan kedua)

Pembiasaan Pagi

1. SOP penyambutan
2. Memberi dan membalas salam
3. Menyimpan sepatu di rak sepatu
4. Menaruh tas di tempatnya
5. Berbaris di halaman

Kegiatan Awal ± 30 M

1. Mengucapkan salam ketika masuk kelas, berdoa sebelum kegiatan belajar, absensi, bernyanyi “selamat pagi”.
2. Guru mengajak anak mengenal dan menyanyikan asmaul husna.
3. Guru mengajak anak menyebutkan rakaat sholat wajib.
4. Guru mengajarkan anak dalam melafalkan surah An-nas dan Hadist Pendek tentang “Menutup aurat
5. Guru mengajarkan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah ” ا ”
6. Guru mengajak anak menyebutkan bagian-bagian tanaman sayur (batang, daun, akar, buah) yang bisa diolah atau dimasak
7. Guru mengajak anak melakukan gerak dan lagu sederhana

Kegiatan Inti ± 60 M

5. Anak diajak tanya jawab tentang macam-macam jenis sayur (daun, umbi-umbian, buah)
6. Guru melakukan tanya jawab dengan menanyakan macam-macam sayuran yang ada di lingkungan sekitarnya, yang biasa dimasak ibu nya di rumah.
7. Melakukan permainan mencari huruf dari flashcard yang disebar dikelas, kemudian anak mencari flashcard tersebut dan menyebutkan bunyi dari lambang huruf tersebut.
8. Anak menyalin dengan membuat coretan huruf sederhana dari kata pada kartu gambar yang dipilih. Jika anak mampu menjawab dengan benar anak dapat reward stiker kebahagiaan.

Istirahat

1. Anak menyebutkan bunyi huruf dengan simbol yang memiliki kemiripan b,d, m,n.
2. Guru memperlihatkan gambar sayuran dengan simbol huruf yang ada, kemudian anak menirukan bunyi huruf yang ada dari kata t-o-m-a-t, b-a-y-a-m, j-a-g-u-n-g.
3. Anak menyebutkan huruf pada flashcard yang ada pada gambar sayur, dan mencari flashcard huruf dari kata sayuran pada gambar. kemudian peneliti memberikan contoh dengan memperlihatkan gambar sayuran dengan simbol huruf yang ada, kemudian mengajak anak untuk menirukan bunyi huruf dan menghubungkan pada lambang huruf yang sesuai. Jika anak mampu menjawab dengan benar anak dapat reward stiker kebahagiaan.

Istirahat

1. Anak mencuci tangan sebelum memakan bekal nya.
2. Anak diajak untuk berdoa sebelum makan
3. Anak melakukan kegiatan bebas di dalam kelas maupun di luar kelas.(tetap dalam pantauan guru)

Kegiatan Penutup ± 30 M

1. Anak-anak bercerita tentang hal-hal yang mereka lakukan (hal-hal yang menurut mereka paling menarik) dan bagaimana perasaan mereka saat bermain.
2. Proses bermain (usaha, pemecahan masalah, kesiapan untuk membantu, kolaborasi, komunikasi, dll.) yang dialami anak- anak hari ini dihargai.
3. Mintalah anak-anak untuk berbagi kegiatan esok hari dan menyanyikan lagu bersama.
4. Akhiri kegiatan dengan sambutan, berdoa bersama, dan saling berterima kasih atas pengalaman pendidikan hari ini.

Mengetahui Kepala
RA Al Isro'



Warsidah

Guru Kelas
Rombel kel.A



Muazah

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dalam Bentuk Ceklis

Hasil dari Siklus : siklus II pertemuan kedua

No	Nama	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk) A-Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Memenuhi k k an simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenal huruf- huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Meniruhuruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategori i
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal				✓								✓											✓		17	BSH
2	Akram							✓											✓							12	MB
3	Ananda				✓																			✓		20	BSB
4	Ehsan				✓																			✓		20	BSB
5	Farah				✓																			✓		18	BSH
6	Hafidzah				✓																			✓		20	BSB
7	Hana				✓																			✓		20	BSB
8	Khalisa				✓																			✓		20	BSB
9	Kinza				✓																			✓		20	BSB
10	Mentari				✓																			✓		20	BSB
11	Mirza				✓																			✓		18	BSH
12	M. Afnan				✓																			✓		20	BSB
13	M. Nauzan				✓																			✓		18	BSB
14	M. Reza				✓																			✓		18	MB
15	Shanum				✓																			✓		20	BSH

Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Dalam Bentuk Ceklis
 Hasil dari Siklus : Siklus II

No	Nama	Mengenal simbol huruf (nama atau bentuk) A-Z				Menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan a, g, b, d, m, n				Memuji k k an simbol huruf a, g, b, d, m, n ketika diminta				Mengenal huruf- huruf dari namanya sendiri atau huruf dari nama yang disebutkan.				Menghubungkan bunyi huruf dengan simbol huruf.				Meniruhuruf dengan menyalin atau mencoret huruf sederhana.				Jumlah skor	Rincian Kategori i
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akmal				✓							✓												✓		19	BSH
2	Akram				✓								✓												✓	12	MB
3	Amanda				✓								✓												✓	24	BSB
4	Ehsan				✓								✓												✓	24	BSB
5	Farah				✓								✓											✓		20	BSB
6	Hafidzah				✓								✓												✓	24	BSB
7	Hana				✓								✓												✓	24	BSB
8	Khalisa				✓								✓												✓	24	BSB
9	Kimza				✓								✓												✓	24	BSB
10	Mentari				✓								✓												✓	24	BSB
11	Mirza				✓								✓											✓		19	BSB
12	M. Afran				✓								✓												✓	24	BSB
13	M. Nauzan				✓								✓											✓		21	BSB
14	M. Reza				✓								✓											✓		22	BSB
15	Shanum				✓								✓											✓		24	BSB

Lampiran foto Kegiatan



Lampiran Foto Siklus I Pertemuan Pertama



Lampiran siklus I pertemuan Kedua



Lampiran foto siklus I Pertemuan Ketiga



Lampiran Siklus II Pertemuan Pertama



Lampiran Foto Siklus II Pertemuan Kedua

