

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHUBUNGKAN BUNYI HURUF DENGAN SIMBOL MELALUI *MEDIA LOOSE PARTS* PADA KELOMPOK B DI TK ABA AL HIKMAH

Sri Lestari

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia  
e-mail: [sri57711@gmail.com](mailto:sri57711@gmail.com)

### Abstrak

Kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol anak Kelompok B di TK ABA AL HIKMAH belum berkembang sesuai harapan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol anak melalui media *loose parts*. Metode bermain dipilih karena dalam pembelajaran menghubungkan bunyi dan simbol dilakukan dengan suasana yang menyenangkan melalui bermain. Dalam kegiatan bermain akan lebih mudah kita menggunakan media yang menarik dan bervariasi yaitu salah satunya dengan *loose parts*. Bahwa belajar melalui bermain merupakan suatu teknik pembelajaran yang berkesan bagi anak usia dini. Jadi melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang berguna bagi pengembangan kemampuan anak. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan perbaikan kinerja guru mengenai penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan bermain, yang diharapkan setelah dilakukan perbaikan tersebut akan meningkatkan kemampuan anak dalam menghubungkan bunyi huruf dengan simbol. Subjek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 5 anak dan guru. Alur penelitian terdiri dari empat kegiatan yang dilaksanakan dalam setiap siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi anak berupa checklist. Hasil penelitian menunjukkan pada Kelompok B ada peningkatan rata-rata prosentase kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus 3 yakni prasiklus 57%, siklus 1 mencapai 60%, siklus 2 mencapai 80% dan siklus 3 mencapai 100%. Maka dapat disimpulkan dengan penerapan media pembelajaran melalui media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan menghubungkan bunyi huruf dengan simbol pada anak kelompok B di TK ABA AL HIKMAH.

**Kata Kunci:** Kemampuan Menghubungkan Bunyi Huruf dan Symbol, Media, *Loose Parts*

### Abstract

*The ability to connect the sounds of letters and symbols of children at Group B in TK ABA AL HIKMAH has not develop as expected. This study aims to improve the children ability to connect the sounds of letters and symbols through loose parts media. This method was chosen because in learning to connect sounds and symbols it is carried out in a pleasant atmosphere through playing. In playing activities, it will be easier for us to use interesting and various media, such as loose parts media. Susanto (2017) suggests that learning through play is an effective learning technique in early childhood. So, through playing children will gain more experience that is useful for their development. Classroom action research is carried out by improving teacher performance regarding the use of loose parts media in playing activities, which is expected that it will increase children's ability to connect letter sounds with symbols. The research subjects were group B, which consisted of 5 children and the teacher. The research flow consists of four activities carried out in each cycle, namely: planning, implementing actions, observing, and reflecting. In the implementation of this study, the instrument used to collect data is children's observation checklist sheet. The results showed that in Group B there was an increase in the average percentage of children's ability to connect letters and symbols from before the action to cycle 3, which is pre-cycle 57%, cycle 1 reached 60%, cycle 2 reached 80% and cycle 3 reached 100%. So it can be concluded that the application of learning through loose parts media can improve children ability to connect letter sounds with symbols at group B in TK ABA AL HIKMAH*

**Keywords:** Ability to Connect Letter Sounds and Symbols, Media, *Loose Parts*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 butir 4 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (dalam Yuliani, 2019). Oleh karena itu karakteristik kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini diantaranya adalah mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek bahasa. Bromley menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (dalam Dhieni, 2018). Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata (Dhieni, 2018) Itulah mengapa berbicara merupakan salah satu bentuk bahasa. Sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi 3 aspek yaitu: 1) menerima bahasa termasuk kemampuan bahasa reseptif, yaitu kemampuan untuk mengerti beberapa perintah secara bersama, mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks, senang dan menghargai bacaan, 2) mengungkapkan bahasa termasuk kemampuan bahasa ekspresif, diantaranya yaitu kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, 3) keaksaraan awal yang meliputi kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita. Usia 0-6 tahun merupakan usia emas dimana anak melakukan masanya untuk bermain dan mengenal hal yang baru secara rasional dari segala sumber yang didapatnya (Ragil Dian Purnama Putri & Shopyan Jepri Kurniawan, 2018)

Sementara di dalam buku Pedoman Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia dini disebutkan bahwa materi dari kompetensi dasar 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya meliputi mengenal bunyi huruf dan angka, membaca symbol huruf dan angka, makna dari buku dan teks, menghubungkan bunyi dan symbol seperti gambar pisang dihubungkan dengan symbol aksara p-i-s-a-n-g, merangkai kata yang berakhiran huruf konsonan, membentuk kata dari rangkaian huruf, menyusun kalimat sederhana ( S+P) dan menulis huruf dan kata yang dipahami (Wahyuni,dkk, 2018)

Sesuai dengan isi dalam buku Pedoman Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia dini di atas kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol adalah salah satu materi yang sangat penting untuk diberikan kepada anak. Menurut Pedoman Umum Ejaan Yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah, 2012, pengertian Huruf (abjad) adalah suatu kumpulan huruf berdasarkan urutan yang umum atau baku. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa indonesia terdiri atas huruf vocal dan konsonan. Huruf Vokal adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan Huruf yang melambangkan vokal dalam bahasa Indonesia terdiri atas

huruf *a, e, i, o*, dan *u*. Huruf Konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan. Huruf yang melambangkan konsonan dalam bahasa Indonesia terdiri atas huruf-huruf *b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y*, dan *z*. Kemampuan ini merupakan salah satu tahapan membaca pada tahap *Take off Reader Stage* di mana anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponik, semantik, dan sintaksis) (Dhieni, 2018). Anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti pada papan iklan, kotak susu, pasta gigi, dan lainnya.

Kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol erat kaitannya dengan kemampuan membaca. Dengan anak menguasai kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol maka anak secara otomatis memiliki kemampuan membaca yang sangat bermanfaat sesuai yang dikemukakan oleh Leonhardt (dalam Dhieni, 2018) yaitu dengan anak gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan – gagasan rumit secara lebih baik. Mereka juga akan mampu mengembangkan pola berfikir kreatif dan akan memberikan beragam perspektif kepada anak serta dapat memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal dan membuat belajar lebih mudah. Kekurangan akan kemampuan dan sikap kritis ini menyebabkan mereka "secara alami" gagal menganalisis dan menunjukkan kekuatan serta kelemahan dari suatu argumen, sehingga terkesan melumat mentah-mentah pendapat ahli dari suatu tulisan. (Kurniawan, S. J., & Rahman, F. A., 2019)

Dalam mengenalkan simbol dan bunyi salah satunya dengan metode bermain. Metode ini dipilih karena dalam pembelajaran menghubungkan bunyi dan simbol dilakukan dengan suasana yang menyenangkan melalui bermain. Dalam kegiatan bermain akan lebih mudah kita menggunakan media yang menarik dan bervariasi yaitu salah satunya dengan *loose parts*. Susanto (2017) mengemukakan bahwa belajar melalui bermain merupakan suatu teknik pembelajaran yang berkesan bagi anak usia dini. Jadi melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang berguna bagi pengembangan kemampuan anak.

Media yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol adalah media *loose parts*. Menurut Sally Haughey (dalam Siantajani, 2020), *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa (Kiewra, C., & Vasselack, E., 2016). *Loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak. Sehingga dapat mendukung perkembangan pola pikir anak yang unik dan berbeda-beda. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat dengan bebas menentukan akan menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkan termasuk dalam bermain menghubungkan bunyi huruf dan simbol.

*Loose parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya karena dirancang tidak hanya dengan satu tujuan khusus, dan hanya digunakan anak dengan satu atau dua cara saja. Namun ketika anak menggunakan benda-benda di alam, ia dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan ide anak. Ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan anak (Nurjanah, 2020). *Loose parts* yang digunakan adalah dari jenis bahan dasar alam, plastik, kain, dan bekas kemasan. Media *loose parts* merupakan media berbasis bahan alam dimana menurut Yukananda, (dalam Oktari, 2017) disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Bahan alam tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak.

Menurut Oktari (2017) pertimbangan bermain *loose parts* yang dilakukan adalah untuk memanfaatkan dan mengumpulkan bahan-bahan dari lingkungan alam sekitar yang dapat membantu mengurangi sampah dengan mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermakna. Selain itu *loose parts* juga kaya nutrisi sensorial, dapat digunakan sesuai pilihan anak dan dimainkan dengan banyak cara sesuai ide anak, mendorong kreatifitas dan imajinasi, mengembangkan lebih banyak ketrampilan dan kompetensi dibandingkan mainan buatan pabrik serta dapat dikombinasikan dengan bahan lain.

Berdasarkan pengamatan penulis yang telah mengajar di Kelompok B TK ABA AL HIKMAH dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bahasa dalam kegiatan pengenalan keakasaan awal ditemukan masalah dalam materi menghubungkan bunyi huruf dengan simbol. Dari hasil observasi yang dilakukan pembelajaran keaksaraan awal dalam materi menghubungkan bunyi huruf dengan simbol belum maksimal dikarenakan dari 21 anak baru 9 anak yang berkembang sesuai harapan sehingga kemampuan anak dalam menghubungkan bunyi huruf dengan simbol masih kurang baru mencapai 42% anak yang berkembang sesuai harapan. Hal ini terlihat ketika pembelajaran terdapat anak yang kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan menyebutkan bunyi huruf yang melambangkan simbol gambar yang diperlihatkan guru, dengan kata lain anak kesulitan dalam mengingat huruf-huruf penyusun kata dari simbol gambar yang telah diajarkan.

Capaian perkembangan yang kurang dikarenakan dalam praktik pembelajaran pengenalan keaksaraan awal dalam materi menghubungkan bunyi huruf dengan simbol masih menggunakan LKA yang hanya menarik garis saja dan belum menarik minat anak karena dari kegiatan main berupa LKA yang disajikan baru ada beberapa anak saja yang tertarik untuk mengerjakan. Selain itu kegiatan membaca bunyi huruf yang melambangkan symbol gambar dilaksanakan secara klasikal. Penulis meyakini bahwa media tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas. Ternyata, dalam praktiknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti anak kurang tertarik kegiatan tersebut dan belum menstimulasi keaksaraan awal anak dalam menghubungkan bunyi huruf dengan simbol secara maksimal. Selain itu, penulis masih berfokus pada hasil bukan dari bagaimana proses anak dalam mendapatkan pengetahuan.

Dengan permasalahan tersebut maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *loose parts* pada kegiatan bermain anak dalam menstimulasi kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol yang merupakan tahapan membaca anak dengan harapan anak akan lebih kreatif dan tertarik untuk melakukan eksplorasi huruf, kartu kata, kartu gambar/symbol dengan media loosepart tersebut sehingga terdapat peningkatan dalam kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi, maka dalam penelitian ini penulis mengangkat judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Bunyi Huruf dan Simbol melalui Media *Loose Parts* pada Kelompok B di TK ABA AL HIKMAH.

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 5 anak dan guru. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

### **1. Observasi**

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap perilaku guru dan anak

2. Penugasan atau pemberian tugas

Tugas yang diberikan dapat diberikan secara perseorangan atau secara kelompok. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja anak selama dalam mengikuti proses belajar mengajar/ layanan sesuai menerima materi.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi anak berupa *checklist*. Lembar observasi yang berupa *checklist* digunakan untuk mengobservasi anak saat kegiatan kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan Adapun instrumen lembar observasinya sebagai berikut:

**Tabel 1. Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Anak Dalam Menghubungkan Bunyi Huruf Dan Simbol.**

Variabel	Aspek	Indikator
Kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol	Membaca gambar sederhana	Anak mampu menyebutkan nama gambar
	Pengetahuan tentang huruf	Anak mampu menyebutkan bunyi huruf
	Dapat menyusun huruf menjadi kata nama sebuah simbol	Mampu menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang memiliki makna dari simbol

Alur penelitian terdiri dari empat kegiatan yang dilaksanakan dalam setiap siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Masing-masing langkah dari model Kemmis dan Mc Taggart melalui empat kegiatan. Kegiatan pertama perencanaan, yaitu melakukan identifikasi masalah dimana peneliti melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B TK ABA AL HIKMAH. Kemudian melakukan analisis masalah dari daftar masalah yang telah disusun. Fokus masalah lebih pada kualitas dan hasil pembelajaran. Kemudian merumuskan masalah yang akan diteliti untuk memperoleh jawaban apa yang menyebabkan terjadinya masalah. Perumusan masalah adalah alternatif tindakan dengan mengkaji teori-teori pembelajaran yang relevan. Rumusan masalah menyiratkan apa yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi masalah (Wardhani dan Kuswaya Wihardit, 2017).

Kegiatan kedua adalah pelaksanaan tindakan, merupakan tindakan-tindakan yang dilaksanakan peneliti untuk memperbaiki keadaan. Peneliti memahami teknik pembelajaran, mencermati langkah-langkah pelaksanaan, kemudian melaksanakan teknik pembelajaran yang telah disiapkan. Dalam kegiatan pelaksanaan, peneliti didampingi teman sejawat yang bertugas membantu melakukan pengamatan dan memberikan masukan kepada peneliti.

Kegiatan ketiga observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu (Wardhani dan Kuswaya Wihardit, 2017). Dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan yang dilakukan peneliti telah mencapai sasaran. Peneliti melakukan tindakan mengamati, merekam, dan mendokumentasikan setiap gejala yang muncul dalam kegiatan perbaikan pembelajaran untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran secara utuh. Dari hasil observasi dapat diketahui tingkat pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan rencana tindakan atau belum.

Kegiatan keempat adalah refleksi, yaitu melalui analisis data yang diperoleh, guru merenungkan tindakan-tindakan yang telah dilakukan dan menetapkan hal yang telah dicapai dan belum dicapai, serta perbaikan yang perlu dilakukan dalam pembelajaran selanjutnya. Refleksi dilakukan melalui merenungkan kembali secara intensif peristiwa-peristiwa yang

menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan. Jika ternyata tindakan perbaikan, maka hasil analisis data dan refleksi digunakan untuk merencanakan kembali tindakan perbaikan, dan dibuat rencana baru (siklus selanjutnya) dengan langkah sama yaitu perumusan masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, analisi data, dan refleksi (Wardhani dan Kuswaya Wihardit 2017).

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan perbaikan kinerja guru mengenai penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan bermain, yang diharapkan setelah dilakukan perbaikan tersebut akan meningkatkan kemampuan anak dalam menghubungkan bunyi huruf dengan simbol. Hasil dari tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar anak dalam menghubungkan bunyi huruf dengan simbol yang merupakan tahapan membaca anak.



Gambar 1. Bagan Alur Kerangka

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian Penelitian yang dilaksanakan di kelompok B TK ABA AL Hikmah ini berawal dari sebuah permasalahan bahwa kemampuan anak khususnya dalam menghubungkan bunyi huruf dan simbol belum berkembang maksimal. Masalah ini terlihat ketika dilaksanakan pengamatan/observasi bahwa masih banyak anak yang belum mampu menghubungkan bunyi huruf dengan simbol. Padahal sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi 3 aspek yaitu: 1) menerima bahasa termasuk kemampuan bahasa reseptif, yaitu kemampuan untuk mengerti beberapa perintah secara bersama, mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks, senang dan menghargai bacaan, 2) mengungkapkan bahasa termasuk kemampuan bahasa ekspresif, diantaranya yaitu kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, 3) keaksaraan awal yang meliputi kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari

nama benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.

Selain itu dalam buku Pedoman Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia dini disebutkan bahwa materi dari kompetensi dasar 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya untuk anak usia 5-6 tahun meliputi mengenal bunyi huruf dan angka, membaca symbol huruf dan angka, makna dari buku dan teks, menghubungkan bunyi dan symbol seperti gambar pisang dihubungkan dengan symbol aksara p-i-s-a-n-g, merangkai kata yang berakhiran huruf konsonan, membentuk kata dari rangkaian huruf, menyusun kalimat sederhana ( S+P) dan menulis huruf dan kata yang dipahami (Wahyuni,dkk, 2018)

Oleh karena itu masalah tersebut perlu pemecahan agar perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa dalam menghubungkan bunyi huruf dan simbol dapat berkembang optimal. Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut maka penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini berlangsung selama 31 hari, dengan tiga siklus tindakan. Setiap siklusnya dilaksanakan satu kali pertemuan. Penelitian yang bertujuan meningkatkan kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol ini menggunakan media *loose parts*. Media ini dipilih dengan asumsi bahwa bagi anak taman kanak-kanak belajar adalah bermain. Susanto (2017) mengemukakan bahwa belajar melalui bermain merupakan suatu teknik pembelajaran yang berkesan bagi anak usia dini. Jadi melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang berguna bagi pengembangan kemampuan anak.

Media *loose parts* ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak menghubungkan bunyi huruf dengan simbol. Seperti yang diungkapkan oleh Oktari (2017) *loose parts* juga kaya nutrisi sensorial, dapat digunakan sesuai pilihan anak dan dimainkan dengan banyak cara sesuai ide anak, mendorong kreatifitas dan imajinasi, mengembangkan lebih banyak ketrampilan dan kompetensi dibandingkan mainan buatan pabrik serta dapat dikombinasikan dengan bahan lain.

Peningkatan yang terjadi terlihat dari yang awal mulanya mayoritas anak belum mampu menghubungkan bunyi huruf dan simbol, setelah dilakukan tindakan siklus I terlihat adanya peningkatan, meskipun peningkatan belum maksimal. Peningkatan itu terlihat pada grafik yang menggambarkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 17% yaitu dari rata-rata kemampuan anak dalam menghubungkan bunyi huruf dengan simbol sebesar 43% meningkat menjadi 60%. Pada pelaksanaan siklus I terlihat bahwa anak-anak tertarik memainkan media *loose parts* dengan kartu – kartu gambar. Dalam penelitian ini *loose parts* sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam meningkatkan kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol. Anak dapat belajar dengan mudah apabila anak dapat mengalami pengalaman langsung dalam suasana bermain, sehingga pada siklus satu tersebut terjadi peningkatan kemampuan anak. Hasil yang diperoleh pada siklus I ternyata belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan, oleh karena itu dilaksanakan siklus 2 dengan sedikit variasi media *loose parts*nya. Pada pelaksanaan siklus 2 media yang digunakan ditambah dengan LKPD. Anak – anak mengerjakan LKPD dengan dilengkapi bermain *loose parts*.

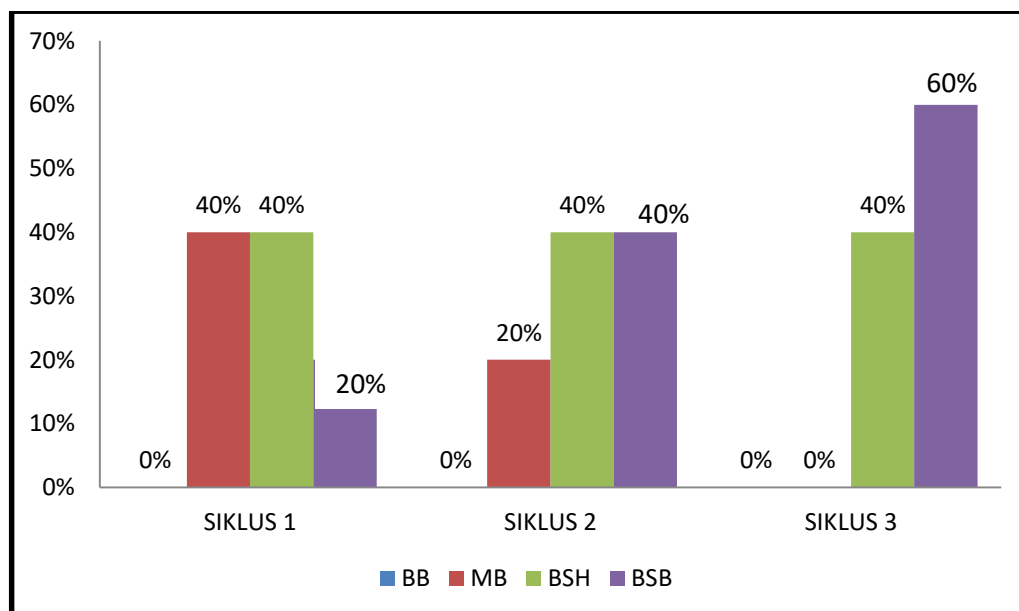
Hasil dari variasi media tersebut terbukti dapat meningkatkan kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol. Kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol dapat meningkat sebesar 20%. Hal ini terlihat dari dari kemampuan rata-rata sebelum tindakan 43%, pada siklus I menjadi 60% dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, peningkatan tersebut belum mencapai kategori baik. Sehingga perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus 3. Pada pelaksanaan siklus 3 media yang digunakan adalah pola – pola gambar dengan *loose part – loose part* huruf berbagai bahan. Dengan media tersebut membuat anak lebih tertantang untuk menyusun huruf – huruf sesuai pola gambar dengan berbagai media sehingga anak dapat bermain dengan antusias dan hasil yang memuaskan. Semua anak dapat menyusun huruf sesuai pola gambar dengan tepat.

Sehingga kemampuan menghubungkan bunyi huruf dengan simbol meningkat. Peningkatan itu terlihat pada grafik yang menggambarkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 20% yaitu dari rata-rata kemampuan menghubungkan bunyi huruf dengan simbol anak sebesar 80% meningkat menjadi 100%. Grafik prosentase tingkat pencapaian perkembangan motorik halus dalam kegiatan menganyam antara siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

DATA PENCAPAIAN KEMAMPUAN MENGHUBUNGKAN BUNYI HURUF DAN SIMBOL  
SIKLUS I, SIKLUS II DAN III

Siklus	HASIL PENCAPAIAN PERKEMBANGAN			
	BB	MB	BSH	BSB
SIKLUS 1	0%	40%	40%	20%
SIKLUS 2	0	20%	40%	40%
SIKLUS 3	0	0%	40%	60%

DIAGRAM REKAPITULASI HASIL KEMAMPUAN MENGHUBUNGKAN BUNYI HURUF DAN SIMBOL



Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghubungkan bunyi huruf dengan simbol anak TK ABA AL Hikmah kelompok B sudah meningkat dengan media *loose parts*. Peningkatan tersebut merupakan gambaran dari hasil pelaksanaan metode permainan dengan media *loose parts*. Media *loose parts* ini merupakan salah satu media yang tepat untuk dipilih karena tidak bertentangan dengan prinsip perkembangan anak dan bisa disajikan dalam nuansa bermain. karena bermain merupakan sarana terpenting bagi anak untuk mengembangkan pengetahuannya selain itu anak merupakan pembelajar aktif, sehingga keterlibatan anak secara langsung diharapkan memberikan dampak yang positif pada anak. Penjabaran di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan menghubungkan bunyi huruf dan simbol anak di TK ABA AL HIKMAH dapat ditingkatkan melalui *media loose parts*. Media *Loose parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya karena dirancang tidak hanya dengan satu tujuan khusus, dan hanya digunakan anak dengan satu atau dua cara saja. Namun ketika anak menggunakan benda-benda di alam, ia dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan ide



anak. Ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan anak (Nurjanah, 2020). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui 2 tindakan dari siklus I, siklus 2 dan siklus 3 serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: a) Penerapan media pembelajaran melalui media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan menghubungkan bunyi huruf dengan symbol pada anak kelompok B di TK ABA AL HIKMAH. Adapun peningkatan rata-rata prosentase kemampuan menghubungkan bunyi huruf dengan symbol anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus 3 yakni prasiklus 57%, siklus 1 mencapai 60%, siklus 2 mencapai 80% dan siklus 3 mencapai 100%. b) Penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan menghubungkan bunyi huruf dengan symbol anak kelompok B di TK ABA AL HIKMAH mengalami peningkatan yang diharapkan oleh peneliti.

Sehingga Kepala Sekolah dapat mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran yang menyeluruh bagi anak didik, yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran sekolah, khususnya pembelajaran yang menstimulasi kemampuan bahasa. Selain itu, Guru hendaknya berani melakukan kreatifitas, inovatif, variatif dan sesuai dengan kemampuan anak, berani melakukan hal-hal baru, serta melakukan inovasi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak, sehingga anak akan maksimal dalam belajar dan tertarik dalam proses pembelajaran. Bagi Peran serta dan perhatian orang tua terhadap pendidikan anak sangat menentukan keberhasilan anak. Usaha yang dilakukan guru tidak akan berhasil maksimal apabila tanpa kerja sama dan dukungan orang tua. Bimbingan dan arahan orang tua di rumah sangatlah diperlukan guru guna menunjang keberhasilan pendidikan anak. Kerjasama guru bersama sekolah dengan keluarga harus terjalin erat dan terbina dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, N. (2018). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Kiewra, C., & Vaselack, E. (2016). Playing with nature: Supporting preschoolers' creativity in natural outdoor classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 41 (1), 70-95
- Kurniawan, S. J., & Rahman, F. A. Implementation of Deep Dialogue/Critical Thinking in Guidance and Counseling Services: Critical Role Solutions Improve Thinking Skills on Z Generation. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 2, No. 2, pp. 47-55).
- Novita Eka Nurjanah (2020), *Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD* <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3672>
- Oktari. V. M. (2017). *Penggunaan Media bahan Alam dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak Kartika I-63 Padang*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.1, No.1, Oktober 2017.
- Pedoman Umum Ejaan Yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah* (Surabaya: Palito Media, 2012), hlm. 3
- Penerapan Media Loose Parts Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*; Vol. 2 No 1, 2021 DOI: 10.19105/kiddo.v2i1.3612 43

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014  
Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Ragil Dian Purnama Putri, & Shopyan Jepri Kurniawan. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. *Seminar Nasional Dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas*, 217–225.

Siantajani, Y. (2020). Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. *PT Sarang Seratus Aksara*.

Sujono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001

Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara  
<http://digilib.uinsby.ac.id/926/3/Bab%202.pdf>

Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.