



Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kantong Ajaib Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Umainah¹, Siti Muntomimah¹, Choirul Huda¹

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

*Email : Umainah11@guru.paud.belajar.id

DOI : 10.17977/um053v7i32025p141-152

Article submitted 18/ 09/ 2025

Article Accepted 29/ 10/ 2025

Article Revised 28/10/2025

Article Published 30/10/ 2025

Abstract

This study aims to improve the ability to read hijaiyah letters through the Doraemon magic bag playing method in group A children at Dharma Wanita Persatuan Malangsubuko Kindergarten, because "The context and urgency of this study is the low ability to read hijaiyah letters in early childhood, which is caused by the limited learning media that are interesting and in accordance with the characteristics of child development. The method used in this study is classroom action (PTK) which is carried out in several stages, each consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 13 children in group A. The results of the study showed that the magic bag playing method can increase children's interest and ability in recognizing and reading hijaiyah letters. The increase can be seen from "The data from this study revealed an increase in the score of the ability to read hijaiyah letters from pre-action to the first and second cycle stages.

Keywords: Hijaiyah letters; Letter cards; Magic bag; Play

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui metode bermain kantong ajaib Doraemon pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Malangsubuko. Konteks dan Urgensi penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini, disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang kurang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 13 anak kelompok A, dengan jangka waktu penelitian dua minggu dengan intensitas 6 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain kantong ajaib Doraemon dapat meningkatkan minat dan kemampuan anak dalam mengenal serta membaca huruf hijaiyah. Peningkatan kemampuan ini terlihat dari meningkatnya skor kemampuan membaca huruf hijaiyah dari pra tindakan ke tahap siklus satu dan siklus dua.

Kata Kunci: Bermain; hijaiyah ;Kantong ajaib; Kartu huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pondasi penting dalam pembentuk perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan spiritual anak. Pada usia 4–5 tahun (Kelompok A di taman kanak-kanak), anak sedang berada dalam tahap perkembangan pra-literasi, di mana kemampuan mengenal dan membedakan simbol-simbol tulisan, termasuk huruf, mulai berkembang. Secara umum, anak usia dini diartikan sebagai anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Pemerintah Republik Indonesia, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), memberikan penegasan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada dalam tahap perkembangan awal kehidupan, yaitu sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun. Teori belajar sambil bermain (Play based learning) dikembangkan oleh beberapa tokoh, seperti Jean piaget, Maria montessori dan Friedrich Froebel. Pieget menekankan pentingnya permainan untuk perkembangan kognitif anak, sementara Mentossori dan Froebel mengembangkan metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran aktif. Froubel (2008) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya.

Masalah perkembangan anak - anak di Indonesia harusnya lebih banyak mendapat perhatian, di karenakan terdapat data yang menyebutkan bahwa anak Indonesia mempunyai kemampuan membaca yang rendah, hal ini dibuktikan dari hasil survai yang dilakukan oleh PISA tahun 2018 bahwa Indonesia menduduki urutan 74 dari 79 negara (OECD” 2018). Mendukung hasil tersebut terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa anak - anak masih memiliki kendala untuk membaca abjad, huruf hijaiyah dan kata kata (Chandra et al:2021), serta banyak anak yang masih terbata-bata dalam membaca (Altani et al, 2020; Chandra et al, 2021; Wulanjani dan Anggraini, 2019). Selain itu, penggunaan televisi dan gadget senantiasa menemani anak dalam kehidupan sehari hari yang mengakibatkan anak menjadi kecanduan, melemahkan kemampuan analitis dan kemampuan membaca yang mereka miliki (Nur cholis& Istiningasih, 2021).

Belajar mengenal huruf menurut Cord Seefeldt dan Barbara A. Wasik adalah unsur pertama dalam perkembangan baca tulis, anak perlu mengenal dan memahami huruf alfabet agar bisa menjadi pembaca dan penulis. Kemampuan membaca huruf hijaiyah dan huruf alfabet memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa arab dan lebih mudah untuk membaca alquran. Froubel (2008) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.

Namun demikian, berdasarkan observasi di kelas Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Malangsuiko, masih ditemukan sejumlah anak yang mengalami kesulitan dalam membaca huruf hija’iyah yaitu terdiri dari 10 anak dari 13 anak. Mereka cenderung belum bisa membedakan bentuk dan bunyi huruf secara konsisten, serta belum memiliki motivasi kuat untuk belajar huruf-huruf tersebut. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan pengulangan hafalan, yang kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung aktif, suka bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya menmbaca huruf hija’iyah secara kognitif, tetapi juga melibatkan aspek bermain dan motorik anak. Salah satu

metode yang potensial adalah melalui media “kantong ajaib Doraemon”. Kantong ajaib Doraemon adalah alat bantu berupa kantong-kantong berisi kartu huruf hijaiyah, gambar, atau benda kecil yang menarik. Anak-anak diminta mengambil isi kantong secara bergantian, menyebut huruf yang ditemukan, dan menghubungkannya dengan bunyi atau kata tertentu secara menyenangkan.

Masalah perkembangan anak-anak di Indonesia harusnya lebih banyak mendapat perhatian, di karenakan terdapat data yang menyebutkan bahwa anak Indonesia mempunyai kemampuan membaca yang rendah, hal ini di buktikan dari hasil survei yang di lakukan oleh PISA tahun 2018 bahwa Indonesia menduduki urutan 74 dari 79 negara (OECD 2018). Mendukung hasil tersebut terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa anak-anak masih memiliki kendala untuk membaca abjad, huruf hijaiyah dan kata-kata (Chandra et al:2021), serta banyak anak yang masih terbata-bata dalam membaca (Altani et al, 2020; Chandra et al, 2021; Wulanjani dan Anggraini, 2019). Selain itu, penggunaan televisi dan gadget senantiasa menemani anak dalam kehidupan sehari-hari yang mengakibatkan anak menjadi kecanduan, melemahkan kemampuan analitis dan kemampuan membaca yang mereka miliki (Nurcholis & Istiningih, 2021).

Belajar mengenal huruf menurut Cord Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008) adalah unsur pertama dalam perkembangan baca tulis, anak perlu mengenal dan memahami huruf alfabet agar bisa menjadi pembaca dan penulis. Kemampuan membaca huruf hijaiyah dan huruf alfabet memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa Arab dan lebih mudah untuk membaca Alquran.

Froebel mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.

Sabda *rosululloh sollollohualaihi wasallam khoirukum mantaallamal Quraana waallamahu*

“sebaik-baik di antara kalian adalah yang mau belajar Quran dan mengajarkannya”
hadis riwayat Abu Dawud Sulaiman bin al Asyats bin Amru Bin Amir.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam pendekatan pembelajaran membaca huruf hijaiyah untuk anak usia dini melalui integrasi media kantong ajaib Doraemon sebagai alat bantu yang inovatif. Tidak seperti pendekatan konvensional yang bersifat pasif dan kurang melibatkan aspek perkembangan anak secara menyeluruh, media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Kelebihan utama dari kebaruan ini terletak pada penggabungan unsur bermain imajinatif dengan pembelajaran huruf hijaiyah yang merangsang kemampuan kognitif, motorik halus, konsentrasi, serta keberanian anak. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis bermain, sesuai dengan pandangan tokoh-tokoh seperti Piaget, Froebel, dan Montessori. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran hijaiyah yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

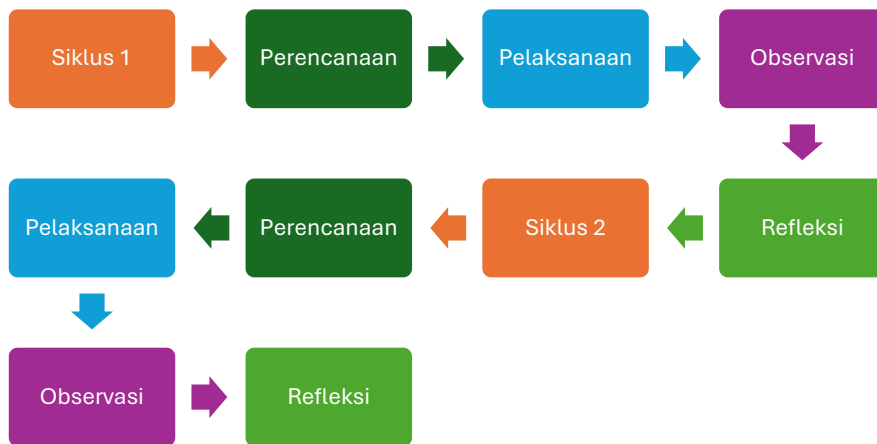
METODE

Pendekatan Penelitian: Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan reflektif secara berulang-ulang dalam beberapa siklus. **Model Penelitian:** Model yang digunakan adalah model dari Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap utama, yaitu: **Perencanaan (Planning):** Peneliti menyusun rencana tindakan berdasarkan identifikasi masalah yang muncul di lapangan, khususnya tentang kesulitan anak dalam membaca huruf hijaiyah. **Tindakan (Acting):** Pelaksanaan tindakan berupa pembelajaran menggunakan media kartu huruf hijaiyah yang dimasukkan ke dalam kantong ajaib Doraemon sebagai bentuk permainan edukatif. **Pengamatan (Observing):** Proses pengumpulan data selama tindakan berlangsung menggunakan lembar observasi. **Refleksi (Reflecting):** Evaluasi hasil tindakan berdasarkan data yang diperoleh untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tema dan Subtema Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: **Siklus 1:** Tema Diriku, Subtema Kemampuanku; **Siklus 2:** Tema Lingkunganku, Subtema Lingkungan Sekitar Rumahku. Pemilihan tema ini disesuaikan dengan Kurikulum PAUD untuk memberikan konteks pembelajaran yang dekat dengan pengalaman anak. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 anak usia 4–5 tahun dari kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak Perempuan. Anak memiliki tingkat kemampuan dan daya pikir yang beragam, sehingga strategi pembelajaran harus inklusif dan menyenangkan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 2 macam Teknik, yaitu Observasi dan Dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada teknik observasi antara lain lembar observasi, instrumen ini digunakan untuk mencatat perilaku, kemampuan membaca huruf hijaiyah, serta respon anak saat kegiatan berlangsung. Instrumen untuk teknik dokumentasi adalah Foto, video, atau catatan kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai bukti fisik pelaksanaan dan hasil pembelajaran.

Metode analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini bersifat deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data dari hasil observasi perilaku anak, partisipasi saat kegiatan, dan tanggapan anak selama proses pembelajaran diuraikan secara naratif. Digunakan untuk melihat perubahan sikap, keaktifan, keberanian, dan kesenangan anak selama proses pembelajaran menggunakan kantong ajaib Doraemon. Peneliti membandingkan hasil pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk melihat peningkatan yang terjadi. Penelitian dianggap berhasil apabila $\geq 75\%$ anak menunjukkan peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah sesuai indikator yang telah ditentukan. Selain itu, ditinjau juga aspek afektif dan psikomotorik, seperti keaktifan, semangat belajar, dan koordinasi mata-tangan saat mengambil kartu huruf dari kantong ajaib Doraemon.



Gambar 1. PTK Kemmis dan Mc Taggart

Tujuan observasi adalah untuk mengetahui aktifitas anak dan peneliti dalam proses pembelajaran. Seluruh operasional dicatat dan apabila terdapat kekurangan maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Lembar observasi terdapat indikator-indikator yang peneliti amati berdasarkan teori yang berguna untuk melihat pencapaian kemampuan anak dalam menirukan bacaan huruf hijaiyah. Penelitian disesuaikan dengan kondisi dan keadaan sekolah. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasi penelitian selama proses tindakan di TK Dharma Wanita Persatuan Malang. Indikator pencapaian dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu: 1. Belum Muncul. 2. Sudah Muncul.

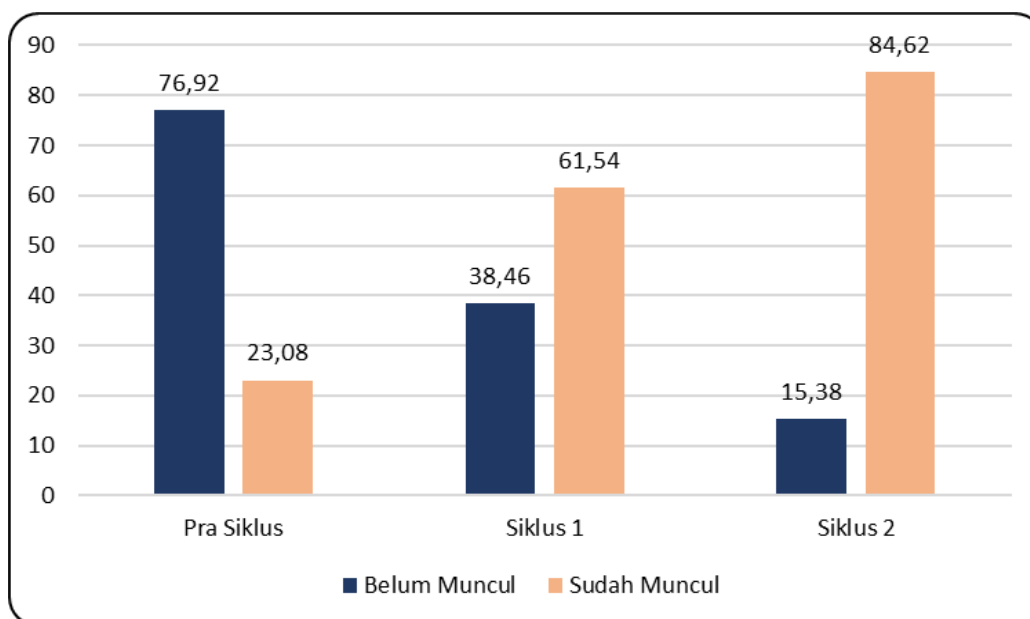
Keberhasilan dari sebuah tindakan dilihat ketika keterangan sudah muncul atau optimal mencapai 75% dari keseluruhan pada penerapan penggunaan metode bermain untuk meningkatkan membaca huruf hijaiyah. Jika tujuan penelitian belum tercapai sepenuhnya dan untuk memastikan hasil, peneliti membuat siklus baru mulai dari perencanaan hingga pemikiran ulang. Siklus ini dilanjutkan sampai peneliti menemukan bahwa masalah penelitian sudah terpecahkan dan pembelajaran atau tujuan mengalami perbaikan sesuai model PTK Kemmis dan Mc Taggart (Gambar 1).

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Malang melalui metode permainan kantong ajaib dengan media kartu huruf hijaiyah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada setiap siklus, ditemukan adanya peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak secara bertahap. Pada pra-siklus, kemampuan anak dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah masih sangat rendah. Dari 13 anak, hanya 3 anak (23,08%) yang menunjukkan kemampuan awal dalam menyebutkan huruf hijaiyah secara acak dengan benar. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, dengan tema Diriku dan subtema Kemampuanku, terjadi peningkatan. Sebanyak 8 anak (61,54%) sudah mampu membaca dua hingga tiga huruf hijaiyah dengan bantuan media kantong ajaib Doraemon. Anak tampak lebih tertarik dan aktif saat huruf-huruf dikeluarkan dari kantong secara acak dan diminta untuk mengenali dan menyusunnya. Namun, sebagian anak masih kesulitan membedakan huruf-huruf yang mirip bentuknya seperti "ba", "ta", dan "tsa". Pada Siklus II, dengan tema Lingkunganku dan subtema Lingkungan Sekitar Rumahku, terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Sebanyak 11 anak (84,62%) telah

menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenal, menyebut, dan menyusun huruf hijaiyah menjadi suku kata sederhana. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, keberanian, dan kerjasama saat kegiatan dilakukan secara kelompok kecil.

Minat belajar meningkat secara alami saat anak berinteraksi dengan media kantong ajaib Doraemon karena dianggap sebagai permainan, bukan pembelajaran formal. Anak lebih cepat mengingat huruf yang mereka ambil sendiri dari kantong, dibandingkan jika huruf hanya ditunjukkan guru di papan tulis. Kegiatan ini juga melatih motorik halus karena anak mengambil, memegang, dan menyusun kartu huruf secara langsung. Beberapa anak yang sebelumnya pemalu menjadi lebih aktif dan berani menyebutkan huruf di depan teman-temannya.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah, Pra Siklus Siklus I dan II

Berdasarkan grafik pada Gambar 2 dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan. Pada pra siklus jumlah anak yang termasuk kriteria Belum Muncul sebanyak 10 atau 76,92%, sedangkan pada kriteria Sudah Muncul sebanyak 3 atau 23,08%. Siklus I jumlah anak dengan kriteria Belum Muncul 5 atau 38,46% dan Sudah Muncul sebanyak 8 atau 61,54%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II anak sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan keberhasilan pada siklus II anak sangat antusias dan bersemangat untuk melakukan kegiatan membaca huruf hijaiyah melalui bermain kantong ajaib Doraemon. Hasilnya 11 atau 84,62% anak Sudah Muncul dan yang Belum Muncul hanya 2 atau 15,38% dalam ketepatan dan keberanian dalam membaca huruf hijaiyah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pra-siklus hingga siklus II, terdapat peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak secara signifikan.

1. Peningkatan kemampuan membaca huruf

Pada siklus I dan II, terlihat bahwa anak-anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah. Hal ini terjadi karena anak mengalami peningkatan perhatian dan motivasi dalam mempelajari huruf hijaiyah. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Piaget dalam Slavin, 2006(Muhaemin, 2013)). Ketika anak mengambil huruf dari kantong ajaib, proses itu bukan hanya menstimulasi ingatan, tetapi juga keterlibatan emosional mereka. Anak lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan melalui pendekatan multisensori — yaitu melihat, memegang, dan menyebutkan huruf. Ini didukung oleh prinsip Montessori, bahwa pembelajaran konkret pada anak usia dini sebaiknya melibatkan indra dan gerakan motorik untuk membangun koneksi kognitif yang lebih kuat. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya seperti oleh Wahyuningsih (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis bermain efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Maka, metode kantong ajaib dapat dilihat sebagai inovasi yang relevan dan efektif berdasarkan pendekatan teori dan bukti empiris yang sudah ada.

2. Permainan kantong ajaib meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian anak untuk membaca huruf secara mandiri

Banyak anak yang awalnya pasif di pra-siklus mulai menunjukkan keberanian dalam mengangkat kartu huruf dan menyebutkan huruf di depan teman. Aktivitas ini tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Lev Vygotsky, perkembangan kognitif anak dibentuk melalui interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal (ZPD). Dalam konteks ini, anak dibimbing secara tidak langsung melalui permainan yang memotivasi mereka untuk belajar dari lingkungan sekitarnya, termasuk guru dan teman. Temuan ini memperkuat penelitian Susanti (2019) yang menyatakan bahwa metode bermain kelompok dapat meningkatkan rasa percaya diri dan komunikasi anak dalam kegiatan membaca huruf hijaiyah. Metode permainan yang dipersonalisasi — seperti media kantong ajaib yang didesain menarik dan familiar (Doraemon) — menjadi faktor kunci dalam menciptakan suasana belajar yang aman secara emosional dan menyenangkan bagi anak usia dini.

3. Metode kantong ajaib memberi dampak pada perkembangan motorik halus dan konsentrasi anak

Selama proses pembelajaran, anak-anak diminta mengambil, memegang, dan menyusun kartu huruf dari kantong ajaib, yang secara tidak langsung melatih koordinasi mata dan tangan serta konsentrasi mereka. Menurut Teori Perkembangan Holistik dari Froebel, kegiatan bermain yang melibatkan manipulasi benda fisik (kartu, kantong) merangsang perkembangan motorik halus dan memperpanjang rentang perhatian anak. Kegiatan konkret seperti ini membantu anak dalam membangun makna belajar melalui aktivitas langsung. Temuan ini mendukung dan memperluas hasil penelitian dari Nurhayati (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat membantu penguatan aspek motorik halus sekaligus memfasilitasi proses membaca awal pada anak.



Gambar 3. Tahapan Pra Siklus (pembelajaran Menggunakan Poster)

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran pra siklus, maka perlu adanya inovasi dari media pembelajaran untuk meningkatkan fokus anak-anak, melalui kantung ajaib doraemon. Peningkatan hasil kemampuan siswa belajar melalui media kantung ajaib doraemon pada Siklus 1 dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada siklus ini guru mempelajari kurikulum TK Dharma Wanita Persatuan Malang untuk menyesuaikan materi yang akan diajarkan selama siklus tersebut. Guru juga menyusun rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan, bekerjasama dengan observer untuk menentukan urutan materi pembelajaran serta menyiapkan dan melengkapi media pembelajaran dan lembar observasi untuk memantau aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Guru mengajar untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan menggunakan media kantung ajaib. Selama penelitian berlangsung guru mengamati dan menilai kemampuan anak dalam membaca huruf hijaiyah melalui metode kantung ajaib. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada siklus 1, yang terdiri dari dua pertemuan.



Gambar 4. Pembelajaran Siklus 1 Menggunakan Media Kantong Ajaib Doraemon

Berdasarkan refleksi pertemuan 1 dan 2 bahwa terdapat masalah yang muncul pada pelaksanaan siklus 1, yakni anak-anak masih berebut dalam pengambilan kartu pada kantong ajaib. Oleh karena itu, pada pelaksanaan siklus II perlu ada perbaikan yaitu efisiensi dalam mengatur waktu dan memberikan

motivasi kepada anak-anak agar mampu mengikuti aturan dengan baik, sehingga mereka lebih fokus pada kegiatan pembelajaran yang di berikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Burden & Byrd (1999), keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola waktu, memberi motivasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Anak usia dini membutuhkan arahan yang jelas, motivasi positif, serta kegiatan yang terstruktur agar pembelajaran berjalan efektif.

Pada siklus II, guru perlu: Meningkatkan efisiensi waktu dengan mengatur alur kegiatan lebih terencana, memberikan motivasi verbal dan non-verbal seperti pujian atau permainan pemanasan agar anak lebih termotivasi dan focus, dan memastikan aturan pembelajaran disampaikan dengan cara sederhana dan menyenangkan agar mudah dipahami anak. Tahap perencanaan pada pertemuan 1 di siklus II diawali dengan diskusi antara guru kelas dengan penulis tentang teknik pelaksanaan tindakan kelas. Siklus II pertemuan 1 saat pelaksanaan penelitian tindakan siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru yaitu guru memegang saat pembukaan dan jam inti di pegang oleh peneliti. Tugas peneliti adalah mengamati, menilai dan mendokumentasikan kegiatan.



Gambar 5. Pembelajaran Siklus 1 Menggunakan Media Kantong Ajaib Doraemon

Pada pertemuan 1 saat pelaksanaan Penelitian Berbasis Tindakan siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru yaitu guru memegang saat pembukaan dan jam inti di pegang oleh peneliti. Selama penelitian berlangsung guru mengamati dan menilai kemampuan anak dalam membaca huruf hijaiyah melalui metode kantong ajaib. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada siklus II, yang terdiri dari dua pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada kegiatan membaca huruf hijaiyah kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Malanguko mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan terjadi pada ketepatan dan keberanian membaca huruf hijaiyah. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan presentase seluruh anak yang mencapai 85%. Hasil dari siklus II sudah cukup memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan, sehingga tidak perlu dilakukan siklus III.

Teori Kolaboratif Learning menurut Vygotsky menyatakan bahwa kolaborasi antara guru, peneliti, dan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya kerja sama dan pembagian peran yang jelas, proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, Learning by Doing menurut

Dewey menekankan bahwa anak belajar lebih baik melalui keterlibatan langsung dan pengalaman praktik. Kolaborasi guru dan peneliti tetap dilanjutkan untuk memastikan pembelajaran berjalan optimal. Tetap menggunakan metode kantong ajaib karena terbukti efektif meningkatkan keberanian dan ketepatan membaca. Memberikan penguatan positif untuk mempertahankan hasil belajar dan motivasi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Malanguko dapat ditingkatkan melalui metode permainan kantong ajaib dengan menggunakan media kartu huruf hijaiyah. Penggunaan media ini terbukti mampu menarik minat belajar anak, meningkatkan keterlibatan aktif, serta membantu anak mengenal, menyebut, dan menyusun huruf hijaiyah secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, metode kantong ajaib merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Pada penelitian ini masih ditemukan kendala, yaitu beberapa anak cenderung suka berebut saat kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari dan mencoba solusi yang lebih efektif untuk mengatasi perilaku tersebut, misalnya dengan menerapkan metode yang dapat melatih anak dalam bergiliran, berbagi, serta meningkatkan kemampuan sosial mereka selama proses pembelajaran.

RUJUKAN

- Ade, H. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*1, 907-923x .
- Adolf, B. Suharni. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Gambar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2549-8959
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). Pedoman umum pembelajaran PAUD. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, E. B. (2005). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Imro'atul, M., Eka, C., Maulidiyah. (2022) Pengaruh Game Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara> *Jurnal Kumara Cendekia*
- Kamdi, W. (2010). Media pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13–20.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Komalasari, D. (2020). Meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui media bermain kartu gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 72–80.
- Kusnandar, E. (2013). *Guru dan anak dalam pembelajaran aktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Laode, A., Muthia, F.N. (2024). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Menginjak Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2, Desember 2024 2723-6390

- Maksuroh, A. Mubiar. (2025). Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, 2025, 8(1), Pages 62-69 <https://aulad.org/index.php/aulad>
- Muzakkir. (2015). Keutamaan Belajar dan Mengajarkan Al qur an Metode Maudhu i dalam Presepsi Hadis. *Lentera Pendidikan* 1 juni 2015 107-121 146140 Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Majid, A. (2009). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maria, M. (2021). Penerapan media permainan kantong huruf untuk meningkatkan pengenalan huruf. *Jurnal Kreativitas Anak Usia Dini*, 9(1), 15–22.
- Masitoh, S., & Lestari, S. (2014). *Strategi pengembangan pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Montessori, M. (2007). *The discovery of the child*. New York: Ballantine Books.
(Karya asli diterbitkan tahun 1948)
- Muhaemin, B. (2013). Urgensi Motivasi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Adabiyah*.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustakim. (2015). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1–8.
- Naila, F.R., Lisnawati, R., Indri, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2 Tahun ke-7 2018*, 101.203.168.44
- Naila, R. Lisnawati. (2024) Aktivitas Menyenangkan Untuk Stimulasi Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 2024 | 353
- Nastika, S., Siti, W., Waraningtyas, P. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Papan Flanel. *Jurnal Kumara Cendekia*
- Nihayatul, M., Dina, A.. (2024). Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini melalui kartu berwarna. *Jurnal lentera anak*. VOL 05 NO. 02 OKTOBER 2024
- Nurhayati, I. (2018). Peningkatan motorik halus melalui media kartu huruf. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 89–95.
- Oktaviana, A., Ibnu, H. Naufal, Andriyani. (2022) Belajar Sambil Bermain Untuk Melatih Kemampuan Motorik Pada Anak Di PAUD. *Jurnal Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 2714-6286 Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Piaget, J. (1964). *Development and learning*. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Sudarto, A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1), Mei 2019 <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Santrock, J. W. (2011). *Child development (13th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Putra, E. M., Handarini, D. M., & Muslihati, M. (2019). Keefektifan achievement motivation training untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 62-68.
- Widia, W. Heliati, F., Faizatul, F. (2021). Pengembangan APE BOX Hijaiyah untuk

Meningkatkan Bacaan Huruf Hijaiyah 2549-8959 Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Wilda, L. K., Ayu, A.P. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Di Taman Kanak Kanak. Jurnal Obsi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 25498959

Yuni, F.Y., Anisa, A. (2024). Strategi Pengembangan Literasi Dini Melalui Bermain. Jurnal lentera PAUD, 3025-9029.