

**SEROK HURUF (SERUF) SEBAGAI MEDIA INOVATIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Millah Fitriyah¹, Hisbiyatul Hasanah², Selasih Pritianingsih³
Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}
[millahfitriyah08@gmail.com¹](mailto:millahfitriyah08@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media "Seruf" dalam mengoptimalkan kemampuan identifikasi huruf pada 20 peserta didik kelompok usia 4-5 tahun di TK PGRI Sambirampak Kidul, Probolinggo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart, yang secara sistematis mencakup fase perencanaan, implementasi tindakan, observasi mendalam, serta refleksi kritis di setiap siklusnya. Dengan menetapkan indikator keberhasilan klasikal sebesar 75%, data awal pada tahap pra-siklus menunjukkan tingkat pencapaian yang masih rendah, yakni hanya 25%. Memasuki siklus pertama, hasil belajar meningkat menjadi 60% setelah peneliti mengintegrasikan latihan konsentrasi dan stimulasi fokus sebagai pendukung aktivitas utama. Berdasarkan hasil refleksi terhadap kendala di tahap awal, dilakukanlah penyempurnaan pada siklus kedua yang akhirnya berhasil mendongkrak persentase ketuntasan anak hingga mencapai angka 80%. Simpulan, bahwa inovasi pembelajaran melalui media "Seruf" merupakan solusi yang valid dan efektif dalam mengakselerasi literasi dasar serta pengenalan simbol huruf bagi anak usia dini.

Kata Kunci : Media Seruf, Mengenal Huruf

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the use of "Seruf" media in optimizing letter identification skills in 20 students aged 4-5 years at PGRI Sambirampak Kidul Kindergarten, Probolinggo. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which adopts the Kemmis and McTaggart spiral model, which systematically includes the planning phase, action implementation, in-depth observation, and critical reflection in each cycle. By setting the classical success indicator at 75%, initial data in the pre-cycle stage showed a low level of achievement, namely only 25%. Entering the first cycle, learning outcomes increased to 60% after the researcher integrated concentration exercises and focus stimulation as supporting main activities. Based on the results of reflection on obstacles in the initial stage, improvements were made in the second cycle which ultimately succeeded in boosting

the percentage of children's completion to reach 80%. The conclusion is that learning innovation through "Seruf" media is a valid and effective solution in accelerating basic literacy and letter symbol recognition for early childhood.

Keywords: Seruf Media, Recognizing Letters

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen strategis yang diupayakan oleh masyarakat guna mengaktualisasikan potensi laten dalam diri setiap individu, di mana efektivitas penyelenggaraannya menjadi fokus utama, terutama pada level pendidikan anak usia dini (Nisa et al., 2025). Fase ini memegang peranan krusial sebagai fondasi fundamental yang menentukan keberhasilan akademis pada jenjang-jenjang berikutnya, sekaligus berfungsi sebagai masa transisi penting yang mempersiapkan kesiapan belajar anak secara komprehensif. Lebih jauh lagi, institusi pendidikan anak usia dini berperan sebagai jembatan penghubung yang memfasilitasi adaptasi anak dari lingkup domestik keluarga menuju interaksi sosial yang lebih luas di tengah masyarakat (Sari & Aulina, 2024)

Bahasa merupakan instrumen komunikasi esensial yang berfungsi mentransmisikan makna serta membangun sinergi interaktif antarindividu, yang memegang kendali sentral dalam memacu pertumbuhan intelektual, kematangan sosial, dan stabilitas emosional seorang anak. Oleh karena itu, penguasaan kemampuan linguistik menjadi urgensi dalam fase perkembangan anak agar mereka mampu mengintegrasikan diri secara efektif ke dalam kelompok sosialnya. Melalui aktivitas komunikatif, berbagai tujuan spesifik dapat terealisasi, khususnya dalam menstimulasi anak untuk mengartikulasikan ide dan perasaan mereka secara verbal. Secara teoretis, terdapat empat determinan utama yang memengaruhi dinamika perkembangan bahasa pada anak, yakni: 1) tingkat kematangan usia; 2) kualitas kondisi lingkungan; 3) kapasitas kecerdasan intelektual; serta 4) latar belakang status sosial ekonomi keluarga (Astuti, 2022).

Hambatan yang dialami anak dalam mengingat serta menganalisis simbol-simbol abjad dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara determinan internal dan eksternal. Secara internal, kapasitas kognitif, antusiasme belajar, dorongan motivasi, serta stabilitas emosional anak memegang peranan vital dalam menentukan kecepatan mereka menyerap informasi linguistik. Di sisi lain, faktor eksternal yang mencakup stimulasi dari lingkungan domestik keluarga, dinamika sosial masyarakat, serta kualitas pedagogis di institusi sekolah turut membentuk kesiapan literasi anak. Mengingat kompleksitas tersebut, kolaborasi sinergis antara pendidik dan orang tua menjadi imperatif untuk merancang strategi pengajaran yang holistik guna memastikan pengenalan huruf berjalan optimal (Pratiwi et al., 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap peserta didik usia 4-5 tahun di TK PGRI Sambirampak Kidul, Kecamatan Kotaanyar, ditemukan indikasi bahwa penguasaan simbol literasi dasar belum mencapai taraf yang diharapkan secara

menyeluruh. Data menunjukkan bahwa dari total 13 anak yang terdaftar di Kelompok A, profil kemampuan mengenal huruf mereka masih sangat bervariasi dan memerlukan perhatian khusus. Secara statistik, terdapat 53% anak yang masih berada pada tahap awal dan belum mampu mengidentifikasi huruf secara konsisten, sementara 15% lainnya sama sekali belum mengenal rangkaian abjad. Hanya sekitar 32% dari populasi kelas yang telah mendemonstrasikan kompetensi yang memadai dalam mengenali huruf, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif untuk memperkecil kesenjangan kemampuan tersebut.

Kegiatan membaca yang digunakan di TK PGRI Sambirampak Kidul, Kecamatan Kotaanyar, selama ini masih bertumpu secara eksklusif pada penggunaan buku panduan tematik dan buku paket membaca konvensional. Ketiadaan aktivitas eksploratif berbasis permainan menyebabkan anak-anak sering kali merasa jenuh dan kurang terstimulasi secara kognitif. Dalam proses pengenalannya, meskipun guru telah menerapkan urutan pedagogis dengan memulai dari huruf vokal sebelum berlanjut ke rangkaian A-Z, muncul kendala di mana anak-anak cenderung menghafal hanya secara linier atau berurutan. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan signifikan saat diminta mengidentifikasi huruf yang ditunjuk secara acak, yang berdampak langsung pada ketidakmampuan mereka dalam menyusun atau menuliskan nama pribadi secara mandiri. Menanggapi keterbatasan alat peraga tersebut, peneliti berinovasi mengembangkan media "Seruf" (Serok Huruf) sebagai solusi kreatif yang dirancang untuk mempermudah transisi pemahaman simbol huruf bagi peserta didik.

Kompleksitas problematika yang ada menuntut implementasi strategi pembelajaran yang presisi agar mampu menghasilkan capaian perkembangan yang lebih optimal pada anak usia dini. Mengingat anak-anak berada dalam fase kognitif praoperasional, setiap aktivitas edukatif wajib memprioritaskan kebutuhan psikologis serta tingkat kenyamanan mereka, salah satunya melalui pemanfaatan media edukatif yang tepat guna. Idealnya, instrumen pembelajaran harus memenuhi kriteria kemudahan operasional, keamanan material, serta memiliki durabilitas yang baik untuk penggunaan jangka panjang. Urgensi pengenalan literasi sejak dini di tingkat taman kanak-kanak harus dikelola melalui proses sosialisasi yang harmonis dan metode membaca yang tidak intimidatif, sehingga mampu menciptakan atmosfer belajar yang rekreatif sekaligus edukatif tanpa membebani kapasitas mental anak (Bahtiar et al., 2025).

Implementasi media Seruf (Serok Huruf) dirancang secara khusus untuk mempermudah anak dalam menginternalisasi memori alfabetis, melafalkan fonem secara akurat, serta merepresentasikan simbol huruf dalam bentuk tulisan yang benar. Inovasi ini memiliki urgensi fungsional dalam mengeskalasi kompetensi literasi dasar anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Sambirampak Kidul, Kecamatan Kotaanyar. Sejalan dengan temuan Muzdalifah dan Komalasari, penggunaan alat peraga visual seperti kartu huruf bergambar terbukti efektif meningkatkan daya ingat anak melalui pendekatan kinestetik, seperti permainan injak kartu. Integrasi antara aktivitas fisik melompat dan stimulasi visual dari warna-warna cerah terbukti mampu

membangkitkan antusiasme serta rasa ingin tahu anak, sehingga proses pengenalan huruf tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan sebuah tantangan yang rekreatif (Wahyuni & Azizah, 2020).

Korelasi positif antara metode bermain dan peningkatan kemampuan kognitif juga dipertegas oleh riset Ningsih, Soesilo, dan Kurniawan yang memanfaatkan media "Kotak Pintar". Media berbasis material daur ulang yang memadukan kartu ilustrasi buah dengan label namanya ini mampu menciptakan pengalaman belajar interaktif melalui aktivitas pencocokan (*matching*), sehingga mencegah timbulnya kejenuhan pada peserta didik. Sintesis dari berbagai studi terdahulu tersebut memberikan justifikasi kuat bahwa media Seruf memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi anak usia dini. Poin distingsi yang membedakan penelitian ini dengan referensi sebelumnya terletak pada modifikasi instrumennya, yakni penggunaan kolam bola berisi kartu huruf di mana anak harus melakukan gerakan motorik "menyerok" kartu menggunakan jaring ikan untuk mendapatkan simbol huruf tertentu (Sari & Aulina, 2024).

Adapun prosedur operasional dalam pemanfaatan media Seruf (Serok Huruf) dilakukan melalui tiga tahapan sistematis untuk memastikan pemahaman yang komprehensif. Langkah pertama dimulai dengan pengkondisian kelas di mana anak-anak duduk melingkar (*circle time*) untuk mendapatkan pengenalan awal mengenai identitas berbagai huruf dari pendidik. Fase kedua melibatkan aktivitas aktif di mana anak diminta untuk menyerok kartu huruf dari dalam kolam, kemudian mengamati secara saksama dan melafalkan simbol huruf yang berhasil didapatkan secara verbal. Tahap akhir dari prosedur ini adalah latihan grafomotorik, yakni anak diminta untuk menirukan dan melukiskan pola huruf yang tertera pada kartu tersebut menggunakan spidol, guna memperkuat koneksi antara pengenalan visual dan keterampilan menulis.

Sintesis dari berbagai argumen di atas mengarahkan peneliti pada simpulan bahwa inovasi permainan "Seruf" (Serok Huruf) merupakan instrumen edukatif yang sangat prospektif untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran, mengingat kemampuannya dalam menciptakan atmosfer pedagogis yang stimulatif dan rekreatif bagi anak usia dini. Media ini memfasilitasi pengenalan literasi dasar melalui pendekatan pengalaman langsung, di mana anak usia 4-5 tahun terlibat aktif dalam aktivitas motorik menyerok kartu huruf dari dalam kolam bola, yang kemudian diikuti dengan identifikasi fonetik serta latihan replikasi grafis berdasarkan pola huruf yang ditemukan (Rahayu et al., 2025).

Fokus sentral dalam penelitian ini dirumuskan untuk mengeksplorasi mekanisme implementasi media "Seruf" serta mengukur eskalasi efektivitasnya dalam mengoptimalkan kompetensi pengenalan huruf pada peserta didik. Secara spesifik, studi ini bertujuan untuk membedah prosedur aplikasi praktis dari media tersebut sekaligus menguantifikasi sejauh mana peningkatan literasi simbolik yang dicapai oleh anak usia 4-5 tahun setelah intervensi dilakukan. Melalui publikasi hasil penelitian ini, diharapkan muncul kesadaran kolektif di kalangan akademisi dan

praktisi pendidikan mengenai krusialnya pengawasan terhadap perkembangan linguistik anak melalui penggunaan media yang relevan, adaptif, dan menyenangkan, seperti yang ditawarkan oleh metodologi Serok Huruf.

METODE PENELITIAN

Studi ini mengadopsi metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan sebuah pendekatan reflektif untuk mengatasi problematika instruksional melalui aplikasi praktis secara langsung di lingkungan sekolah. Fokus utama dari penggunaan PTK adalah untuk mengeskalisasi mutu proses edukatif di dalam kelas secara simultan, sehingga berdampak signifikan pada optimalisasi kapabilitas anak dalam kemampuan mengenal huruf

Subjek yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini adalah 20 peserta didik kelompok usia 4-5 tahun pada Kelas A di TK PGRI Kesambirampak Kidul, Probolinggo, yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian difokuskan pada upaya akselerasi kemampuan identifikasi huruf melalui pemanfaatan media inovatif "Seruf" (Serok Huruf). Dalam pelaksanaannya, peneliti bertindak sebagai guru kelas utama yang berkolaborasi secara sinergis dengan rekan sejawat guru kelas A lainnya guna memastikan objektivitas dan kelancaran proses pengambilan data di lapangan.

Untuk memperoleh data yang akurat, peneliti menerapkan triangulasi teknik pengumpulan data yang meliputi observasi partisipatif untuk memetakan urgensi permasalahan kelas, serta wawancara lisan interaktif dengan peserta didik sebagai instrumen penilaian autentik. Hasil dari interaksi tersebut kemudian dikonversi ke dalam format ceklis lembar observasi guna mengukur sejauh mana kemajuan kompetensi linguistik anak secara individual. Selain itu, aspek dokumentasi visual digunakan untuk merekam seluruh rangkaian aktivitas belajar dengan media "Seruf". Penelitian ini menetapkan indikator kinerja kunci atau target keberhasilan klasikal sebesar 75% sebagai standar ketuntasan minimal.

Proses analisis data dilaksanakan secara berkesinambungan dan simultan, mulai dari tahap inisiasi hingga tahap terminasi penelitian. Fase pengolahan data ini melibatkan prosedur seleksi dan klasifikasi informasi yang ketat guna memastikan bahwa data yang dikelola memiliki relevansi tinggi terhadap parameter penelitian serta mampu merepresentasikan temuan lapangan secara akurat. Untuk mengoptimalkan keterbacaan dan mempermudah interpretasi, data yang telah terhimpun disistematisasikan ke dalam format tabulasi yang terstruktur. Berlandaskan pada kerangka teoretis yang selaras dengan norma-norma praktis kependidikan, peneliti melakukan interpretasi mendalam terhadap setiap dinamika yang muncul dalam siklus penelitian tindakan kelas ini. Akhirnya, seluruh data kuantitatif yang diperoleh selama proses instruksional akan dikonversi menggunakan teknik persentase melalui rumus statistik berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi Nilai

n = Jumlah Siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi Penelitian Tindakan Kelas ini mengambil lokasi di TK PGRI Kesambirampak Kidul, sebuah institusi pendidikan anak usia dini yang terletak secara administratif di Kecamatan Kotaanyar, Kabupaten Probolinggo. Sejak resmi didirikan pada tahun 2005 di bawah naungan organisasi PGRI Kotaanyar, lembaga ini terus berkomitmen dalam pengembangan kualitas pendidikan di daerah tersebut. Fokus penelitian ini diarahkan pada ekosistem belajar kelompok A yang melibatkan 20 peserta didik sebagai subjek penelitian, dengan rincian komposisi gender sebanyak 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Sebagai langkah awal yang krusial, peneliti melakukan observasi pendahuluan untuk mendiagnosis profil kemampuan awal anak usia 4-5 tahun dalam mengidentifikasi simbol alfabetis sebelum intervensi dilakukan (Sayuti et al., 2022).

Implementasi penelitian ini mengikuti alur siklus sistematis yang mencakup empat fase utama untuk memastikan objektivitas hasil. Dimulai dengan Tahap Perencanaan (*Planning*), peneliti menyusun perangkat pedagogis dan skenario pembelajaran berbasis media inovatif "Seruf" (Serok Huruf). Tahap berikutnya adalah Tindakan (*Acting*), di mana rancangan instruksional tersebut dieksekusi dalam kegiatan belajar mengajar yang nyata di dalam kelas. Secara paralel, Tahap Pengamatan (*Observing*) dilakukan dengan mendokumentasikan dinamika aktivitas guru dan respons siswa melalui lembar observasi yang komprehensif. Seluruh rangkaian ini diakhiri dengan Tahap Refleksi (*Reflecting*), sebuah proses evaluasi kritis untuk membedah efektivitas serta kendala selama penggunaan media Seruf guna menentukan langkah penyempurnaan pada periode selanjutnya.

Prasiklus

Tahap inisiasi atau pra-siklus ini difokuskan pada observasi mendalam untuk memetakan kompetensi awal anak usia 4-5 tahun dalam mengidentifikasi simbol-simbol alfabetis. Melalui fase ini, peneliti berupaya membedah kondisi objektif serta kendala literasi yang dihadapi peserta didik guna menetapkan garis dasar (*baseline*) yang valid. Data yang diperoleh pada tahap awal ini akan diposisikan sebagai parameter komparatif untuk mengukur signifikansi perubahan serta efektivitas intervensi yang akan diberikan setelah penerapan tindakan di kelas nantinya.

Berdasarkan temuan empiris di lapangan, mayoritas peserta didik masih menunjukkan hambatan kognitif yang cukup besar dalam proses asimilasi huruf. Ketika aktivitas instruksional berlangsung dengan media buku paket konvensional,

sebagian besar anak tampak kesulitan menerjemahkan simbol visual yang dipaparkan oleh pendidik ke dalam pemahaman fonetik yang tepat. Kondisi ini diperparah dengan temuan bahwa sejumlah anak belum memiliki kemampuan literasi dasar sama sekali, di mana mereka masih berada pada level pengenalan huruf vokal saja dan belum mampu mengenali konsonan maupun rangkaian abjad secara utuh.

Siklus I

Implementasi tindakan serta observasi pada Siklus I dijadwalkan secara intensif dengan frekuensi dua kali dalam sepekan, di mana setiap sesi intervensi menggunakan media "Seruf" dialokasikan durasi waktu kurang lebih 60 menit. Kerangka prosedural pada tahap ini dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai panduan operasional instruksional, dilanjutkan dengan preparasi media "Seruf" yang memadai, serta pengembangan instrumen observasi yang valid untuk mengukur progres literasi anak. Sesi perdana Siklus I dilangsungkan pada hari Selasa, 6 Januari 2026, yang difokuskan pada tahap orientasi di mana peneliti memperkenalkan anatomi media "Seruf"—berupa kolam berisi saturasi bola warna-warni dan kartu alfabetis—guna memantik rasa ingin tahu serta atensi visual peserta didik (Serif et al., 2020).

Memasuki pertemuan kedua pada hari Rabu, 7 Januari 2026, aktivitas pembelajaran diawali dengan rutinitas spiritual melalui doa bersama dan stimulasi auditori berupa nyanyian alfabet A-Z untuk membangun kesiapan linguistik anak. Sebagai bentuk asesmen diagnostik cepat, peneliti melakukan penunjukan acak kartu huruf sebelum akhirnya mendemonstrasikan mekanisme permainan "Seruf" secara detail. Dalam pelaksanaannya, 20 peserta didik diorganisasikan ke dalam empat kelompok kecil guna memastikan setiap anak mendapatkan kesempatan interaksi yang optimal dengan media pembelajaran tersebut.

Dinamika permainan dilakukan secara bergantian antar kelompok, di mana setiap individu dibekali jaring serok untuk mengeksplorasi kartu huruf yang tersembunyi di antara tumpukan bola. Setelah berhasil menangkap satu kartu, anak diwajibkan mengidentifikasi simbol huruf tersebut secara lisan sebelum berlanjut pada aktivitas tracing atau menirukan pola grafis huruf yang tertera pada kartu menggunakan alat tulis. Rangkaian aktivitas edukatif ini ditutup dengan sesi recalling atau tanya jawab reflektif untuk memperkuat retensi memori anak, yang kemudian diakhiri dengan doa penutup sebagai tanda berakhirnya jam pelajaran.

Analisis data dari dua pertemuan di Siklus I menunjukkan tren kenaikan kompetensi yang cukup menjanjikan dibandingkan tahap pra-siklus. Jika pada tahap awal pencapaian anak hanya berada di angka 25%, intervensi Siklus I berhasil mengerek angka tersebut naik sebesar 35% hingga menyentuh level 60%. Meskipun demikian, perolehan ini secara statistik masih berada di bawah ambang batas minimal keberhasilan klasikal yang telah ditetapkan sebesar 75%. Realitas ini menegaskan bahwa meskipun media "Seruf" memberikan dampak positif,

efektivitas penggunaannya perlu dipertajam melalui evaluasi kritis terhadap setiap hambatan yang muncul selama proses tindakan.

Berdasarkan refleksi mendalam terhadap temuan di Siklus I, ditemukan beberapa kendala teknis dan kognitif, seperti kesulitan motorik anak dalam mengoperasikan alat serok, ketidakmampuan sebagian anak dalam artikulasi fonem huruf, serta kebingungan saat melakukan peniruan pola grafis. Menanggapi problem tersebut, peneliti merancang strategi perbaikan untuk Siklus II dengan mengoptimalkan visualisasi huruf di dalam kolam. Selain itu, guna meningkatkan aspek keterlibatan dan kemudahan, peneliti memutuskan untuk melakukan modifikasi teknik tracing dengan mengintegrasikan media cat air, yang diharapkan dapat menstimulasi sensorik anak sekaligus mempermudah mereka dalam mereplikasi bentuk huruf secara lebih menyenangkan (Madhuri et al., 2019).

Siklus II

Implementasi Siklus II diselenggarakan pada tanggal 13 dan 14 Januari 2026 dengan persiapan manajerial yang lebih matang guna mengatasi hambatan pada fase sebelumnya. Peneliti merancang strategi instruksional yang komprehensif, mencakup penyusunan RPPH yang adaptif, kolaborasi intensif dengan guru pendamping, hingga preparasi logistik media yang lebih variatif. Fokus utama pada siklus ini adalah mengakselerasi kompetensi literasi anak melalui media "Seruf" yang telah dimodifikasi berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Dengan mempertahankan kerangka kerja sistematis yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, peneliti mengintegrasikan penggunaan cat air sebagai stimulus sensorik tambahan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Pada sesi perdana, peneliti melakukan reorientasi mengenai mekanisme permainan dan protokol kelas guna memastikan kondusivitas suasana belajar. Dalam format kelompok kecil yang terdiri dari 3 hingga 4 anak, setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menyerok kartu huruf sebanyak dua kali sebagai upaya penguatan memori visual. Inovasi yang paling krusial terletak pada fase tracing, di mana penggunaan cat air dan teknik finger painting terbukti jauh lebih efektif dibandingkan penggunaan alat tulis konvensional. Melalui kebebasan memilih warna dan arahan motorik yang presisi dari peneliti, anak-anak terlihat lebih fokus dan mampu menginternalisasi struktur bentuk huruf dengan lebih mendalam karena adanya keterlibatan indra peraba secara langsung.

Memasuki pertemuan kedua pada Siklus II, proses pendampingan dan pemantauan dilakukan secara simultan untuk memastikan setiap detail interaksi pedagogis terdokumentasi dengan akurat. Seluruh rangkaian aktivitas dari awal hingga akhir sesi berjalan selaras dengan rencana strategis yang telah disusun, menunjukkan stabilitas dalam manajemen kelas serta efektivitas media pembelajaran. Koordinasi yang harmonis antara peneliti dan observer memungkinkan identifikasi perilaku belajar anak secara real-time, sehingga proses

transisi antar tahap kegiatan dapat berlangsung secara mulus tanpa hambatan yang berarti.

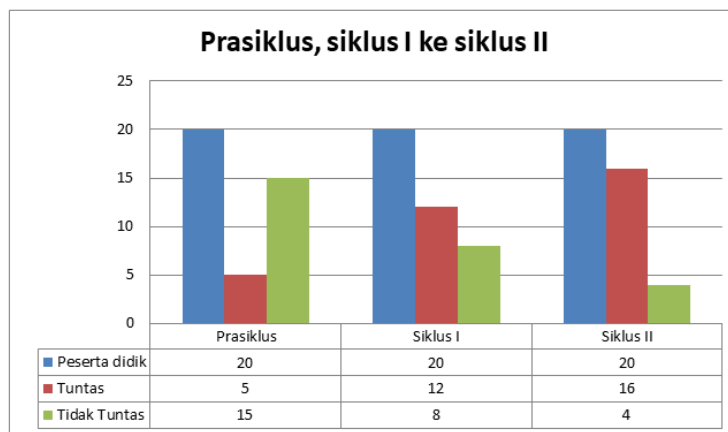
Hasil akhir dari rangkaian penelitian ini mengonfirmasi adanya peningkatan signifikan pada kemampuan identifikasi huruf anak Kelompok A di TK PGRI Kesambirampak Kidul. Melalui diskusi reflektif pasca-tindakan antara peneliti dan guru kelas, teridentifikasi tiga poin keberhasilan utama: tingginya antusiasme afektif siswa terhadap media "Seruf", peningkatan partisipasi aktif secara klasikal, serta optimalisasi stimulus pedagogis yang diberikan oleh pendidik. Secara kuantitatif, tingkat capaian keberhasilan pada Siklus II melonjak hingga mencapai angka 80%, yang secara empiris memvalidasi bahwa media "Seruf" merupakan instrumen yang sangat efektif untuk menstimulasi literasi anak usia 4-5 tahun.

Sebagai tinjauan penutup, perbandingan performa belajar anak dari tahap ke tahap menunjukkan kurva peningkatan yang sangat positif dan konsisten. Transformasi kompetensi yang dimulai dari tahap pra-siklus, kemudian berkembang pada Siklus I, hingga mencapai puncaknya pada Siklus II, menggambarkan keberhasilan intervensi melalui media "Seruf" dalam menjembatani kesenjangan kemampuan mengenal huruf. Data komprehensif ini tidak hanya membuktikan keunggulan media Serok Huruf, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metodologi pembelajaran anak usia dini yang lebih interaktif dan menyenangkan di TK PGRI Kesambirampak Kidul, Probolinggo.

Tabel 1.
Hasil Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Nilai yang diperoleh oleh peserta didik			Ketuntasan	
	Maks	Min	Mean	Tuntas	Tidak Tuntas
Prasiklus	75	50	25%	5	15
Siklus I	85	50	40%	12	8
Siklus II	90	60	80%	16	4

Pada tahap pra-siklus persentase ketuntasan hanya menyentuh angka 25%, kemudian merangkak naik menjadi 40% pada siklus pertama, hingga akhirnya melonjak drastis mencapai 80% pada fase siklus kedua. Lonjakan signifikan ini memberikan justifikasi kuat bahwa intervensi yang dilakukan telah memenuhi kriteria keberhasilan indikator kinerja yang ditetapkan, sehingga rangkaian penelitian tindakan ini dinyatakan berhasil dan dapat diakhiri pada siklus kedua. Dinamika pertumbuhan kompetensi literasi anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Kesambirampak Kidul Probolinggo tersebut secara visual dapat diidentifikasi melalui grafik tren peningkatan kemampuan mengenal huruf yang dipaparkan di bawah ini:



Gambar 1.
Hasil Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Dari grafik tersebut mengonfirmasi efektivitas penggunaan media SERUF (Serok Huruf) sebagai instrumen akselerasi kemampuan identifikasi alfabet pada anak kelompok usia 4-5 tahun. Analisis komparatif menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus, tingkat penguasaan anak hanya mencapai 25%, di mana baru 5 dari 20 peserta didik yang mampu mencapai standar ketuntasan, sehingga kapasitas literasi awal mereka dikategorikan masih sangat terbatas. Memasuki fase Siklus I, performa belajar mengalami eskalasi hingga menyentuh angka 40% dengan jumlah 12 anak yang tuntas, namun pencapaian ini masih bersifat parsial karena anak-anak baru sebatas mengenali representasi visual bentuk huruf tanpa pemahaman yang mendalam. Mengingat hasil tersebut belum melampaui ambang batas indikator kinerja, peneliti melanjutkan intervensi ke Siklus II dengan mengintegrasikan aktivitas finger painting sebagai strategi pengkondisian untuk mengoptimalkan konsentrasi serta fokus anak terhadap media seruf. Penambahan stimulasi sensorik ini terbukti sangat krusial, karena pada Siklus II tingkat keberhasilan melonjak tajam menjadi 80%, yang secara formal menandakan bahwa penelitian telah melampaui target keberhasilan minimal sebesar 75% yang telah ditetapkan sebelumnya.

Selaras dengan temuan teoretis dari Muzdalifah dan Komalasari, implementasi media Seruf (Serok Huruf) terbukti secara empiris mampu mengeskalisasi kompetensi literasi anak usia 4-5 tahun, khususnya dalam aspek artikulasi fonem yang akurat, identifikasi struktur alfabet, serta keterampilan mereplikasi pola huruf secara presisi. Keberhasilan intervensi ini dideterminasi oleh beberapa faktor krusial, salah satunya adalah karakteristik media yang estetik dengan saturasi warna yang kontras sehingga mampu memikat atensi visual anak secara instan. Lebih dari sekadar instrumen kognitif, media ini menyajikan dimensi permainan yang menantang melalui aktivitas motorik menyerok kartu di dalam kolam, yang secara efektif mentransformasi peran peserta didik menjadi lebih proaktif dan antusias dalam menuntaskan setiap tahapan pembelajaran.

Uraian tersebut menegaskan bahwa integrasi media Seruf dalam kurikulum harian secara sistematis telah memicu pergeseran positif pada kurva kemampuan linguistik siswa, di mana setiap fase tindakan memberikan kontribusi signifikan terhadap penguasaan simbol huruf. Progresivitas ini tercermin dari kenaikan skor yang konsisten di setiap siklus hingga melampaui ambang batas indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%. Dengan tercapainya parameter tersebut, rangkaian riset ini dinyatakan tuntas dan mencapai tujuannya. Seluruh konstelasi kegiatan yang meliputi perencanaan strategis, implementasi tindakan, observasi mendalam, hingga refleksi kritis secara kolektif membuktikan bahwa penggunaan media Seruf adalah solusi yang valid untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini di TK PGRI Kesambirampak Kidul, Probolinggo.

SIMPULAN

Berdasarkan rangkaian analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media inovatif "Seruf" (Serok Huruf) secara efektif mampu mengakselerasi kompetensi literasi anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Kesambirampak Kidul, Probolinggo. Instrumen ini mengintegrasikan aktivitas motorik dan kognitif, di mana anak secara aktif mengeksplorasi kartu huruf di dalam kolam bola, mengartikulasikan simbol yang ditemukan secara verbal, serta mereplikasi bentuk grafisnya melalui latihan peniruan pola. Untuk menjaga kondusivitas dan efektivitas pendampingan, proses instruksional dilaksanakan secara intensif dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 hingga 4 anak pada setiap sesinya, sehingga setiap individu mendapatkan stimulasi yang optimal.

Data empiris yang dihimpun melalui observasi terhadap tiga indikator utamamencakup identifikasi visual bentuk huruf, penguasaan fonetik atau bunyi huruf, serta pemahaman makna dan pola grafis menunjukkan tren kenaikan yang signifikan pada setiap fasenya. Kondisi awal menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah, yakni hanya sebesar 35%, namun setelah intervensi Siklus I dilakukan, angka tersebut merangkak naik menjadi 60%. Puncaknya, pada Siklus II, integrasi media cat air sebagai pengayaan taktil berhasil mendongkrak kemampuan anak hingga menyentuh level 80%. Hasil akhir ini memberikan pembuktian kuat bahwa penggunaan media Seruf telah melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 75%, sekaligus menandakan keberhasilan transformasi pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini di institusi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, E. (2022). Dampak Pemerolehan Bahasa Anak dalam Berbicara terhadap Peran Lingkungan. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 87–96. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.202>

- Bahtiar, M. F., Siregar, H. A., & Resti, S. (2025). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Mengenal Huruf Abjad di PAUD Cerdas Ceria Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Serang. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 11(1), 17. <https://doi.org/10.33394/jtni.v11i1.14342>
- Madhuri, S., Bártulos, C. R., Serif, M., Lepetit, B., & Kroth, P. G. (2019). A Strategy to Complement PtAUREO1a in TALEN Knockout Strains of *Phaeodactylum Tricornutum*. *Algal Research*, 39, 101469. <https://doi.org/10.1016/j.algal.2019.101469>
- Nisa, H., Raudatussyifa, R., Maulida, M., Wahyuni, N., Aslamiah, A., & Cinantya, C. (2025). Kepemimpinan Demokratis: Meningkatkan Pendidikan AUD & Lingkungan Belajar Ramah Anak. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 638–653. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.937>
- Pratiwi, D. R., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89–97. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22256>
- Rahayu, I. S., Anhar, A. S., & Retnoningsih, R. (2025). Analisis Penggunaan Permainan Media Puzzle Alfabet untuk Meningkatkan Minat Anak Usia Dini dalam Membaca Permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.332>
- Sari, J. K., & Aulina, C. N. (2024a). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.708>
- Sari, J. K., & Aulina, C. N. (2024b). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.708>
- Sayuti, M., Yusril, Y., & Syafwandi, S. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34>
- Serif, L., Chalikias, G., Didagelos, M., Stakos, D., Kikas, P., Thomaidis, A., Lantzouraki, A., Ziakas, A., & Tziakas, D. (2020). Application of 17 Contrast-Induced Acute Kidney Injury Risk Prediction Models. *Cardiorenal Medicine*, 10(3), 162–174. <https://doi.org/10.1159/000506379>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>