****

**SKRIPSI**

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI METODE BERMAIN KARTU KATA PADA ANAK

KELOMPOK B TK AISYIYAH RANTING

MALLIMONGA TUA

MUSMULIYANTI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

****

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI METODE BERMAIN KARTU KATAPADA ANAK

KELOMPOK B TK AISYIYAH

RANTING MALLIMONGA TUA

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

**MUSMULIYANTI**

**144 904 6013**

**PROGRAM STUDI PEDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

**PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Musmuliyanti

NIM : 144 904 6013

Jurusan/ Program : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui

Metode Bermain Kartu Kata Pada Anak Kelompok B

Tk Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, Januari 2016

Yang Membuat Pernyataan,

Musmuliyanti

**MOTTO**

**Dengan Ilmu akan membuat hati menjadi lapang**

**Meluaskan cara pandang, membukakan cakrawala**

**Sehingga jiwa dapat keluar dari berbagai keresahan, kegundahan dan kesedihan**

Kuperuntukkan karyaku untuk Ibunda tercinta yang telah mendoakan serta saudara-saudaraku yang telah membantu penuh keikhlasan

**ABSTRAK**

**MUSMULIYANTI.** 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Metode Bermain Kartu Kata Pada Anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua. Skripsi. Dibimbing oleh Syamsuardi, S.Pd, M.Pd dan Hajerah, S. Pd, M. Pd. Pada Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata pada anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode pada anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 15 anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua, dengan rincian 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan yang aktif dan terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan 1 siklus I masih menunjukkan kategori kurang, pertemuan II siklus I kategori cukup, dan pertemuan III sampai V meningkat menjadi kategori baik. Demikian pula aktivitas siswa pada pertemuan I siklus I pada kategori mulai berkembang, pertemuan II siklus I berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pertemuan I siklus II pada kategori berkembang sangat baik dan pertemuan II siklus II meningkat menjadi kategori berkembang sangat baik. Hal tersebut diikuti dengan meningkatnya kemampuan mengenal huruf dari siklus I sampai siklus II. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata pada anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua dapat meningkat

**PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Salawat dan salam semoga senantiasa dicurahkan kepada Rasulullah SAW, yang telah membawa cahaya dari kegelapan ke alam terang benderang.

Keberhasilan dalam penulisan ini tentu tidak lepas dari bentuan dan dorongan berbagai pihak. Terutama kepada pembimbing I Syamsuardi, S.Pd, M.Pd.dan Hajerah,S.Pd. Selaku pembimbing II. Penulis juga mengucapkan terima kasihkepada :

1. Prof. Dr.Arismunandar, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, yang telah memberikan peluang untukmengikuti proses perkuliahan di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd. Sebagai dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan UNM, yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Dr.Abdul Saman,M.Si.Kons. Selaku Pembantu Dekan I, Pembantu Dekan II Drs. Muslimin, M.Ed, Pembantu Dekan III Dr. Pattaufi, M.Si. dan Dr. Parwoto, M.Pd. Selaku Pembantu Dekan IV Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah membantu dalam hal kebijakan administrasi dan kemahasiswaan sampai proses penyelesaian studi.
4. Syamsuardi,S.Pd,M.Pd. dan Arifin Manggau, S.Pd.,M.Pd. Masing-masing selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Makassar, yang telah memberikan banyak bantuan sampai pada proses penyelesaian studi.
5. Bapak dan Ibu Dosen PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan banyak pengetahuan yang berarti selama ini.
6. Rekan- rekan mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
7. Kepala Sekolah Hj. St. Fatimah Sayeb serta Guru-guru Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua Makassar
8. Kepada orang tua tercinta dan Saudara-saudara yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun material mulai awal studi sampai sekarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat bermamfaat bagi penulis dan pembaca.

Makassar, Januari 2016

Penulis

**DAFTAR ISI**

Halaman

HALAMAN JUDUL ....................................................................................................i

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING...........................................................ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ............................................................................. iii

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.......................................................................iv

MOTTO .................................................................................................................... .v

ABSTRAK................................................................................................................. vi

PRAKATA................................................................................................................ vii

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

DAFTAR GAMBAR ............................................................................................... xii

DAFTAR TABEL .................................................................................................... xiii

DAFTAR LAMPIRAN ............................................................................................ xiv

1. PENDAHULUAN 1

Latar Belakang Masalah 1

Rumusan Masalah 4

Tujuan Penelitian 4

Manfaat Penelitian 4

1. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN 6
   * 1. Kajian Pustaka 6
        1. Anak Usia Dini 6
        2. Kemampuan Mengenal Huruf 8
        3. Bermain Kartu Kata 14
     2. Kerangka Pikir 19
     3. Hipotesis Tindakan 22
2. METODE PENELITIAN 23
3. Pendekatan dan Jenis Penelitian 23
4. Fokus Penelitian 24
5. Setting dan Subjek Penelitian 25
6. Desain/Prosedur Penelitian 26
7. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 29
8. Teknik Analisis dan Indikator Keberhasilan 30
9. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN 33
10. Hasil Penelitian 33
11. Pembahasan Penelitian 48
12. KESIMPULAN DAN SARAN 52
13. Kesimpulan 52
14. Saran 53

DAFTAR PUSTAKA 54

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Sesuai dengan tujuan TK menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional I BAB VI pasal 28 ayat 3 berbunyi : “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak, atau bentuk lain yang sederajat”. Pendidikan Taman Kanak-kanak salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan Formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak. Menurut Muliawan (2009:15) pendidikan anak usia dini atau yang sering disingkat paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dua sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga dengan pendidikan anak prasekolah, taman bermain, atau taman kanak-kanak. Pendidikan di Taman Kanak-kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah di sesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikanrasa aman, nyaman, menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian.

1

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa salah satu standar PAUD adalah standar tingkat pencapaian perkembangan, yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Aspek-aspek yang dimiliki anak tersebut perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian yang baik.

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Tadkirotun Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B, guru harus mampu menciptakan metode bermain kartu kata berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Metode permaianan yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Fenomena yang terjadi di TK Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua, Rendahnya kemampuan anak dalam pembelajaran kemampuan mengenal huruf. Hal ini disebabkan kurang kreatif dan keterampilan guru dalam memilih strategi ataupun metode belajar sehingga anak terlihat pasif dan  jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada saat guru mengajar, guru hanya menyampaikan materi mengenal huruf dengan menunjuk huruf-huruf yang tertempel di dinding serta metode ceramah tanpa menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan setelah itu memberikan lembar kegiatan anak untuk dikerjakan sehingga anak merasa cepat bosan.

Dari uraian di atas, maka diperlukan sebuah solusi yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penulis berdiskusi dengan teman sejawat yakni guru untuk mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar tersebut di atas. Dari hasil diskusi yang dilakukan, ditemukan solusi yakni permainan metode bermain kartu kata. Dengan permainan metode bermain kartu kata ini, kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B, dengan permainan metode bermain kartu kata selama pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. karena Kelebihan media kartu kata ini adalah media yang mampu untuk merangsang anak TK untuk mengenal huruf. Bentuk kartu yang warna warni yang mencolok akan merangsang minat anak untuk belajar dan memudahkan anak untuk mengenal huruf serta dapat menggabungkan menjadi kata.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis akan melakukan tindakan peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata Pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui meode bermain kartu kata pada anak kelompok B di TK Aisyiyah ranting Mallimongan Tua?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata pada anak kelompok B TK Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua.

1. **Manfaat Penelitian**
2. **Manfaat Teoritis**
3. Memperoleh metode baru untuk meningkatkan keterampilan mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata
4. Sebagai dasar atau acuan untuk penulis selanjutnya.
5. **Manfaat Praktis**
6. Menumbuhkan kreativitas guru dalam menemukan metode pembelajaran membaca yang dapat meningkatkan minat belajar anak terhadap pelajaran mengenal huruf.
7. Hasil pengembangan ini akan memberikan kontribusi positif bagi anak untuk mempermudah meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
8. Hasil pengembangan ini akan memberikan kontribusi positif terhadap sekolah dalam rangka memperbaiki kualitas kemampuan mengenal huruf anak.
9. Bagi penulis, sebagai bahan banding atau referensi yang ingin mengkaji permasalah yang relevan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
   * + 1. **Anak Usia Dini**
2. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada usia yang masih sangat muda, sehingga anak usia dini memerlukan pengasuhan yang serius dari orang tua dan lingkungannya. Yasin Musthofa (2007: 10) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah manusia yang masih kecil, dapat pula diartikan anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu anak yang berusia 4 sampai dengan 6 tahun. Usia masa kanak-kanak awal ini merupakan masa-masa yang tepat bagi anak-anak untuk sedini mungkin memperoleh pendidikan, supaya pada saat nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan yang baik.

Menurut Mutmainnah Hasan (2009) Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal

6

Mansur (2005: 18) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar. Anak usia dini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masayang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan maupun fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan (Slamet Suyanto, 2005: 1). Usia dini merupakan usia yang tepat bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi diri. Pengembangan potensi pada diri anak perlu dikembangkan sesuai dengan tahapan dan karakteristik anak sehingga potensi anak berkembang dengan optimal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini berada pada masa keemasan yang tepat untuk pemberian rangsangan pendidikan, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkambangan anak. pemberian rangsangan pendidikan perlu memperhatikan karakteristik anak, sehingga potensi anak dapat berkembang dengan optimal.

1. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan secara rutin. Partini (2010: 8-12) mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Secara biologis perkembangan anak-anak dapat dibagi menjadi 6 fase perkembangan, mulai dari usia 0 sampai 6 bulan, 7 sampai 12 bulan, 13 sampai 24 bulan, 3 sampai 4 bulan, 5 tahun, dan sampai 8 tahun. Karakteristik anak usia dini, khususnya usia anak-anak TK adalah mulai dari usia 4 sampai 6 tahun. Karakteristik perkembangan anak yaitu sudah dapat berkomunikasi dalam berinteraksi, dan mulai belajar mengemukakan pendapat. Anak juga sudah mulai melakukan aktivitas permainan secara bersamasama, dan mulai mengembangkan keterampilan bahasanya baik secara lisan ataupun tertulis.

* + - 1. **Kemampuan Mengenal Huruf**

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (Ahmad Susanto, 2011:97), “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”. Senada dengan Munandar, Robin (Ahmad Susanto, 2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya. Sedangkan Fatkhurohmah (2010) pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan awal peserta didik merupakan prasarat yang diperlukan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar kemampuan awal peserta didik dapat menjadi titik tolak untuk membekali peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan baru.

1. Pengertian Mengenal Huruf

Pengenalan huruf merupakan suatu kesatuan yang terpadu dari kegiatan membaca, yang mencakup beberapa kegiatan lainnya seperti mengenali kata-kata, Menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Depdiknas (2007:4). Menurut Susanto (2011:86) Mengenal huruf yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan).

Soenjono Darjowidjojo (2003: 300) menggungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mngetahui atau mengenal dan memahami huruf bjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak- anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda. adi dari pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

1. Manfaat Mengenal Huruf

Carol seefelt dan Barbara A. Wasik (2008: 375) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulumTaman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi Tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata. Menurut Agus Hariyanto (2009:82) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Jadi anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

Soenjono Darjowidjojo (2003: 300) menggungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk

huruf dan memaknainya. Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mngetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Jadi dari pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf, dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

1. Manfaat Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Carol seefelt dan Barbara A. Wasik (2008: 375) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulumTaman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata. Menurut Agus Hariyanto (2009:82) mengungkapkan bahwa dengan setrategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagiperkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anakuntuk dapat membaca dengan mudah. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal hurf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditegaskan bahwa, anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

1. Pentingnya Mengenal Huruf

Menurut Glenn Doman (Maimunah Hasan, 2009: 311) bahwa anak balita perlu diajari membaca karena, a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa, e) anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Pengenalan huruf sejak usia TKyang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Maimunah Hasan, 2009: 314)

Dari pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/diharapkan.

1. Indikator Mengenal Huruf

Indikator yang digunakan dalam pengembangan menggunakan PERMEN 146 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD Yang berkaitan dengan anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk symbol huruf.

* + - 1. **Bermain Kartu Kata**

1. Pengertian Bermain

Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia Taman kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain, oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya. Dengan kata lain pembelajaran harus dilakukan dengan melalui kegiatan bermain. Banyak para ahli pendidik PAUD yang menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dari beberapa pernyataan tersebut diatas tentang bermain dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak atas dasar kesenangan dan atas dasar rasa ingin dan bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

1. Tujuan dan Manfaat Bermain.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendektan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak (Sujiono, 2009).

Menurut Sujiono (2009) manfaat bermain antara lain 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melaluigerak, melatih motorik kasar dan halus serta keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya. 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain. 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan disekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya. 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungannya, belajar mengambil keputusan, berlatih peran social.5) Bermain memicu kreativita, 6) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik 7) Bermain bermanfaat untuk melatih empati 8) Bermain bermanfaat mengasah panca indra, 9) Bermain sebagai media terapi atau pengobatan, 10) Bermain itu melakukan penemuan

1. Pengertian Kartu Kata

Kartu kata adalah kartu yang berisi kata-kata yang akrab dengan kehidupan anak, misalnya: mama, susu, buku, nenek, keakraban anak dengan kata-kata ini akan sangat membantu meningkatkan responnya terhadap apa yang kita bacakan, dan pada akhirnya terhadap kegiatan membaca itu sendiri (Mohammad Fauzil Adhim, 2004: 71).

Menurut Glenn Doman (Musta’in, 2008: 14) kartu kata yaitu “alat untuk memperkenalkan kata pada anak yang terbuat dari kertas putih yang ditempelei huruf dengan kertas emas berwarna merah sehingga membentuk kata yang dekat dengan anak”. Menurut Sulistyowati (Rahim, 2008: 3) “kartu kata adalah metode membaca yang mampu mengkoordinasikan antar mata dan mulut, menambah perbendaharaan kata dan membuat anak makin percaya diri”. Sedangkan menurut Boyan (Rahim, 2008: 3) kartu kata adalah “lembaran-lembaran persegi panjang yang bertuliskan kata-kata yang mudah dicerna anak-anak”.

Ahmad Susanto (2011: 108), mengungkapkan bahwa kartu kata bergambar merupakan salah satu medel yang mengembangkan aspek kemampuan membaca, dengan cara menampilkan gambar disertai kata yang menerangkan nama gambar untuk membantu anak mengenal susunan huruf dan meresponnya secara lisan maupun tertulis.

Kartu kata merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE), yang menggunakan media kartu. Menurut Suharso dan Ana Retnoningsih (2009: 226), Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis dan lain-lain.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Permainan kartu kata merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak tanpa membuat anak tertekan, hal ini didukung Kartu kata merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE), yang menggunakan media kartu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain kartu kata adalah suatu bentuk permainan yang menggunakan kartu kata yang mengkoordinasikan antara mata dan mulut yang berguna untuk menambah perbendaharaan kata yang dapat meningkatkan persiapan membaca anak. Jadi kartu kata adalah kartu yang berisi kata-kata. Kartu kata ini akan menjadi metode yang nantinya saat pembelajaran, anak akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan. Penggunaan dapat divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf.

1. Manfaat kata

Manfaat metode bermain kartu kata adalah untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-6 tahun dengan lebih cepat. Sebab dengan bantuan alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan lebih banyak hal dalam waktu yang lebih singkat, juga dapat mencapai hasil yang lebih cepat, (Andang Ismail, 2006: 181). Dengan bantuan kartu kata, maka anak diharapkan dapat mengenal kata dengan cepat dengan cara yang menyenangkan.

1. Bagi perkembangan aspek fisik

Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.

1. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar

Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).

1. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadiaan

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks.

1. Langkah-langkah bermain kartu kata

Menurut maimunah hasan (2009) yaitu:

1. mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup;
2. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka;
3. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan siswa diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
4. Kemudian siswa diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru;
5. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.
6. Kelebihan dan Kekurangan Kartu kata

Adapun kelebihan metode bermain kartu kata menurut maimunah hasan (2009), Kelebihan media kartu kata ini adalah media yang mampu untuk merangsang anak TK untuk mengenal huruf. Bentuk kartu yang warna warni yang mencolok akan merangsang minat anak untuk belajar dan memudahkan anak untuk mengenal huruf serta dapat menggabungkan menjadi kata. Adapun Kekurangan Metode Bermain Kartu Kata yaitu: Hanya dapat digunakan setelah peserta didik mengetahu huruf, Tarbatas pada materi-materi tertentu.

1. **Kerangka Pikir**

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal huruf anak melalui bermain kata. Mengenal huruf merupakan kemampuanyang dimiliki setiap anak untuk meningkatkanm kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya.

Kemampuan mengenal huruf pada anak dapat berkembang jika dilakukan dengan metode yang cocok, ada berbagai macam metode pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Salah satu metode anak adalah dengan menggunakan metode bermain. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga anak termotivasi untuk melakukan proses mengenal huruf dengan mudah dan menyenangkan sesuai dengan kemampuan dan keinginannya serta tidak membebani memori otak anak.

Metode bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan, sehingga dengan bermain anak dapat lebih memahami tentang symbol-simbol huruf. Dalam hal ini peneliti memilih membuat permainan dengan menggunakan alat bermain kartu kata sebagai salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf.

Untuk lebih memahami bermain kartu kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf maka dapat dilihat pada bagan kerangka pikir, sebagai berikut:

Rendahnya Kemampuan Mengenal huruf pada anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimonga Tua

Aspek Guru:

1. Guru kurang kreatif dan keterampilan guru dalam memilih strategi ataupun metode belajar
2. Pada saat guru mengajar, guru hanya menyampaikan materi mengenal huruf dengan menunjuk gambar-gambar yang tertempel di dinding

Aspek Anak:

1. Anak merasa bosan
2. Anak terlihat pasif dan  jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran

Menggunakan metode bermain kartu kata:

1. Mengkocok kartu kata, kemudian kartu kata disebar dengan posisi kartu tertelungkup;
2. Setelah semua kartu kata tertutup, anak mulai membuka kartu kata setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka;
3. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
4. Kemudian anak diminta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru;
5. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.

Kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua dapat meningkat

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah jika metode bermain kartu kata digunakan maka hasil kemampuan menganl huruf anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENILITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk mendiskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Adapun pengertian pendekatan kualitatif menurut (Moleong, 2014: 6) yaitu:

Penelitian kualitatif adalah Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan dengan berbagai metode alamiah.

Pendekatan kualitatif deskriptif adalah hasil penelitian beserta analisisnya diuraikan dalam suatu tulisan ilmiah yang berbentuk narasi, kemudian dari analisis yang telah dilakukan diambil suatu kesimpulan. Pendekatan penelitian ini dipilih untuk mendeskripsikan aktifitas dan kreatifitas murid serta guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran melalui metode bermain kartu kata.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research.* Arikunto (Suyadi, 2011: 26) mengemukakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah ”pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”.

23

Rapoport (Wiriaatmadja, 2010) mengartikan penelitian tindakan kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yag dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.

Ebbut menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah ”kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut” (Wiriaatmadja, 2010: 12).

Peneliti memilih jenis penelitian tindakan kelas karena pada dasarnya PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meneliti dan menelusuri akar persoalan yang muncul di dalam kelas, kemudian mencari solusi terbaik dari masalah tersebut. Dalam penelitian, peneliti adalah instrument kunci baik dalam merancang, melaksanakan, pengumpulan data, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan membuat laporan.

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua difokuskan pada:

1. Penerapan metode bermain kartu kata yang dilakukan oleh guru kelompok B pada aspek kemampuan mengenal huruf, juga pada anak dalam proses pembelajaran pada aspek kemampuan mengenal huruf dengan metode bermain kartu kata.
2. Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan setelah diterapkan metode bermain kartu kata dalam proses belajar mengajar.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. **Setting Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini mengambil lokasi atau tempat penelitian di kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua. Pada dasarnya, peneliti memilih TK ini karena hasil kemampuan mengenal huruf TK Aisyiyah Mallimongan Tua masih rendah.

Peneliti memilih TK Aisyiyah Mallimongan Tua sebagai *setting* dalam penelitian ini karena (1) masih banyak ditemukan anak kelompok B yang memiliki hasil belajar rendah terhadap kemampuan mengenal huruf. (2) di TK ini belum ada yang melakukan penelitian tindakan kelas.

1. **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah satu orang guru dan 15 anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua, terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan yang aktif dan terdaftar pada tahun ajaran 2015/2016. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata.

1. **Prosedur Penelitian**

Mekanisme pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti model Arikunto (2006), karena mudah diterapkan oleh guru pada saat melakukan proses kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran direncanakan dengan minimal 2 siklus dengan tahapan; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, namun apabila belum berhasil maka dilanjutkan sampai siklus ke-n. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi

Pada penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, rancangan tindakan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian yaitu dengan empat langkah utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur penelitian tindakan kelas dapat dijabarkan sebagai berikut:

Perencanaan

Refleksi

**Siklus I**

Pelaksanaan

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

**Siklus II**

Pelaksanaan

Pengamatan

Siklus N

Gambar 3.1 Skema alur Penelitian Tindakan Kelas yang diadaptasi dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006: 16)

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dijabarkan sebagai berikut:

**Siklus I**

1. Rencana Tindakan (*planning*)

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Ada beberapa hal yang dilakukan peneliti dalam tindakan tersebut, diantaranya:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema tanaman.
2. Menyiapkan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu kartu kata.
3. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.
4. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Setelah melakukan perencanaan tindakan, selanjutnya guru bersama peneliti menerapkan metode bermain kartu kata dalam pembelajaran. Secara rinci kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Mengkocok kartu kata, kemudian kartu kata disebar dengan posisi kartu tertelungkup;
2. Setelah semua kartu kata tertutup, anak mulai membuka kartu kata setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka;
3. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
4. Kemudian anak diminta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru;
5. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.
6. Observasi (*observation*)

Observer melakukan observasi atau pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Obyek yang diobservasi adalah kegiatan belajar murid dan proses pembelajaran yang disajikan oleh guru, dalam hal ini adalah peneliti.

1. Refleksi (*reflektion*)

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar anak, diperoleh informasi tentang kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hasil refleksi ini digunakan sebagai pedoman oleh peneliti dalam merevisi kelemahan-kelemahan dari pembelajaran pada siklus I dan melanjutkan ke siklus II.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

Observasi

Observasi Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Misalnya mengamati dan mencatat setiap tindakan guru dalam setiap siklus atau tndakan pembelajaran sesuai denagan fokus masalah (Sanjaya,2009).

Berdasarkan penjelasan di atas, observasi dapat pula diartikan sebagai cara yang digunakan untuk memperoleh data secara langsung mengenai dan perilaku guru dan anak selama proses belajar mengajar (PBM) berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

Lembar observasi berisi pengamatan aktivitas anak dan guru dalam pembelajaran mengenal huruf setelah menerapkan metode bermain kartu kata. Format yang disusun berisi butir-butir kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Lembar observasi sangat diperlukan dalam kegiatan refleksi sebagai upaya untuk mengkaji keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran pada setiap siklus dan menentukan tindak lanjut pada putaran siklus berikutnya

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data-data atau arsip yang ada di sekolah yang digunakan sebagai sumber data, yang mampu menggambarkan kondisi ideal anak yang menjadi subjek dalam penelitian, seperti data guru, jumlah anak, buku daftar hadir anak, buku daftar nilai anak.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
   * + 1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap murid terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas anak mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif. Menurut Milles dan Huberman (Sanjaya, 2011:106) teknik analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahap yaitu: mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

a) Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan dan sampai penyusunan laporan penelitian, b) Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, c) Menarik kesimpulan atau verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data.

* + - 1. **Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak dalam menegnal huruf pada Kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua meningkat melalui model bermain kartu kata. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrumen penelitian

Tabel 3.1 Kategori aktivitas guru

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori** | **Persentase Pelaksanaan** |
| Kurang  Cukup  Baik | <65%  65%-79%  ≥80% |

Sumber: Kunandar (2013)

Adapun kriteria standar yang dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori hasil belajar anak

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Interval nilai | Kategori Nilai |
| 1  2  3  4 | 75-100  50-75  25-50  0-25 | Berkembang Sangat Baik (BSB)  Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  Mulai Berkembang (MB)  Belum Berkembang (BB) |

Sumber: (Guru Kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua)

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Pengembangan**

Lokasi pengembangan adalah Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua. Taman kanak-kanak Aisyiyah Ranting Tua beralamat Jl. Salemo No 64, Kelurahan Mallimongan Tua, Kecamatan Wajo Kota Makassar. Taman kanak-kanak Aisyiyah Mallimongan Tua pada tanggal 1 Januari 1972, di bawah naungan yayasan Aisyiyah cabang Makassar yang beralamat di jalan Muhammadiyah No. 68 Makassar. Jumlah tenaga pendidik di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Mallimongan sebanyak 3 orang dan 1 kepala sekolah.

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua memiliki 3 ruang kelas yang terdiri dari kelompok B1, Kelompok B2, dan kelompok B3. Jumlah keseluruhan anak didik di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua pada tahun ajaran 2015- 2016 sebanyak 46 orang, yang terdiri dari kelompok B1 sebanyak 15 orang, kelompok B2 sebanyak 16 orang dan kelompok B3 sebanyak 15.

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua memiliki 1 kantor, 1 ruangan perpustakaan, 1 dapur, 1 kamar mandi. Adapun kondisi alat permainan di TK Aisyiyah Ranting Mallimongan Tua adalah sebagai berikut: Ayunan 1 buah dengan kondisi baik, perosotan 1 buah dengan kondisi baik, putaran 1 buah dengan kondisi baik, perahu goyang 2 buah dengan kondisi baik, kuda-kudaan 3 buah dengan kondisi baik.

33

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua siklus pada anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua genap tahun ajaran 2015/2016. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 14 Desember sampai dengan 21 Desember 2015.

Data penelitian berupa nilai hasil belajar anak diperoleh dengan melakukan observasi berupa aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama pembelajaran berlangsung diperoleh dengan menggunakan lembar observasi model *checklist*. Data yang diperoleh lalu dihitung nilai frekuensi dan persentasenya sebagai sumber acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘apel’, pada pertemuan kedua adalah melingkari huruf dari huruf-huruf yang di tulis secara acak sehingga terbentuk kata “jeruk” yang terdapat dalam kartu kata. Sedangkan pada siklus II pertemuan I, menyebut dan menebalkan huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata ‘pisang’, dan pada siklus II pertemuan kedua adalah menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘pepaya’

Tindakan Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan I dan pertemuan II. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan (observasi), dan tahap refleksi. Pertemuan 1 di laksanakan 15 Desember 2015 dapat dilihat pada tahap berikut.

1. **Perencanaan**

Tahap perencanaan penulis terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilakukan.. Dalam tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan segala perangkat pembelajaran yang akan digunakan berupa:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema tanaman.
2. Menyiapkan model pembelajaran yang digunakan, yaitu metode bermain kartu kata*.*
3. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam membaca permulaan.
4. **Pelaksanaan Tindakan**

**Pertemuan I**

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, pertemuan 1 dilaksanakan selasa, 15 Desember 2015. Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini:

1. **Pembukaan : (30 Menit)**

* Salam, mengaji, berdoa
* Melompat kedepan, kekanan dan kekiri meniru
* Bercakap-cakap tentang macam-macam buah yang di perlihatkan oleh guru

1. **Inti (60 Menit)**

* Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang di cari/dibuka
* Anak maju ke depan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘apel’
* Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
* Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran

1. **Istirahat(30 Menit)**

* Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

1. **Penutup (30 Menit)**

* Tanya jawab kegiatan hari ini
* Menginformasikan kegiatan hari esok
* Berdoa, salam, pulang

**Pertemuan II**

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, pertemuan 1 dilaksanakan Kamis, 17 Desember 2015.

Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini yang akan dipaparkan:

1. Kegiatan awal ± 30 menit

* Salam, mengaji, berdoa
* Menyebutkan tempat-tempat ibadah
* Tanya jawab tentang pentingnya buah jeruk bagi kesehatan

1. Kegiatan Inti 08.30-09.15

* Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu di sebar dengan posisi kartu tertelungkup
* Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang di cari/dibuka
* Anak maju ke depan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta melingkari huruf dari huruf-huruf yang di tulis secara acak sehingga terbentuk kata‘jeruk’ yang terdapat dalam kartu kata
* Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
* Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran

1. Pukul 10.15-11.00

* Istirahat, mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

1. Penutup 11.00-12.00

* Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan termasuk buah jeruk
* Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
* Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
* Bersiap, berdoa, salam

1. **Observasi**
2. **Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

**Pertemuan I**

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek metode bermain kartu kata, dapat di lihat pada lampiran 3a. Temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati, hanya terdapat 1 aspek yang berada pada kategori baik, yaitu:

1. Mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup.

Aspek yang berkategori cukup terdapat 2 aspek yaitu:

1. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka;
2. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.

Dan aspek yang berkategori kurang terdapat 2 aspek yaitu:

1. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
2. Kemudian anak diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru.

**Pertemuan II**

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek metode bermain kartu kata, dapat di lihat pada lampiran 3a. Temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati, hanya terdapat 1 aspek yang berada pada kategori baik, yaitu:

1. Mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup.

Aspek yang berkategori cukup terdapat 3 aspek yaitu:

1. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka;
2. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
3. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.

Dan aspek yang berkategori kurang terdapat 1 aspek yaitu:

1. Kemudian anak diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru.
2. **Hasil Observasi Anak Siklus I**

**Pertemuan I**

Untuk pertemuan I dengan indikator Anak maju menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘apel’, bahwa belum ada anak yang berkembang sangat baik, dan anak yang berkembang sesuai harapan ada 3 orang yaitu Zyra, Indira, Marcella, anak yang mulai berkembang ada 6 orang anak Kyla, Raisa, Fadil, Latif, Arham, Sapira, anak yang belum berkembang 6 orang anak yaitu Aidhil, Alim, Rezky, Michael, Fauzan, Qulmi.

**Pertemuan II**

Pada pertemuan II dengan indikator melingkari huruf dari huruf-huruf yang di tulis secara acak sehingga terbentuk kata‘jeruk’ yang terdapat dalam kartu kata bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 3 orang yaitu Zyra, Indira, Marcella, anak berkembang sesuai harapan ada 3 orang yaitu Latif, Arham, Safira, anak yang mulai berkembang ada 5 orang anak yaitu Fauzan, Qulmi, Kyla, Raisa, Fadil. Dan anak yang belum berkembang ada 4 orang anak yaitu Aidhil, Alim, Rezky, Michael.

1. **Refleksi**

Dari hasil penelitan tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan symbol-simbol huruf. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan.

Dengan melihat hasil yang dicapai semua anak didik pada pembelajaran siklus I, maka refleksi yang ditemukan sebagai berikut:

1. Perencanaan, umumnya sudah baik namun perlu dipersiapkan lebih baik lagi, seperti cara guru menjelaskan tentang bentuk kegiatan bermain kartu kata.
2. Pelaksanaan,secara keseluruhan sudah mulai baik namun guru masih perlu menjelaskan dan memperkenalkan kepada anak terlebih dahulu symbol-simbol tersebut sehingga dalam pembelajaran anak tidak hanya sekedarbermain kartu kata dan kurang kurang menyesuaikan dengan hurufnya tetapi harus memahami huruf apa yang terdapat pada kartu kata.
3. Observasi, masih terlihat anak kurang memahami bentuk kegiatan yang dilaksankan dan guru masih terfokus menjalankan kegiatan pembelajaran tanpa memperhatikan kegiatan yang diberikan.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dapat mengacu kepada indikator keberhasilan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih belum berhasil. Oleh karena itu, pembelajaran ini perlu diulang pada tindakan siklus II dengan beberapa penyempurnaan sebagai berikut:

1. Perencanaan, guru perlu memberikan penjelasan yang lebih konkrit tentang bentuk kegiatan dan memberikan penjelasan yang lebih detail mengenail symbol-simbol huruf.
2. Pelaksanaan, perkenalkan satu persatu huruf kepada anak dan bombing satu persatu anak untuk ikut menyebut dan menunjukkan symbol-simbol huruf yang ada pada kartu kata yang dipengan.
3. Observasi, guru harus cermat dan teliti dalam mengamati setiap anak didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak pun memahami materi yang diberikan.

**Hasil Penelitian Siklus II**

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I, pelaksanaan siklus II juga terdiri atas 4 tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (observasi), dan tahap refleksi.

1. **Tahap Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai target Indikator Keberhasilan Penelitian yang ditentukan oleh peneliti, sehingga peneliti bersama gurumerencanakan tindakan pada siklus II. Kelemahan dan kekurangan yang ada pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II, begitupun keberhasilan-keberhasilan pada siklus I akan dipertahankan dan ditingkatkan di siklus II maka peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema tanaman.
2. Menyiapkan model pembelajaran yang digunakan, yaitu metode bermain kartu kata
3. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.
4. **Tahap Pelaksanaan**
5. **Pembukaan (±30 menit)**

* Salam, mengaji, berdoa
* Menyebutkan nama-nama buah
* Tanya jawab tentang pentingnya buah pisang bagi kesehatan

1. **Inti (60 Menit)**

* Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu sebar dengan posisi kartu tertelungkup
* Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang di cari/dibuka
* Anak maju ke depan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta menyebut dan menebalkan huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata ‘pisang’
* Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
* Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran

1. **Istirahat / Makan (30 Menit)**

* Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan

1. **Penutup (30 Menit)**

* Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
* Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
* Bersiap, berdoa, salam, pulang

**Pertemuan II**

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, pertemuan IV dilaksanakan senin, 21 Desember 2015. Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup seperti terlihat pada kegiatan di bawah ini yang akan dipaparkan:

1. Kegiatan awal (± 30 menit )

* Salam, mengaji, berdoa
* Menyanyikan lagu tentang perintah shalat
* Berjalan variasi (maju mundur)

1. Kegiatan Inti (± 60 menit)

* Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu di sebar dengan posisi kartu tertelungkup
* Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi hurufapa yang di cari/dibuka
* Anak maju ke depan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘pepaya’
* Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
* Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran

1. Istirahat (±30 menit)

* Istirahat, mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan.

1. Penutup (±30 menit)

* Bercerita tentang pengalaman anak menanam papaya
* Tanya jawab kegiatan satu hari
* Menginformasikan kegiatan esok hari
* Berdoa, salam, pulang

1. **Observasi**
2. **Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

**Pertemuan I**

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek metode bermain kartu kata, dapat di lihat pada lampiran 3c. Temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati, hanya terdapat 2 aspek yang berada pada kategori baik, yaitu:

1. Mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup;
2. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka.

Aspek yang berkategori cukup terdapat 3 aspek yaitu:

1. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
2. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran;
3. Kemudian anak diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru. Dan tidak ditemukan lagi aspek yang berada pada kategori kurang.

**Pertemuan II**

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek metode bermain kartu kata, dapat di lihat pada lampiran 3d. Temuan penulis tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK pada pertemuan IV menunjukkan bahwa dari 5 aspek yang diamati, hanya terdapat 4 aspek yang berada pada kategori baik, yaitu:

1. Mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup;
2. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka;
3. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
4. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.

Aspek yang berkategori cukup terdapat 1 aspek yaitu:

1. Kemudian anak diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru. Dan tidak ditemukan lagi aspek yang berada pada kategori kurang.
2. **Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II**

**Pertemuan I**

Untuk pertemuan I dengan indicator menyebut dan menebalkan huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata ‘pisang’, bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 6 orang yaitu Latif, Arham, Safira, Zyra, Indira, Marcella, anak yang berkembang sesuai harapan ada 5 orang yaitu Fauzan, Qulmi, Raisa, Kyla, Fadil, anak yang mulai berkembang ada 4 orang anak yaitu Aidhil Alim,Rezky, Michael, dan sudah tidak di temukan anak yang belum berkembang.

**Pertemuan II**

Untuk pertemuan II dengan indikator Anak maju ke depan kelas menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘pepaya’, bahwa anak yang berkembang sangat baik ada 8 orang yaitu Kyla, Fadil, Latif, Arham, Safira, Zyra, Indira, Marcella, anak yang berkembang sesuai harapan ada 7 orang yaitu Aidhil, Alim, Rezky, Michael, Fauzan, Qulmi, Raisa. Sudah tidak ditemukan anak yang mulai berkembang, dan belum berkembang.

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan kemampuan mengenal huruf melalui bermain kartu kata menunjukkan lebih banyak anak sudah berkembang sangat baik.

1. **Refleksi**

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran siklus II ini, menunjukkan hasil yang maksimal dan sangat jelas terlihat perbedaan hasil yang dicapai dengan pembelajaran-pembelajaran sebelumnya. Di mana pada siklus I dan hasil pelaksanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Hal ini didasarkan pada refleksi yang ditemukan yaitu:

1. Perencanaan yang dilakukan oleh guru sauda sangat baik, di mana persiapan dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran sudah terkonsep dengan baik sehingga guru dapat mengaplikasikan perencanaan tersebut dalam kegiatan.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat baik dan sesuai dengan konsep prosedur yang telah dibuat sebelumnya dan terkesan menyenangkan, sehingga dalam pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menambah semangat anak dalam mengenal huruf .
3. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan kajian teori diperoleh bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata merupakan suatu keadaan di mana dengan adanya metode bermain kartu kata tersebut dalam proses pembelajaran membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan anak menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat pada kartu kata. Pada kenyataannya, masih banyak anak TK yang belum mampu menunjuk dan menyebut huruf pada kartu kata. Hal ini jugalah yang dialami oleh anak-anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Mallimongan Tua, di mana dimana dalam pembelajaran alat peraga yang diperlihatkan cenderung menoton, kurang kreatif dalam memilih metode pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran sering terkesan kurang menarik minat dan perhatian anak-anak serta anak merasa bosan, padahal jika guru kreatif banyak alat peraga atau media yang dibuat sendiri, hal ini mengakibatkan kemampuan mengenal huruf anak menjadi rendah. Dan untuk mengatasi hal tersebut, maka pada tahap ini perlu dilakukan pengenalan huruf pada anak dalam kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat anak sehingga anak tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat peniliti mengadakan observasi awal di Taman Kanak-Kanak Mallimongan Tua, kemampuan anak dalam mengenal huruf masih kurang hal ini terlihat jelas dari kemampuan awal: menunjuk dan menyebutkan, serta melingkari huruf yang di tulus secara acak pada kartu kata.

Adapun langkah-langkah kegiatan pelaksanaan pembelajaran mengenai kemampuan mengenal huruf anak melalui metode bermain kartu kata pada siklus I, sebagai berikut:

1. Mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup;
2. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka;
3. Pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata;
4. Kemudian anak diminta mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru. Dan tidak ditemukan lagi aspek yang berada pada kategori kurang.
5. Permainan diulang sampai setiap anak mendapat giliran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, diperoleh data bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui metode bermain kartu kata berada kategori berkembang sesuai harapan, ini karena masih banyak anak yang belum mampu menunjuk dan menyebutkan huruf pada kartu kata. Sehingga dapat dikatakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I ini belum mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui metode bermain kartu kata, karena masih banyaknya anak yang kurang mampu melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan konsep dan prosedur dalam kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, perlunya bimbingan, arahan, serta motivasi dan latihan terus menerus yang intensif dari guru masih sangat diperlukan dan ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh data bahwa yang telah dicapai oleh anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Pada umumnya anak sudah mampu untuk Menunjuk dan menyebut huruf yang ada pada kartu kata. Adapun langkah-langkah kegiatn pembelajaran yang dilakukan pada siklus II masih sama dengan siklus sebelumnya atau siklus I.

Hasil yang telah diperoleh dari siklus II tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalu metode bermain kartu kata merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sangat menarik dan disenangi oleh anak. Pada setiap siklus atau pertemuan nampak peningkatan yang signifikan antara proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, hal tersebut dapat dilihat hasil observasi pada setiap pertemuan, dan ini semua berkat keuletan dan semangat yang dimiliki oleh guru yang tidak henti-hentinya dalam memberikan penjelasan dan membimbing anak-anak dalam setiap kegiatan pembelajaran berlangsung, serta adanya kemauan dan dorongan pada pribadi anak itu sendiri untuk mau berusaha belajar dan tidak bosan-bosannya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga kesemuanya dapat menentukan keberhasilan anak sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran ternyata dapat memberikan dampak yang positif dan efektif terhadap peningkatan dan perkembangan hasil belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain kartu kata kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat sangat baik serta sangat efektif dan memberikan hasil maksimal, temuan ini membuktikan apa yang maimunah hasan (2009), Kelebihan metode kartu kata ini adalah metode yang mampu untuk merangsang anak TK untuk mengenal huruf. Bentuk kartu yang warna warni yang mencolok akan merangsang minat anak untuk belajar dan memudahkan anak untuk mengenal huruf serta dapat menggabungkan menjadi kata.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian metode bermain kartu kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Aisyiyah Mallimongan Tua. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan mengenal huruf pada pertemuan I siklus I berada pada kategori mulai berkembang kemampuan mengenal huruf anak kelompok B mengalami peningkatan yaitu berada pada mulai berkembang, pertemuan II siklus I berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pertemuan I siklus II berada pada kategori berkembang sangat baik, dan pertemuan II siklus II mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori berkembang sangat baik. Terjadinya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menggunakan langkah-langkah metode bermain kartu kata dan peningkatan presentase jumlah anak yang aktif dalam proses pembelajaran untuk setiap pertemuan.

1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan:

52

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu katadengan melaksanakan 5 tahapan.
2. Dalam menggunakan metode bermain kartu kata guru harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik.
3. Diharapkan kepada penulis lain dalam bidang kependidikan supaya meneliti lebih lanjut tentang penelitian metode bermain kartu kata karena dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

**DAFTAR PUSTAKA**

Andang Ismail. (2006). Education Games. Yogyakarta: Pilar Media.

Agus Hariyanto. (2009). Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca. Yogyakarta: Diva Press.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *ProsedurPenelitianSuatuPendekatanPraktik*. Jakarta: RinekaCipta

Depdiknas. 2003. *Pedoman Pembejaran Permainan Berhitung Permulaan di TK.* Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

. . (2007). Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Balai Pustaka.

Fakhruddin, Asef Umar. 2010. Sukses Menjadi Guru TK-PAUD. Yogyakarta:

Bening.

Kunandar. 2013. *Penilaian* *Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers

Maleong, lexi J.2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mansur. (2005). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka

Pelajar.

Maimunah, Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Menteri Pendidikan Nasional. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

Republik Indonesia Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Musta’in, Nurani. 2008. *Anak Islam Suka Membaca*. Solo: Pustaka Amanah.

Muliawan, jasa ungguh. 2009. Manajemen play group dan TK. Yogyakarta:Diva press.

Partini. (2010). Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.

Permen 146 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD

Sanjaya.2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: KencanaPrenada Media Group.

Suharso dan Ana Retnoningsih. (2009). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi

Lux. Semarang: Widya Karya.

Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Idektif

Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group

Slamet Suyanto. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Soenjono Dardjowidjojo. (2003). Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia. Jakarta:

Yayasan Obor Indonesia.

Suyadi. 2011. *PanduanPenelitianTindakanKelas.* Yogyakarta: Diva Press.

Seefeldt, Carol. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.

Rahim, Farida. 2008 *Membaca*. www. Google. Com (Online). <http://pencilbooks.wordpress.com>?, diakses 5 november 2015).

Tadkiroatun Musfiroh. (2009). Menumbuh Kembangkan Baca Tulis Anak Usia

Dini. Jakarta: Grasindo**.**

Wiriaatamadja,Rochiati.2010.*MetodePenelitianTindakanKelasuntukMeningkatkan*

*Kinerja Guru danDosen*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.

Yasin Mustofa. (2007). EQ untuk Anak Usia Dinidalam Pendidikan Islam. Jakarta: Seketsa.

**FOTO-FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN**

* **Guru menjelaskan tentang permainan**



* Anak menunjuk dan menyebut huruf yang terdapat pada

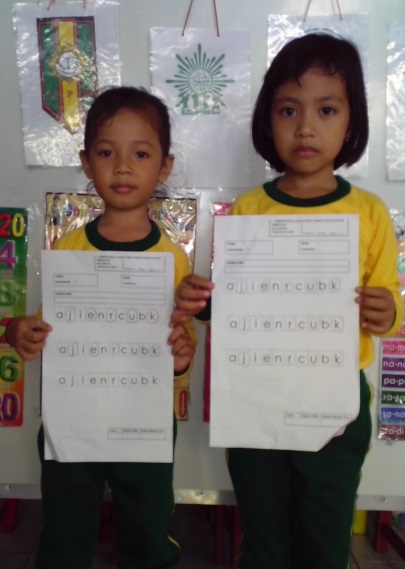
kartu kata yaitu kata ‘apel’





* Anak melingkari huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata ‘jeruk’



* Anak menebalkan huruf yang terdapat dalam kartu kata yaitu kata ‘pisang’





* Anak menunjuk hurf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata ‘pepaya’





**Lampiran 2a**

**SKENARIO PEMBELAJARAN**

**Pertemuan I**

Hari/Tanggal : Selasa / 15 Desember 2015

Tema/Sub tema: Tanaman / Buah (Apel)

1. Kegiatan awal di mulai pada jam 07.30-08.00, penyambutan peserta didik (salam, sapa dan senyum), dan pembiasaan berprilaku mandiri(membuka sepatu dan menyimpan di rak sepatu)
2. Masih rangkaian kegiatan awal pukul 08.00-08.30, anak anak masuk ke dalam ruang belajar untuk melakukan kegiatan salam, mengaji, berdoa, melompat ke depan ke kanan dan ke kiri, bercakap-cakap tentang macam-macam buah yang diperlihatkan oleh guru
3. Kegiatan Inti
4. Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu di sebar dengan posisi kartu tertelungkup
5. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang di cari/dibuka
6. Anak maju kedepan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘apel’
7. Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
8. Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran
9. Kegiatan Istirahat
10. Mencuci tangan, berdoa, sebelum dan sesudah makan makan
11. Kegiatan Penutup
12. Tanya jawab kegiatan hari ini
13. Menginformasikan kegiatan esok hari
14. Berdoa, salam, pulang

**Lampiran 2b**

**SKENARIO PEMBELAJARAN**

**Pertemuan II**

Hari/Tanggal : Kamis/17 Desember 2015

Tema/Sub tema: Tanaman /Buah (Jeruk)

1. Kegiatan awal di mulai pada jam 07.30-08.00, penyambutan peserta didik (salam, sapa dan senyum), dan pembiasaan berprilaku mandiri (membuka sepatu dan menyimpan di rak sepatu)
2. Masih rangkaian kegiatan awal pukul 08.00-08.15, anak anak masuk ke dalam ruang belajar untuk melakukan kegiatan salam, mengaji, berdoa menyebutkan tempat-tempat ibadah, Tanya jawab tentang pentingnya buah apel bagi kesehatan
3. Kegiatan Inti 08.30-09.15
4. Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu di sebar dengan posisi kartu tertelungkup
5. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang di cari/dibuka
6. Anak maju ke depan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta melingkari huruf dari huruf-huruf yang di tulis secara acak sehingga terbentuk kata‘jeruk’ yang terdapat dalam kartu kata
7. Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
8. Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran
9. Pukul 10.15-11.00
10. Istirahat, mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
11. Penutup 11.00-12.00
12. Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan termasuk buah jeruk
13. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini

* Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
* Bersiap, berdoa, salam

**Lampiran 2c**

**SKENARIO PEMBELAJARAN**

**Pertemuan III**

Hari/Tanggal : Sabtu/19 Desember 2015

Tema/Sub tema: Tanaman / Tanaman Buah (pisang)

1. Kegiatan awal di mulai pada jam 07.30-08.00, penyambutan peserta didik (salam, sapa dan senyum), dan pembiasaan berprilaku mandiri(membuka sepatu dan menyimpan di rak sepatu)
2. Masih rangkaian kegiatan awal pukul 08.00-08.15, anak anak masuk ke dalam ruang belajar untuk melakukan kegiatan salam, mengaji, berdoa, menyebutkan nama-nama buah
3. Kegiatan Inti 08.30-09.15
4. Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu di sebar dengan posisi kartu tertelungkup
5. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi huruf apa yang di cari/dibuka
6. Anak maju kedepan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta menyebut dan menebalkan huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata ‘pisang’
7. Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
8. Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran
9. Pukul 10.15-11.00

Istirahat, mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan.

1. Pukul 11.00-12.00

* Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
* Mengiformasikan kegiatan untuk esok hari
* Bersiap, berdoa, salam, pulang

**Lampiran 2d**

**SKENARIO PEMBELAJARAN**

**Pertemuan IV**

Hari/Tanggal : Senin/21 Desember 2015

Tema/Sub tema: Tanaman /Buah (pepaya)

1. Kegiatan awal di mulai pada jam 07.30-08.00, penyambutan peserta didik (salam, sapa dan senyum), dilanjutkan dengan upacara bendera dan pembiasaan berprilaku mandiri(membuka sepatu dan menyimpan di rak sepatu)
2. Masih rangkaian kegiatan awal pukul 08.00-08.15, anak anak masuk ke dalam ruang belajar untuk melakukan kegiatan salam, mengaji, berdoa, lomba mengambil gambar bunga yang disebut oleh guru
3. Kegiatan Inti 08.30-09.15
4. Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu di sebar dengan posisi kartu tertelungkup
5. Setelah semua kartu tertutup, anak mulai membuka kartu setelah guru memberikan instruksi hurufapa yang di cari/dibuka
6. Anak maju ke depan kelas jika telah menemukan kartu kata dan anak di minta menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata ‘pepaya’
7. Anak di minta mencocokkan dengan kartu kata yang ada pada anak dengan kartu kata yang ada pada guru
8. Permainan di ulang sampai setiap anak mendapat giliran
9. Pukul 10.15-11.00
10. Istirahat, mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan.
11. Penutup 11.00-12.00
12. Bercerita tentang pengalaman anak menanam pepaya
13. Tanya jawab kegiatan satu hari
14. Menginformasikan kegiatan esok hari
15. Berdoa, salam, pulang

**Lampiran 3a**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

**Pertemuan I Siklus I**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | BAIK | CUKUP | KURANG | KET |
| 3 | 2 | 1 |
| 1. | Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup |  | √ |  |  |
| 2. | Guru memberikan instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/dibuka pada kartu kata |  | √ |  |  |
| 3. | Guru memanggil pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata |  |  | √ |  |
| 4. | Guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru |  |  | √ |  |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mendapat giliran |  | √ |  |  |
|  | Jumlah skor perolehan | - | 6 | 2 |  |
|  | Jumlah skor maksimal | 15 | | | |
|  | Presentase% | 53,33% | | | |
|  | Kategori | Kurang | | | |

Persentase pencapaian = X 100

DESKRIPTOR PENILAIAN AKTIVITAS MENGAJAR GURU:

1. 3=Baik, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi kartu telungkup

2=Cukup, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1=Kurang, Jika guru tidak mengkocok kartu kata tapi semua kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1. 3=Baik, Jika guru memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

2=Cukup, Jika guru tidak membimbing anak saat memberi instruksi kepada anak untuk membuka huruf apa dicari/buka pada kartu kata

1=Kurang, Jika guru tidak memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

1. 3=Baik, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

2=Cukup, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan guru tidak membimbing anak saat diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1=Kurang, jika guru tidak memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1. 3=Baik, Jika guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

2=Cukup, Jika guru meminta anak tidak mencocokkan semua kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1=Kurang, Jika guru tidak meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1. 3=Baik, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

2=Cukup, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus tapi tidak semua anak mendapat giliran

1. 1=Kurang, Jika guru tidak melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

**Keterangan presentase penilaian:**

0%-65% Kurang

65%-79% Cukup

79%-100% Baik

**Lampiran 3b**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

**Pertemuan II Siklus I**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | BAIK | CUKUP | KURANG | KET |
| 3 | 2 | 1 |
| 1. | Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup | √ |  |  |  |
| 2. | Guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka Pada kartu kata |  | √ |  |  |
| 3. | Guru memanggil pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata |  | √ |  |  |
| 4. | Guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru |  |  | √ |  |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mendapat giliran |  | √ |  |  |
|  | Jumlah skor perolehan | 3 | 6 | 1 |  |
|  | Jumlah skor maksimal | 15 | | | |
|  | Presentase% | 66,66% | | | |
|  | Kategori | Cukup | | | |

Persentase pencapaian = X 100

DESKRIPTOR PENILAIAN AKTIVITAS MENGAJAR GURU:

1. 3=Baik, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi kartu telungkup

2=Cukup, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1=Kurang, Jika guru tidak mengkocok kartu kata tapi semua kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1. 3=Baik, Jika guru memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

2=Cukup, Jika guru tidak membimbing anak saat memberi instruksi kepada anak untuk membuka huruf apa dicari/buka pada kartu kata

1=Kurang, Jika guru tidak memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

1. 3=Baik, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

2=Cukup, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan guru tidak membimbing anak saat diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1=Kurang, jika guru tidak memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1. 3=Baik, Jika guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

2=Cukup, Jika guru meminta anak tidak mencocokkan semua kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1=Kurang, Jika guru tidak meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1. 3=Baik, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

2=Cukup, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus tapi tidak semua anak mendapat giliran

1. 1=Kurang, Jika guru tidak melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

**Keterangan presentase penilaian:**

0%-65% Kurang

65%-79% Cukup

79%-100% Baik

**Lampiran 3c**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

**Pertemuan I Siklus II**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | BAIK | CUKUP | KURANG | KET |
| 3 | 2 | 1 |
| 1. | Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup | √ |  |  |  |
| 2. | Guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka pada kartu kata |  | √ |  |  |
| 3. | Guru memanggil pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata |  | √ |  |  |
| 4. | Guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru |  | √ |  |  |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mendapat giliran |  | √ |  |  |
|  | Jumlah skor perolehan | 3 | 8 | - |  |
|  | Jumlah skor maksimal | 15 | | | |
|  | Presentase% | 73,33% | | | |
|  | Kategori | Cukup | | | |

Persentase pencapaian = X 100

DESKRIPTOR PENILAIAN AKTIVITAS MENGAJAR GURU:

1. 3=Baik, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi kartu telungkup

2=Cukup, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1=Kurang, Jika guru tidak mengkocok kartu kata tapi semua kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1. 3=Baik, Jika guru memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

2=Cukup, Jika guru tidak membimbing anak saat memberi instruksi kepada anak untuk membuka huruf apa dicari/buka pada kartu kata

1=Kurang, Jika guru tidak memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

1. 3=Baik, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

2=Cukup, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan guru tidak membimbing anak saat diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1=Kurang, jika guru tidak memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1. 3=Baik, Jika guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

2=Cukup, Jika guru meminta anak tidak mencocokkan semua kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1=Kurang, Jika guru tidak meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1. 3=Baik, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

2=Cukup, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus tapi tidak semua anak mendapat giliran

1=Kurang, Jika guru tidak melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

**Keterangan presentase penilaian:**

0%-65% Kurang

65%-79% Cukup

79%-100% Baik

**Lampiran 3d**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU**

**Pertemuan II Siklus II**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | BAIK | CUKUP | KURANG | KET |
| 3 | 2 | 1 |
| 1. | Guru mengkocok kartu kata, kemudian kartu disebar dengan posisi kartu tertelungkup | √ |  |  |  |
| 2. | Guru memberikan instruksi huruf apa yang dicari/dibuka pada kartu kata | √ |  |  |  |
| 3. | Guru memanggil pemenang/anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata | √ |  |  |  |
| 4. | Guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru |  | √ |  |  |
| 5 | Guru melanjutkan permainan sampai semua anak mendapat giliran |  | √ |  |  |
|  | Jumlah skor perolehan | 9 | 4 | - |  |
|  | Jumlah skor maksimal | 15 | | | |
|  | Presentase% | 86,66% | | | |
|  | Kategori | Baik | | | |

Persentase pencapaian = X 100

DESKRIPTOR PENILAIAN AKTIVITAS MENGAJAR GURU:

1. 3=Baik, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi kartu telungkup

2=Cukup, Jika guru mengkocok kartu kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1=Kurang, Jika guru tidak mengkocok kartu kata tapi semua kata kemudian disebar dengan posisi sebagian kartu telungkup

1. 3=Baik, Jika guru memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

2=Cukup, Jika guru tidak membimbing anak saat memberi instruksi kepada anak untuk membuka huruf apa dicari/buka pada kartu kata

1=Kurang, Jika guru tidak memberi instruksi kepada anak huruf apa yang dicari/buka pada kartu kata

1. 3=Baik, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

2=Cukup, jika guru memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan guru tidak membimbing anak saat diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1=Kurang, jika guru tidak memanggil anak maju ke depan kelas jika telah menemukan huruf yang benar dan anak diminta menyebutkan huruf yang ada pada kartu kata.

1. 3=Baik, Jika guru meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

2=Cukup, Jika guru meminta anak tidak mencocokkan semua kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1=Kurang, Jika guru tidak meminta anak mencocokkan dengan kartu yang ada pada anak dengan kartu yang ada pada guru

1. 3=Baik, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

2=Cukup, Jika guru melanjutkan permainan terus menerus tapi tidak semua anak mendapat giliran

1=Kurang, Jika guru tidak melanjutkan permainan terus menerus sampai semua anak mendapat giliran

**Keterangan presentase penilaian:**

0%-65% Kurang

65%-79% Cukup

79%-100% Baik

**Lampiran 4a**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS ANAK DIDIK**

**Pertemuan I Siklus I**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Menunjukkan bentuk symbol-simbol huruf | | | | Keterangan |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Fadil |  | √ |  |  |  |
| 2 | Aidhil | √ |  |  |  |  |
| 3 | Latif |  | √ |  |  |  |
| 4 | Alim | √ |  |  |  |  |
| 5 | Arham |  | √ |  |  |  |
| 6 | Rezky | √ |  |  |  |  |
| 7 | Michael | √ |  |  |  |  |
| 8 | Fauzan | √ |  |  |  |  |
| 9 | Zyra |  |  | √ |  |  |
| 10 | Safira |  | √ |  |  |  |
| 11 | Indira |  |  | √ |  |  |
| 12 | Kyla |  | √ |  |  |  |
| 13 | Qulmi | √ |  |  |  |  |
| 14 | Marcella |  |  | √ |  |  |
| 15 | Raisa |  | √ |  |  |  |
| Jumlah skor perolehan | | 6 | 12 | 9 | - |  |
| Jumlah skor maksimal | | 60 | | | | |
| Presentase% | | 45% | | | | |
| Kategori | | MB(Mulai Berkembang) | | | | |

Keterangan:

1. BB( Belum Berkembang): Jika anak belum mampu menunjukkan dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kartu kata”apel”.
2. MB(Mulai Berkembang): Jika anak mampu menunjukkan huruf yang terdapat dalam kartu kata “apel.
3. BSH( Berkembang sesuai harapan): Jika anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam kartu kata “apel.
4. BSB(Berkembang sangat baik): Jika anak mampu menunjuk dan menyebut serta mencocokkan bentuk symbol-simbol huruf yang ada pada kartu kata”apel.

Keterangan Presentase

BB (Belum Berkembang) : 0-25%

MB (Mulai Berkembang) : 25-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan):50-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik) :75-100%

**Lampiran 4b**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS ANAK DIDIK**

**Pertemuan II Siklus I**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | 1. Menunjukkan bentuk symbol-simbol huruf | | | | Keterangan |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Fadil |  | √ |  |  |  |
| 2 | Aidhil | √ |  |  |  |  |
| 3 | Latif |  |  | √ |  |  |
| 4 | Alim | √ |  |  |  |  |
| 5 | Arham |  |  | √ |  |  |
| 6 | Rezky | √ |  |  |  |  |
| 7 | Michael | √ |  |  |  |  |
| 8 | Fauzan |  | √ |  |  |  |
| 9 | Zyra |  |  |  | √ |  |
| 10 | Safira |  |  | √ |  |  |
| 11 | Indira |  |  |  | √ |  |
| 12 | Kyla |  | √ |  |  |  |
| 13 | Qulmi |  | √ |  |  |  |
| 14 | Marcella |  |  |  | √ |  |
| 15 | Raisa |  | √ |  |  |  |
| Jumlah skor peroleha | | 4 | 10 | 9 | 12 |  |
| Jumlah skor maksimal | | 60 | | | | |
| Presentase% | | 58,33% | | | | |
| Kategori | | BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | | | | |

Keterangan:

1. BB (Belum Berkembang): Jika anak belum mampu menyebut dan melingkari huruf yang terdapat pada kartu kata” jeruk”.
2. MB (Mulai Berkembang): Jika anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat pada kartu kata”jeruk”.
3. BSH (Berkembang sesuai harapan): Jika anak mampu melingkari huruf yang ada pada kartu kata”jeruk”.
4. BSB (Berkembang sangat baik): Jika anak mampu menyebutkan dan melingkari huruf yang terdapat pada kartu kata” jeruk”.

Keterangan Presentase

BB (Belum Berkembang) : 0-25%

MB (Mulai Berkembang) : 25-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan):50-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik) :75-100%

**Lampiran 4c**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS ANAK DIDIK**

**Pertemuan I siklus II**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Menunjukkan bentuk symbol-simbol huruf | | | | Keterangan |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Fadil |  |  | √ |  |  |
| 2 | Aidhil |  | √ |  |  |  |
| 3 | Latif |  |  |  | √ |  |
| 4 | Alim |  | √ |  |  |  |
| 5 | Arham |  |  |  | √ |  |
| 6 | Rezky |  | √ |  |  |  |
| 7 | Michael |  | √ |  |  |  |
| 8 | Fauzan |  |  | √ |  |  |
| 9 | Zyra |  |  |  | √ |  |
| 10 | Safira |  |  |  | √ |  |
| 11 | Indira |  |  |  | √ |  |
| 12 | Kyla |  |  | √ |  |  |
| 13 | Qulmi |  |  | √ |  |  |
| 14 | Marcella |  |  |  | √ |  |
| 15 | Raisa |  |  | √ |  |  |
| Jumlah skor perolehan | | - | 8 | 15 | 24 |  |
| Jumlah skor maksimal | | 60 | | | | |
| Presentase% | | 78,33% | | | | |
| Kategori | | BSB (Berkembang Sangat Harapan) | | | | |

Keterangan:

1. BB( Belum Berkembang): Jika anak belum mampu menyebut dan menebalkan huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata “pisang”.
2. MB(Mulai Berkembang): Jika anak mampu menyebut huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata “pisang”.
3. BSH( Berkembang sesuai harapan): Jika anak mampu dan menebalkan huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata “pisang”.
4. BSB(Berkembang sangat baik): Jika anak mampu menyebut dan menebalkan huruf yang terdapat pada kartu kata yaitu kata “pisang”.

Keterangan Presentase

BB (Belum Berkembang) : 0-25%

MB (Mulai Berkembang) : 25-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan):50-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik) :75-100%

**Lampiran 4d**

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS ANAK DIDIK**

**Pertemuan II Siklus II**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Menunjukkan bentuk symbol-simbol huruf | | | | Keterangan |
| BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Fadil |  |  |  | √ |  |
| 2 | Aidhil |  |  | √ |  |  |
| 3 | Latif |  |  |  | √ |  |
| 4 | Alim |  |  | √ |  |  |
| 5 | Arham |  |  |  | √ |  |
| 6 | Rezky |  |  | √ |  |  |
| 7 | Michael |  |  | √ |  |  |
| 8 | Fauzan |  |  | √ |  |  |
| 9 | Zyra |  |  |  | √ |  |
| 10 | Safira |  |  |  | √ |  |
| 11 | Indira |  |  |  | √ |  |
| 12 | Kyla |  |  |  | √ |  |
| 13 | Qulmi |  |  | √ |  |  |
| 14 | Marcella |  |  |  | √ |  |
| 15 | Raisa |  |  | √ |  |  |
| Jumlah skor perolehan | | - | - | 21 | 32 |  |
| Jumlah skor maksimal | | 60 | | | | |
| Presentase% | | 88,33% | | | | |
| Kategori | | BSB (Berkembang Sangat Baik) | | | | |

Keterangan:

1. BB (Belum Berkembang): Jika anak belum mampu menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata “pepaya”.
2. MB (Mulai Berkembang): Jika anak mampu menunjukkan huruf yang terdapat dalam kata “pepaya”.
3. BSH( Berkembang sesuai harapan): Jika anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata “pepaya”.
4. BSB(Berkembang sangat baik): Jika anak mampu menunjuk dan menyebutkan huruf yang terdapat dalam kata “pepaya”.

Keterangan Presentase

BB (Belum Berkembang) : 0-25%

MB (Mulai Berkembang) : 25-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan):50-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik) :75-100%