



**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A DALAM
MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TK
DHARMA WANITA TEGAL GEDE KECAMATAN SUMBERSARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh

Merinda Eka Etianingsih

NIM 120210205008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A DALAM
MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TK
DHARMA WANITA TEGAL GEDE KECAMATAN SUMBERSARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

SKRIPSI

Oleh

Merinda Eka Etianingsih

NIM 120210205008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta ayahanda Edy Supiono dan ibunda Muktriasih atas segala doa, semangat, materi, dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya selama ini;
2. Para guru dan dosen mulai dari Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang telah membimbing, mendidik, dan memberikan pendidikan yang bermanfaat;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

Belajarlah bahasa huruf, sehingga anda bisa membaca tulisan. Belajarlah bahasa alam, sehingga anda bisa membaca jutaan hikmah dari alam. Belajarlah bahasa kehidupan, sehingga anda bisa membaca arti dari setiap kejadian.

(Tom Butler Bowdon)*)



*Minerva, T. 2010. *Koleksi Terbaik Kata-kata Bijak Membangun Pribadi Lebih Positif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Merinda Eka Etianingsih

NIM : 120210205008

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sudah sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab penuh atas keabasahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Juni 2016

Merinda Eka E
NIM 120210205008

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A DALAM
MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TK
DHARMA WANITA TEGAL GEDE KECAMATAN SUMBERSARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh:
Merinda Eka Etianingsih
NIM 120210205008

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yulianti, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Drs. Misno A. Lathief

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A DALAM
MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF DI TK
DHARMA WANITA TEGAL GEDE KECAMATAN SUMBERSARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Merinda Eka Etianingsih
NIM : 120210205008
Angkatan : 2012
Daerah Asal : Probolinggo
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 17 Februari 1994
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1 PG-PAUD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. NanikYuliati,M.Pd.

Drs. Misno A. Lathief, M.Pd.

NIP.19610729 198802 2 001

NIP.19550813 198103 1 003

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari/Tanggal : Senin/ 20 Juni 2016

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M.Pd.

Drs. Misno A. Lathief, M.Pd.

NIP.19561003 198212 2 001

NIP.19550813 198103 1 003

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Svarifuddin, M.Pd.

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.

NIP: 19590520 198602 1 001

NIP.19610729 198802 2 001

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Merinda Eka Etianingsih; 120210205008; 54 halaman; Program Studi S1 PG-PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Anak usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan keaksaraan sudah mampu mengenal simbol huruf vokal dan konsonan, membuat coretan yang bermakna, meniru.

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok A di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember kemampuan anak khususnya dalam mengenal huruf masih belum optimal. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran anak masih kesulitan saat menyebutkan huruf yang lafal dan bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, dan terbalik saat menirukan huruf “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. Keadaan ini dipicu oleh kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru kelas kurang menarik kegiatan pembelajaran tersebut berupa dekate, kegiatan dekate ini dimulai dengan guru menulis beberapa huruf di papan tulis kemudian dikenalkan cara membaca huruf tersebut, setelah itu guru membagikan buku pada anak dan anak diminta menulis huruf atau kata sesuai yang diucapkan guru. Akibatnya suasana belajar tidak menyenangkan karena dalam proses pembelajaran anak cenderung pasif dan mudah bosan, sehingga hasil belajar yang diperoleh anak dalam mengenal huruf masih kurang yaitu terdapat 4 orang anak yang menunjukkan kategori sangat baik, 5 anak menunjukkan kategori baik, 5 anak menunjukkan kategori cukup, dan 6 anak menunjukkan kategori kurang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan menerapkan permainan kartu huruf. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimanakah penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan

kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?, 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?, 2) untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede dengan jumlah 20 anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Mc Tagart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf setelah diberikan tindakan dengan menerapkan permainan kartu huruf. Diketahui nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus I sebesar 69,37 dan siklus II meningkat menjadi 76,87.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Saran penelitian ini bagi guru adalah hendaknya dapat menerapkan permainan kartu huruf sebagai salah satu permainan alternatif dalam pembelajaran anak kelompok A dalam mengenal huruf.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala Rahmat, Taufiq, serta Hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember; dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Dra.Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Jember dan selaku Dosen Pembahas;
5. Drs. Misno A. Lathief, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Drs. Syarifuddin, M.Pd selaku dosen penguji;
7. Seluruh dosen Program Studi PG-PAUD Universitas Jember;
8. Kepala Sekolah, seluruh guru, dan anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember;
9. Ayahanda Edy Supiono dan Ibunda tercinta Muktiasih;
10. Saudaraku Ikhfan Supra Yogi;
11. Keluarga Villa Brantas XXI No 183, Mbak Rina, Mbak Lucy, Inayah, Iin, Cetar, lisa, terima kasih telah menjadi saudara selama 2 tahun terakhir ini;
12. Teman-teman terbaikku Ana Fitriani, Mela, Anna Rahman, Fida, Dewi, Yanti, Hanum, Salis, Lisa;
13. Teman-teman mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012;

14. Sahabatku Try Sutrisno dan Mbak Gondo, terima kasih atas segala bantuan dan kerjasama yang telah diberikan, dan;

15. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari berbagai kekurangan. Berkenaan dengan hal tersebut, dengan kerendahan hati saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember tercinta.

Penulis

Jember, 20 Juni 2016

DAFTAR ISI

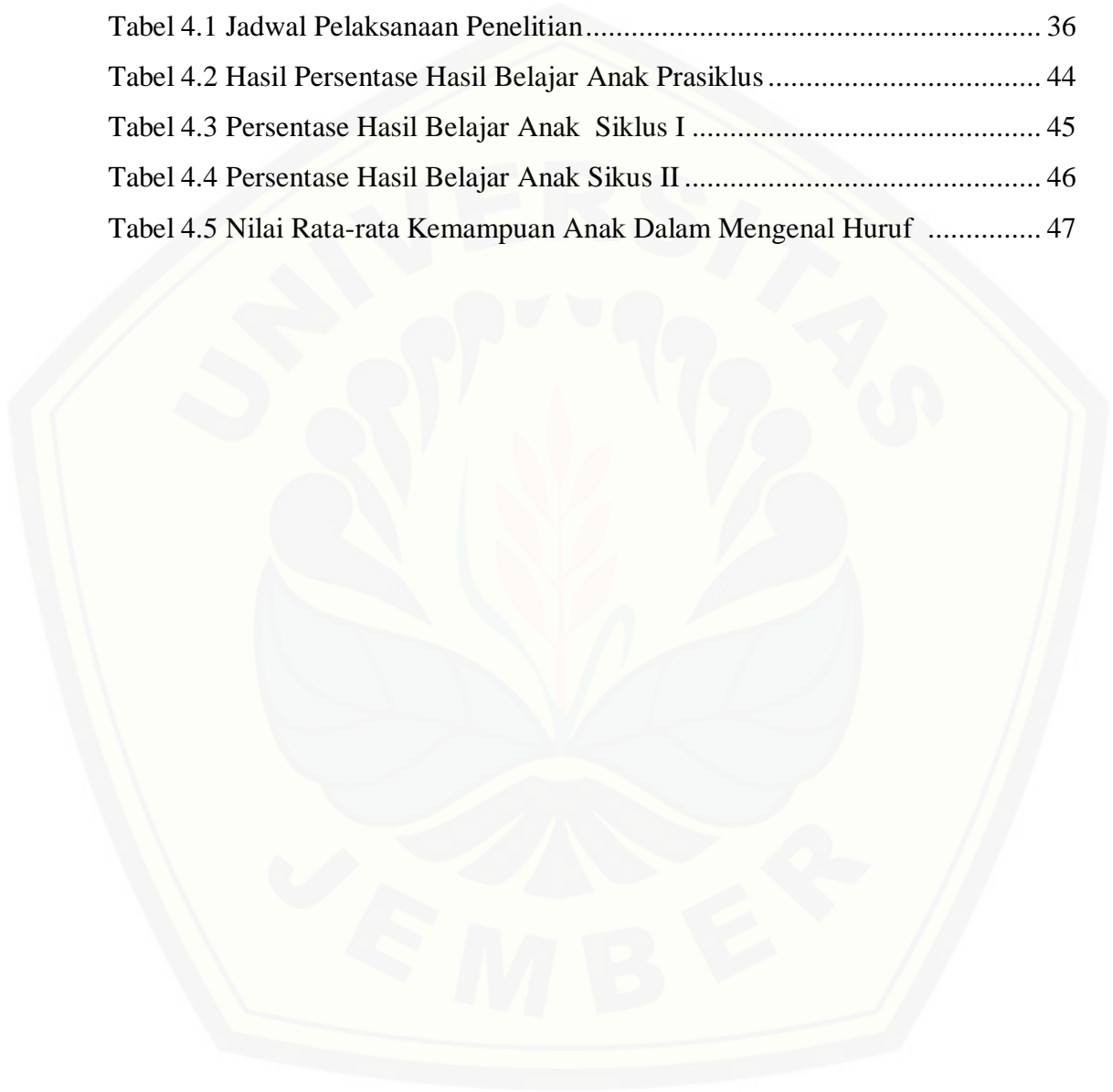
	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN.....	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	6
2.1.1 Pengertian Perkembangan Bahasa	6
2.1.2 Macam-macam Keterampilan Bahasa.....	7
2.2 Membaca Untuk Anak Usia Dini	8
2.3 Kemampuan Mengenal Huruf	10

2.3.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf.....	10
2.3.2 Jenis - jenis Huruf	11
2.3.3 Macam-macam Pendekatan Dalam Mengenalkan Huruf Pada Anak	12
2.3.4 Metode Yang Digunakan Dalam Mengenalkan Huruf	13
2.3.5 Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf.....	14
2.3.6 Tahap Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf	15
2.3.7 Manfaat Mengenal Huruf	15
2.4 Permainan Anak Usia Dini	16
2.4.1 Pengertian Permainan	16
2.4.2 Jenis- jenis Permainan	16
2.4.3 Ciri-ciri Permainan	17
2.5 Permainan Kartu Huruf	18
2.5.1 Pengertian Permainan Kartu Huruf.....	18
2.5.2 Fungsi Permainan Kartu Huruf.....	19
2.5.3 Manfaat Permainan Kartu Huruf	20
2.6 Penerapan Permainan Kartu Huruf	21
2.7 Penelitian Yang Relevan	22
2.8 Kerangka Berfikir.....	23
2.9 Hipotesis Penelitian	24
BAB 3 METODE PENELITIAN	25
3.1 Tempat dan Waktu dan Subjek Penelitian	25
3.2 Definisi Operasional.....	25
3.2.1 Kemampuan Mengenal Huruf	25
3.2.2 Permainan Kartu Huruf	25
3.3 Desain Penelitian.....	26
3.4 Prosedur Penelitian.....	27
3.4.1 Pra Siklus.....	27
3.4.2 Siklus I.....	27
3.4.3 Siklus II	30

3.5 Metode Pengumpulan Data	31
3.5.1 Observasi	31
3.5.2 Wawancara	32
3.5.3 Tes	32
3.5.4 Dokumentasi	33
3.6 Analisis Data.....	33
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Gambaran Umum Sekolah.....	36
4.2 Jadwal Penelitian.....	36
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	36
4.3.1 Pra siklus	36
4.3.2 Siklus I.....	37
4.3.3 Siklus II	41
4.4 Hasil Penelitian	44
4.4.1 Analisis Data Penelitian	44
4.4.2 Analisis Nilai Rata-rata Kelas Kemampuan Mengenal Huruf ..	47
4.5 Pembahasan	47
4.6 Temuan Penelitian	49
BAB 5 PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN	55

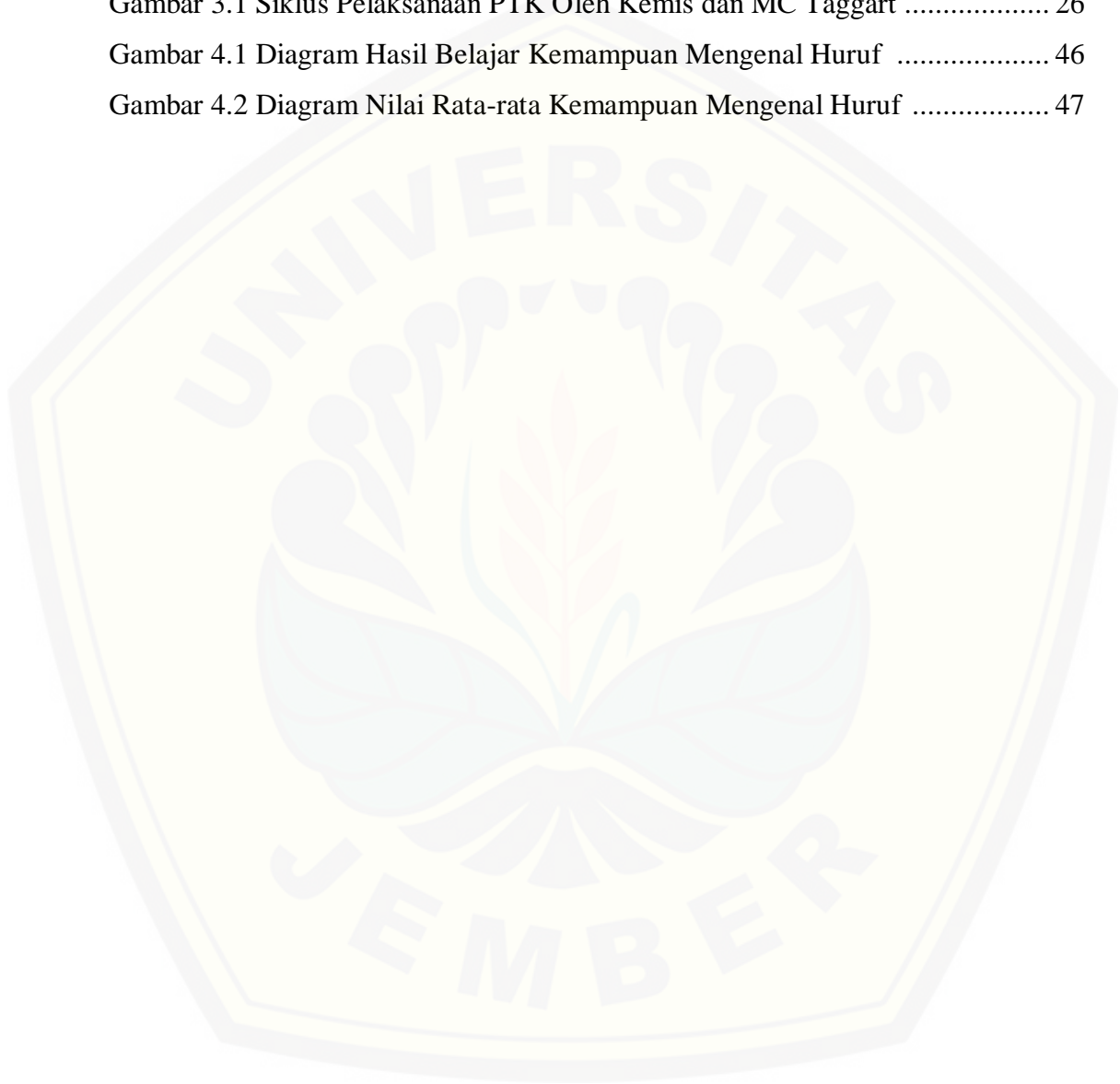
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf	34
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	36
Tabel 4.2 Hasil Persentase Hasil Belajar Anak Prasiklus	44
Tabel 4.3 Persentase Hasil Belajar Anak Siklus I	45
Tabel 4.4 Persentase Hasil Belajar Anak Siklus II	46
Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf	47



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	23
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK Oleh Kemis dan MC Taggart	26
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Huruf	46
Gambar 4.2 Diagram Nilai Rata-rata Kemampuan Mengenal Huruf	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN	55
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA.....	57
B.1 Pedoman Observasi.....	57
B.2 Pedoman Wawancara.....	57
B.3 Pedoman Tes	58
B.4 Pedoman Dokumentasi.....	58
LAMPIRAN C. Lembar Observasi Guru dan Aktivitas Anak.....	59
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru	59
C.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I	61
C.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II	63
C.4 Pedoman Observasi Aktivitas Anak	65
C.5 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I.....	68
C.6 Hasil Observasi Ajktivitas Anak Siklus II I.....	71
LAMPIRAN D. Lembar Penilaian Tes Hasil Belajar	74
D.1 Pedoman Penilaian Tes Hasil Belajar Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf.....	74
D.2 Penilaian Tes Hasil Belajar Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Siklus I	78
D.3 Penilaian Tes Hasil Belajar Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Siklus II.....	81
LAMPIRAN E. Lembar Wawancara Guru	84
E.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan	84
E.2 Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan	85
E.3 Hasil Wawancara Guru Sebelum Pelaksanaan Tindakan.....	86
E.4 Hasil Wawancara Guru Sesudah Pelaksanaan Tindakan	87
LAMPIRAN F. DOKUMENTASI	88
F.1 Daftar Nama Anak Kelompok A.....	88
F.2 Daftar Nama Guru	89

F.3 Profil Sekolah	89
F.4 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Prasiklus.....	90
F.5 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Prasiklus	92
F.6 Foto Pelaksanaan Kegiatan	94
LAMPIRAN G. Rencana Kegiatan Harian	99
G.1 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus I	99
G.2 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus II	106
LAMPIRAN H. Lembar Kerja Anak (LKA).....	111
H.1 LKA Siklus I	111
H.2 LKA Siklus II	113
LAMPIRAN I HASIL TES TULIS	114
I.1 Hasil Tes Tulis Siklus 1	114
I.2 Hasil Tes Tulis Siklus 2.....	116
LAMPIRAN J.SURAT KETERANGAN.....	117
J.1 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	117
J.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	118
LAMPIRAN K. Biodata	119

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan yang penting sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Hasan (2009:15) mengungkapkan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi bangsa dan negara (Suyanto, dalam Wulandari 2013:22). Menurut Sujiono (2009:42) tujuan pendidikan anak usia dini secara umum untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pembinaan pada PAUD ditujukan bagi anak, agar dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki, diantaranya perkembangan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif serta moral agama. Bahasa merupakan salah satu aspek pada anak usia dini yang penting untuk dikembangkan, karena bahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu satu dengan yang lainnya. Santrock (2007: 353) berpendapat bahwa bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan,

tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bromley (dalam Dhieni, 2007:1.19) menyebutkan empat macam keterampilan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Membaca merupakan proses pemahaman karena makna bahasa diperoleh melalui simbol visual dan verbal. Proses pemahaman tersebut meliputi kemampuan anak dalam memahami dan mengenali tentang konsep huruf.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Darjowidjojo,2003:300). Mengenalkan huruf pada anak perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini, agar nantinya dapat berkembang dengan baik. Menurut Musfiroh (2009:10) stimulasi pengenalan huruf dapat merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf salah satunya dengan cara bermain. Hal ini didukung dengan paparan kurikulum 2004 bahwa bermain merupakan pendekatan dalam melakukan pembelajaran, permainan yang diberikan kepada anak hendaknya menggunakan media yang bersifat inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan (Kurikulum 2004:9).

Di Taman Kanak-kanak, anak dapat dikenalkan dengan berbagai kegiatan bermain salah satunya adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf menurut Hasan (2009:65) adalah penggunaan sejumlah kartu yang berisi simbol huruf pada setiap kartunya, sebagai alat bantu untuk belajar mengenali huruf dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf. Penggunaan permainan kartu huruf memupuk adanya pemahaman setiap simbol memiliki sebutan atau nama, selain itu dapat membantu anak untuk mengenali lebih dalam mengenai simbol-simbol yang berada di lingkungan sekitarnya beserta mengetahui tulisan yang terdapat pada simbol (Novianti, 2013:278)

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok A di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember kemampuan anak khususnya dalam mengenal huruf masih belum optimal. Hal ini terlihat pada saat

pembelajaran anak masih kesulitan saat menyebutkan huruf yang lafal dan bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, dan terbalik saat menirukan huruf “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. Keadaan ini dipicu oleh kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru kelas kurang menarik kegiatan pembelajaran tersebut berupa dekete, kegiatan dekete ini dimulai dengan guru menulis beberapa huruf di papan tulis kemudian dikenalkan cara membaca huruf tersebut, setelah itu guru membagikan buku pada anak dan anak diminta menulis huruf atau kata sesuai yang diucapkan guru. Akibatnya suasana belajar tidak menyenangkan karena dalam proses pembelajaran anak cenderung pasif dan mudah bosan, sehingga hasil belajar yang diperoleh anak dalam mengenal huruf masih kurang yaitu terdapat 4 orang anak yang menunjukkan kategori sangat baik, 5 anak menunjukkan kategori baik, 5 anak menunjukkan kategori cukup, dan 6 anak menunjukkan kategori kurang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu ditingkatkannya kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan yang menarik bagi anak, salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan kartu huruf. Diharapkan dengan penerapan permainan kartu huruf kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 mendiskripsikan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.3.2 untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagi guru
- a. dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar;
 - b. dapat membangkitkan kreativitas guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran;
 - c. dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan;
 - d. sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
- 1.4.2 Bagi anak
- a. meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal huruf;
 - b. membantu anak dalam mengenal simbol huruf;

- c. membantu anak dalam membedakan bentuk huruf;
- d. membantu anak dalam mengucapkan bunyi huruf .

1.4.3 Bagi sekolah

- a. sebagai referensi model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak;
- b. dapat menambah alat permainan disekolah;
- c. sebagai bahan acuan dalam menciptakan pembelajaran dan permainan yang menyenangkan;
- d. meningkatkan kualitas kinerja guru;
- e. membantu guru dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

1.4.4 Bagi peneliti

- a. dapat menambah pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf;
- b. meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan permainan;
- c. dapat menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf;
- d. memperoleh pengalaman penelitian dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf;
- e. mengembangkan potensi diri dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Perkembangan Bahasa

Menurut Winkel (2005:14) perkembangan merupakan proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya. Proses perkembangan tersebut berlangsung secara bertahap dalam waktu tertentu. Desmita (2005:15) mendefinisikan perkembangan adalah keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas, kemampuan, sifat dan ciri-ciri yang baru.

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia khususnya dalam kegiatan berkomunikasi. Menurut pendapat Santrock (2007: 353) bahasa merupakan bentuk komunikasi berupa lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu simbol-simbol. Papalia, dkk (2008:234) bahasa merupakan item komunikasi yang didasarkan pada kata dan tata bahasa, serta perkembangan kognitif. Bahasa berkembang tidak lepas dari perkembangan kognitif karena dengan bahasa yang berkembang anak dapat mengkomunikasikan kebutuhan, perasaan, dan idenya.

Perkembangan bahasa anak merupakan perubahan dalam hal kebahasaan yang dimiliki oleh anak. William (dalam Fadlillah, 2012:47) membagi tahap-tahap perkembangan bahasa anak menjadi beberapa tahap yaitu:

- 1) Prastadium (umur 0,6-1,0) pada tahap ini anak mulai bisa mengeluarkan suara tetapi yang belum berarti, seperti huruf-huruf bibir misalnya pep
- 2) Masa pertama (umur 1,0-1,6) pada tahap pertama ini penguasaan kata yang dimiliki anak belum lengkap anak hanya bisa mengucapkan kata seperti *mem* dan *mik*
- 3) Masa kedua (umur 1,6-2,0), pada tahap kedua ini anak sudah mulai bisa mengucapkan kata “mama”

- 4) Masa ketiga (umur 2,0-2,6) pada tahap ini anak mulai dapat menggunakan kata-kata yang dapat diterjemahkan, dan anak sudah mampu menyusun kalimat pendek
- 5) Masa keempat (umur 2,6-ke atas), pada masa ini perkembangan bahasa yang dimiliki anak sudah mulai sempurna, karena anak sudah mampu menyusun kalimat.

Menurut Permendiknas, (2010:10) tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun ditandai dapat melakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Menerima bahasa, pada tahap ini anak dapat memahami bahasa yang di peroleh dari lingkungan sekitar, meliputi anak dapat memahami perkataan yang di sampaikan orang lain;
- 2) Mengungkapkan bahasa, pada tahap ini anak dapat mengungkapkan kembali kemampuan bahasa yang mereka miliki seperti anak dapat menceritakan kembali pengalaman mereka.
- 3) Keaksaraan, pada tahap ini anak dapat mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, membuat coretan yang bermakna, meniru menulis.

Berdasarkan teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan bahasa anak adalah suatu proses perubahan dari aspek kebahasaan yang dimiliki oleh anak. Aspek kebahasaan tersebut meliputi kemampuan anak dalam berkomunikasi, baik pikiran, perasaan, maupun keinginan anak, sehingga anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Macam-macam Keterampilan Bahasa

Bromley (dalam Dhieni dkk, 2007:1.19) menyebutkan empat macam keterampilan bahasa yaitu: 1) menyimak, 2) membaca, 3) berbicara, dan 4) menulis. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan proses pemahaman karena keterampilan tersebut diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Proses pemahaman meliputi pemahaman tentang konsep huruf dan bunyi yang melambangkannya. Berbicara dan menulis merupakan keterampilan proses penyusunan yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol

visual dan verbal yang diproses dan di ekspresikan anak. Ketika anak berbicara dan menulis, mereka menyusun bahasa dan mengkonsep arti.

Zubaidah (2003:3) perkembangan bahasa anak mencakup empat keterampilan, yaitu:

- 1) Menyimak, merupakan kemampuan menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan
- 2) Berbicara, merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan
- 3) Membaca, merupakan kemampuan bahasa yang bersifat reseptif, kemampuan membaca merupakan kemampuan bersifat kompleks yang melibatkan fisik dan mental
- 4) Menulis, merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi ,dimana anak dapat menyampaikan ide, pikiran dan perasaan melalui tulisan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam keterampilan bahasa antara lain menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Membaca merupakan keterampilan bahasa yang bersifat reseptif karena diperoleh dan diproses dari simbol visual dan verbal, dan juga merupakan proses pemahaman, dimana proses ini merupakan dasar bagi kegiatan belajar anak secara umum. Di antaranya pemahaman mengenai konsep huruf dan mengenal huruf

2.2 Membaca Untuk Anak Usia Dini

Menurut pendapat Tzu (dalam Susanto, 2012:84) membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Membaca merupakan penerjemahan simbol-simbol dan suara-suara kedalam makna. Untuk menjadi pembaca yang baik anak harus belajar membedakan huruf yang berbeda-beda dan mencocokkan suara-suara ke dalam makna (Novianti, 2013)

Hartati (dalam Susanto, 2012:84) juga mengemukakan membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari

tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf. Membaca dikatakan sebagai kegiatan fisik karena pada saat membaca bagian-bagian tubuh khususnya mata membantu melakukan proses membaca. Membaca juga dikatakan sebagai kegiatan mental karena pada saat membaca bagian-bagian pikiran khususnya persepsi dan ingatan terlibat didalamnya sehingga dapat mengembangkan intelektual anak .

Pendapat lain menurut Cunningham, dkk (dalam Santrock, 2007:364) membaca digunakan untuk mengajarkan fonik dan aturan-aturan dasarnya dalam menerjemahkan simbol-simbol (huruf) kedalam bunyi. Simbol-simbol dalam alfabet memiliki arti yang berbeda-beda pada setiap hurufnya, oleh karena itu perlu diajarkan pada anak usia dini masing-masing huruf tersebut untuk kesiapan anak membaca. Baraja (1986: 1) mengatakan hakikat membaca yaitu belajar mengenal lambang-lambang bunyi bahasa dan rangkaian huruf kemudian menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf .

Siantayani (2011: 61) berpendapat bahwa anak harus memahami bahwa sebuah huruf adalah suatu simbol yang mewakili suatu bunyi. Hal-hal yang dapat mendukung anak dalam belajar membaca yaitu di antaranya: 1) mengenali dan menamai huruf, 2) mengenali huruf depan kata-kata yang dikenali, 3) mengenali huruf besar dan huruf kecil, serta 4) menghubungkan huruf dengan bunyi yang didengar. Hal ini sesuai dengan metode yang digunakan Montessori dalam mengajarkan anak membaca melalui metode sintesa yaitu mengajarkan anak mengenal huruf terlebih dahulu, kemudian mengenal suku kata, lalu mengenal kata.

Berdasarkan teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian membaca untuk anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengenal huruf, suku kata, dan kata-kata, dan anak juga mampu mengucapkan serta menerjemahkan.

2.3 Kemampuan Mengenal Huruf

2.3.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Huruf dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Menurut Novianti (2013:282) huruf adalah bagian terkecil dalam dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual.

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri/tanda-tanda dari aksara dalam tata tulis (Wasik dan Seefeldt, 2008:331).

Menurut Darjowidjojo (2003:300) mengungkapkan 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. Trisniwati (2014:14), kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, di antaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Menurut Suyanto (2005:165) bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tapi bacanya berbeda, seperti D dan B , M dan W. Maka di perlukan permainan untuk mengenal huruf.

“Menurut Siantayani (2011:61) pada umumnya urutan huruf yang mudah dikenali anak yaitu huruf-huruf yang bundar misalnya (misalnya O, C) , huruf-huruf yang memiliki garis-garis lurus (misalnya L, P, T), Huruf-huruf yang memiliki garis lengkung dan memiliki titik potong (misalnya B, R) berbeda dengan yang tidak memiliki titik potong (misalnya, S, J), dan huruf-huruf dengan garis diagonal (misalnya K, X) yang paling akhir dikenal. Berbagai huruf yang dikenal anak, akan

menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf”.

Belajar mengenal huruf menurut Ehri (dalam Wasik dan Seefeldt 2008:330) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal huruf dan memahami huruf agar nantinya menjadi pembaca yang mandiri dan lancar. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus dilakukan secara berulang-ulang (Rasyid dkk, 2009: 241).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami ciri-ciri huruf berdasarkan bentuk dan mampu mengucapkan huruf dengan bunyi yang sesuai.

2.3.2 Jenis-jenis Huruf

Menurut (Sumiyah, 2013:8) menyebutkan ada beberapa jenis huruf yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain:

1) Huruf vokal atau huruf hidup

Huruf vokal adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru- paru tidak terkena hambatan atau halangan. Jumlah huruf vokal ada 5 yaitu “a, i, u, e,o”

2) Huruf konsonan atau huruf mati

Huruf konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan halangan atau hambatan. Jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu “ b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t,v, w, x, y, z”

3) Huruf vokal rangkap

Huruf vokal rangkap adalah gabungan dua huruf vokal yang menghasilkan bunyi rangkap. Huruf vokal rangkap terbentuk misalnya “ai, au, dan oi”. Contohnya seperti bangau, pakai, sepoi.

4) Huruf konsonan rangkap

Huruf konsonan rangkap adalah gabungan dari dua huruf konsonan, misalnya “ kh, ng, ny, dan sy”. Contohnya seperti nyamuk, syarat, khawatir.

Sebagaimana telah dijelaskan tentang macam-macam huruf, pada penelitian ini menggunakan huruf vokal dan konsonan untuk proses pembelajaran mengenal huruf.

2.3.3 Macam-macam Pendekatan Dalam Mengenalkan Huruf Pada Anak

Menurut Wasik (2008:375-378) Ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk belajar mengenalkan huruf pada anak antara lain:

1) Huruf di dalam sebuah tema

Mengajar dan mengenalkan huruf lewat pendekatan tema adalah salah satu cara untuk mengajar dalam pengetahuan huruf. Pendekatan ini menuntut bahwa guru harus merencanakan tema-tema yang sesuai dan mempunyai rencana umum dari huruf-huruf yang akan diajarkan pada setiap tema.

2) Huruf di dalam nama

Mengenalkan huruf dengan menggunakan nama anak-anak adalah sebuah pendekatan huruf didalam nama. Memilih sebuah huruf awal dari nama seorang anak dan memberi pertanyaan secara berulang terhadap nama itu akan memudahkan anak dalam belajar dan mengenal huruf.

3) Huruf dari pekan

Pendekatan umum lain untuk mengenalkan huruf pada anak adalah lewat huruf dari pekan. Para guru memilih sebuah huruf yang ingin mereka fokuskan dan menghabiskan pekan itu. Contohnya dalam pembelajaran selama satu minggu guru mengambil tema atau jenis huruf yang sama misalnya, pekan pertama mengenalkan huruf A maka selama satu minggu guru mengenalkan kata benda/sifat/ kerja yang berawalan huruf A. Jadi anak dapat mengenal, menyebut, mengidentifikasi huruf A dari kata-kata yang berawalan huruf A yang sesuai dengan tema

Menurut Otto (2015: 288) pendekatan untuk mengajarkan dan mengenalkan bunyi huruf pada anak dapat menggunakan proses pengejaan. Ada beberapa jenis pengejaan diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Pengejaan fonemik awal, merujuk pada contoh- contoh di mana hanya satu bunyi perkata yang di presentasikan
- 2) Pegejaan nama-huruf, setiap nama huruf digunakan untuk menjelaskan sebuah bunyi
- 3) Pengejaan transisional, dicirikan dengan kata-kata meskipun tidak dibaca secara sesuai, tetapi memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan pola huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak. Pada dasarnya guru harus bisa memilih pendekatan sesuai dengan taraf perkembangan anak dan harus menyenangkan.

2.3.4 Metode Dalam Mengenalkan Huruf

Menurut Suyanto (2005: 68) ada beberapa metode yang digunakan dalam mengenalkan huruf pada anak yaitu, metode phonic yaitu guru mengajarkan anak mengenal huruf dengan cara menunjukkan huruf dan mengucapkan bunyinya. Misalnya, guru menunjukkan huruf a sambil berkata a, kemudian huruf b dibaca be. Demikian seterusnya yang dilakukan guru hingga membentuk gandingan huruf yang lebih panjang seperti seperti babe, dan bobo.

Rasyid (2010:110) mengungkapkan bahwa metode bernyayi dapat digunakan guru untuk mengenalkan huruf pada anak. Bernyayi dapat mengasah kemampuan anak menyerap, meningkatkan dan mengucapkan kata-kata. Jika anak belajar menyayikan penting bagian lagu, secara tidak sadar anak belajar: 1) membedakan bunyi huruf, 2) kata, dan kalimat, 3) mengingat huruf, kata dan kalimat. Menyanyi merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak sebab dengan bernyanyi anak dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya, selain itu menyanyi dapat pula digunakan untuk meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak.

Gunarti (2008: 4) metode pemberian tugas merupakan pekerjaan tertentu yang dengan sengaja dikerjakan oleh anak. Tugas yang diberikan kepada anak dapat memberikan kesempatan anak dalam menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk guru yang sudah dipersiapkan sehingga anak dapat menjalani secara nyata dan melaksanakan tugas dari awal sampai akhir. Pemberian tugas dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir. Kemampuan berpikir tersebut meliputi kemampuan paling sederhana sampai yang paling kompleks dari kemampuan mengingat sampai kemampuan memecahkan masalah. kemampuan berpikir berkaitan dengan pengembangan bahasa, kreativitas, dan berhitung. Contoh pemberian tugas yang terkait dengan pengembangan bahasa khususnya mengenal huruf contohnya dengan mengumpulkan kata yang dimulai huruf A akan menghasilkan kata api,abu, asam, kemudian anak disuruh menulis.

Menurut Yesy (2013:36) mengungkapkan bahwa pemberian pengalaman pada anak untuk membelajarkan pengenalan huruf tidak lepas dari aktivitas bermain, alasannya bagi anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak melakukan permainan tertentu anak akan mendapatkan pengetahuan, seperti pengetahuan tentang huruf permainan yang dapat digunakan bisa berupa permainan kartu huruf (Trisniwati:2013).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam mengenalkan huruf pada anak. Pada dasarnya guru harus memilih metode yang sesuai dengan taraf perkembangan anak, agar dalam kegiatan belajar mengajar tetap menyenangkan.

2.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf

Laely (2013: 311) mengemukakan bahwa Lingkungan keluarga dan Lingkungan sekolah yang meliputi orang tua dan guru merupakan faktor yang sangat penting untuk perkembangan anak dalam mengenal huruf. Guru dan orang tua perlu membantu anak agar dapat mempelajari keterampilan-keterampilan khusus tentang huruf. Dengan mengajarkan dan mengenalkan nama-nama huruf akan membantu anak untuk mengetahui bunyi dari huruf yang mewakilinya.

Ketika anak mulai yakin bahwa suatu bentuk atau simbol memiliki nama huruf tertentu, anak akan semakin yakin apa bunyi huruf tersebut. Anak cenderung mengenali simbol-simbol alfabet dalam urutan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf yaitu guru dan orang tua. Pada penelitian ini guru merupakan faktor yang sangat penting untuk perkembangan kemampuan mengenal huruf

2.3.6 Tahap Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf

Tahapan perkembangan anak dalam mengenal huruf menurut Jalongo (dalam Laely 2013 : 309) meliputi:

- 1) *Alphabetis*, pada tahap ini anak menggunakan huruf untuk mengidentifikasi kata-kata dan anak memfokuskan perhatiannya pada huruf;
- 2) *Logographic*, pada tahap ini anak membaca kata sebagai satu kesatuan yang utuh dan perhatian anak lebih pada gambar yang ada di lingkungan sekitar;
- 3) *Ortographic*, pada tahap ini anak mulai melihat pola dalam kata-kata.

Sebagaimana telah dijelaskan tentang tahap-tahap mengenal huruf pada penelitian ini guru lebih fokus menggunakan tahap *alphabetis*.

2.3.7 Manfaat Mengenal Huruf

Haryanto (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. Menurut Dykstra (dalam Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki keterampilan membaca dengan lebih baik.

Menurut Orellana (dalam Wasik dan Seefeldt 2008:330) membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis, keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak dan belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal. Wasik dan Seefeldt,

(2008:375) mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman 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 suatu kata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mengenal huruf sejak dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca.

2.4 Permainan Anak Usia Dini

2.4.1 Pengertian Permainan

Menurut Fadlillah (2012:168) metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Specer (dalam Monks F.J dkk, 2006: 130) permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan setiap anak. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam. Semiawan (2008:19-20) Permainan adalah berbagai kegiatan yang yang dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak, melalui permainan anak bisa bereksplorasi, dan dapat bermain sambil belajar secara aktif sehingga mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

2.4.2 Jenis-jenis Permainan

Sujiono dan Sujiono (2010:226) mengemukakan permainan yang dilakukan anak adalah permainan sensori, permainan simbolik permainan konstruktif dan permainan yang berhubungan dengan *game*.

Menurut Hurlock (dalam Montolalu, 2011: 6.14) menyebutkan jenis-jenis permainan yaitu:

- 1) Bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Macam-macam kegiatan bermain aktif yaitu bermain bersama teman, bermain dalam kelompok
- 2) Bermain pasif merupakan kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Macam-macam kegiatan bermain pasif yaitu membaca, menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik.

Menurut Piaget (dalam Monks F.J dkk, 2006:143) menyebutkan beberapa jenis permainan untuk anak yaitu:

- 1) Permainan latihan yaitu latihan memperlakukan benda-benda untuk mengerti sifat-sifatnya
- 2) Permainan Simbolis yaitu anak belajar untuk menyesuaikan kebutuhan dan keinginannya pada kenyataan
- 3) Permainan aturan yaitu anak mengerti aturan-aturan yang bersifat objektif lepas dari waktu.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam jenis permainan untuk anak. Guru harus mampu memilih permainan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak. Permainan kartu huruf termasuk dalam permainan latihan karena anak-anak dapat memperlakukan benda-benda (kartu huruf) dimainkan dengan cara mengambil kartu huruf secara acak kegiatan tersebut dilakukan untuk dapat mengetahui sifatnya seperti bentuk huruf yang ada pada kartu

2.4.3 Ciri-ciri Permainan

Montolalu, dkk (2011:7.4) ciri alat permainan anak yang baik adalah: setiap alat permainan hendaknya menonjolkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak, ukuran dan bentuknya sesuai

dengan usia anak, aman dan tidak berbahaya, menarik baik warna maupun bentuknya, awet, murah dan mudah diperoleh, jumlahnya mencukupi kebutuhan anak, alat permainan harus dapat mendorong anak untuk melakukan penemuan-penemuan baru dan melakukan berbagai eksperimen”

Menurut Buytendijk (dalam Monks F.J dkk, 2006:134) mengemukakan ciri-ciri permainan sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu
- 2) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik atau interaksi
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis
- 4) Permainan tidak menuntut aturan dalam permainan dan tidak membatasi bidang mainnya.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri permainan adalah anak aktif melakukan kegiatan bermain dan berinteraksi bersama temannya, dengan menggunakan alat-alat permainan yang aman, nyaman dan menarik perhatian anak.

2.5 Permainan Kartu Huruf

2.5.1 Pengertian Permainan Kartu Huruf

Menurut Fadlillah (2012 : 216) permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Pendapat lain menurut Mansur (dalam Fadlillah, 2012:144) permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, memotivasi anak, dan kegiatan sukarela dipilih secara bebas oleh pemain.

Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi, yang berisi tentang suatu informasi. Selain itu kartu juga digunakan untuk berbagai tujuan misalnya untuk permainan. Menurut Smedley (dalam Laely, 2013) mengungkapkan bahwa kartu sangat bermanfaat pada tahap awal belajar. Kartu yang digunakan dalam permainan ini adalah kartu huruf. Menurut Arsyad (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu yang berisi gambar, huruf dan tanda simbol. Doman (1985:152) bahwasannya kartu huruf adalah kartu yang dibuat diatas

karton tebal dan huruf berukuran besar dengan tinta berwarna merah, karena warna merah menarik perhatian anak.

Permainan kartu huruf menurut Hasan (2009:65) adalah penggunaan sejumlah kartu yang berisi simbol huruf pada setiap kartunya, sebagai alat bantu untuk belajar mengenali huruf dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf. Permainan kartu huruf adalah kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dini dengan menggunakan kartu yang sudah diberi simbol huruf, cara memainkannya yaitu anak mengenal huruf terlebih dahulu kemudian menyusun huruf menjadi kata (Haryanto 2009:84)

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka permainan kartu huruf yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain kartu yang dilakukan oleh anak-anak, dimana kartu tersebut berisi simbol huruf pada setiap kartunya. Permainan kartu huruf ini digunakan sebagai alat bantu dalam mengajarkan anak dalam kegiatan mengenal huruf.

2.5.2 Fungsi Permainan Kartu Huruf

Latuheru (dalam Trisniwati, 2014:24) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

- 1) Guru dapat menggunakan permainan kartu huruf sebagai metode pembelajaran yang mengandung nilai paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 2) Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu
- 3) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna
- 4) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain
- 5) Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan dan budi pekerti)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan kartu huruf dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga motivasi anak-anak saat belajar dapat meningkat. Melalui permainan

kartu huruf anak-anak akan mudah dalam mengenal huruf, karena dapat mengajarkan fakta dan konsep, sehingga anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Selain itu permainan kartu huruf juga bisa digunakan guru dalam metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti mengenalkan huruf pada anak.

2.5.3 Manfaat Permainan Kartu Huruf

Menurut Hasan (2009:66) beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan permainan kartu huruf yaitu: dapat membaca dengan mudah, mengembangkan daya ingat otak kanan, memperbanyak perbendaharaan kata.

Sastrosudirjo (dalam Trisniwati, 2014:26) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu:

1) Merangsang anak belajar secara aktif

Permainan kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Melalui permainan kartu huruf, anak-anak distimulasi untuk belajar secara aktif dalam mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan.

2) Melatih siswa memecahkan persoalan

Melalui permainan kartu huruf, anak-anak mampu memecahkan persoalan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf, karena dengan permainan kartu huruf anak-anak dapat belajar dengan mudah tentang bentuk-bentuk huruf dan dengan cara juga dapat memaknai simbol huruf dengan cara melihat huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.

3) Timbul persaingan yang sehat antar anak

Penerapan permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan menumbuhkan jiwa sportif pada diri anak-anak, sehingga dapat membangun persaingan yang sehat.

4) Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak

Permainan kartu huruf juga memupuk sikap percaya diri pada anak, karena anak-anak distimulasi untuk berani belajar sendiri saat mencoba bermain kartu huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak, permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

2.6 Penerapan Permainan Kartu Huruf dalam Pembelajaran Mengenal Huruf

Permainan kartu huruf merupakan kegiatan bermain dengan menggunakan kartu yang berisi jenis-jenis huruf pada setiap kartunya. Kegiatan permainan ini dilakukan sambil belajar guna untuk memudahkan anak dalam mengenal huruf. Berikut cara-cara guru dalam menerapkan permainan kartu huruf.

Penerapan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu:

- 1) Guru menjelaskan dan bercakap-cakap tentang tema yang akan di pelajari pada hari itu
- 2) Guru menunjukkan gambar atau media yang sesuai dengan tema
- 3) Guru bertanya tentang apa isi gambar tersebut, dan menanyakan apa saja huruf-huruf yang tertera pada gambar
- 4) Setelah anak-anak menjawab dengan benar, guru menjelaskan tentang bentuk huruf dan bunyi yang sesuai
- 5) Kemudian guru mengajak anak untuk bermain, guru menjelaskan tentang permainan kartu huruf
- 6) Didalam permainan guru meminta anak untuk mengambil huruf secara acak.
- 7) Kemudian setelah kegiatan permainan selesai anak disuruh duduk kembali dan guru membagikan LKS
- 8) Guru melakukan refleksi pada akhir pembelajaran tentang apa yang dipelajari pada hari itu

Demikian kegiatan penerapan permainan kartu huruf pada pembelajaran mengenal huruf anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede.

2.7 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Trisniwati (2014) menunjukkan, bahwa metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelompok BI TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. Dibuktikan dengan prosentase meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf yaitu kondisi pada Pra Siklus presentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada siklus I presentase rata-rata pada siklus II mampu meningkat hingga 86%. Peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebesar 28% dan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 10%

Hasil penelitian Yesy (2013) menunjukkan, bahwa permainan kancing huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada anak kelompok B TK Masyitoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta Tahun Pelajara 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase pada siklus I sebesar 60,94% dan pada siklus II menjadi 83,95 %. Besar peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 23,01%.

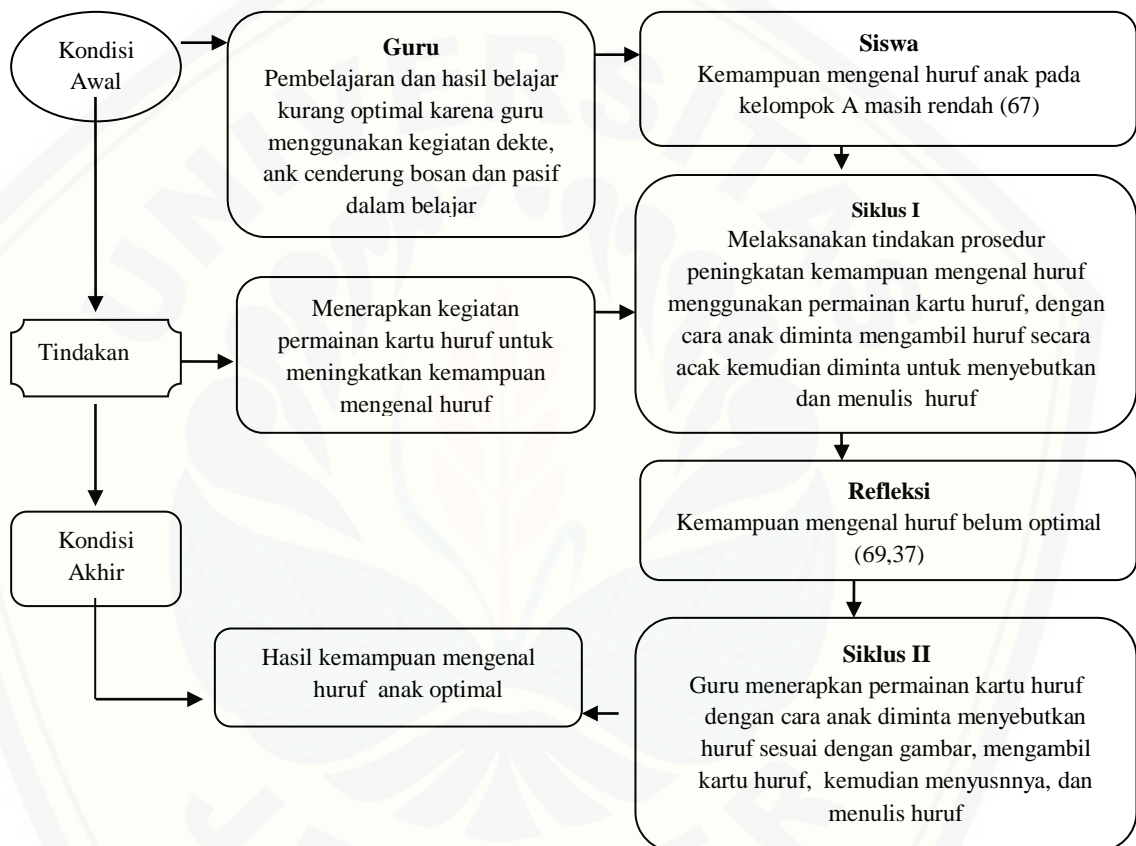
Hasil penelitian Sumiyah (2013) menunjukkan bahwa permainan menguraikan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di RA Muslimat NU Ngluwar 2 Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan . Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase pada siklus I ada 8 anak yang mencapai kategori baik dengan presentase 36, 37% pada siklus II anak yang mencapai kategori baik ada 14 anak dengan persentase 63,63% dan ada 3 nak yang mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 13,65.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan menngenal huruf dapat dilakukan dengan berbagai permainan, salah satunya adalah metode permainan kartu huruf

di kelompok B, namun tidak menutup kemungkinan juga akan meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A.

2.8 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bangun kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Keterangan dari kerangka berfikir di atas adalah sebagai berikut: berdasarkan permasalahan yang dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media yang menarik serta kurang adanya variasi kegiatan bermain sambil belajar dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep huruf, bentuk, dan bunyi yang melambangkannya pada saat pembelajaran anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede, maka dicari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, kemudian

ditetapkan permainan kartu huruf sebagai alat untuk mengatasi permasalahan tersebut dan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf berdasarkan teori dan sumber yang mendukung.

Hal yang mendasari permainan kartu huruf dipilih dan ditetapkan pada pembelajaran karena permainan kartu huruf bersifat menyenangkan, konkrit dan menarik minat anak serta memudahkan anak dalam memahami konsep huruf, bentuk, dan bunyi yang melambangkannya dengan tepat. Kegiatannya akan dilaksanakan dalam bentuk individu. Pada kegiatan individu anak diminta satu-persatu untuk mencari dan menunjukkan kartu huruf dengan tepat, sesuai yang diperintahkan oleh guru dan anak diminta menyebutkan bunyi huruf, sehingga dapat meningkatkan kemampuan secara menyeluruh. Tindakan dilakukan berdasarkan pada penerapan permainan kartu huruf yang telah disusun dalam perencanaan. Materi yang akan dipilih disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di TK, oleh karena itu pada saat melakukan observasi peneliti juga akan mengobservasi tentang tema dan subtema pada semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 pada kelompok A. Permainan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan mencari huruf berdasarkan bentuk dan bunyi yang sesuai. Tahapan yang akan dilaksanakan setelah terlaksana setelah tindakan adalah merefleksikan hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf dari tindakan siklus I. Apabila peningkatan kemampuan mengenal huruf masih belum mencapai target yang diinginkan, maka akan terlaksana siklus selanjutnya, yaitu siklus II.

2.9 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu jika guru menerapkan permainan kartu huruf maka kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember. Alasan pemilihan tempat penelitian, sebagai berikut:

- a. terdapat permasalahan sesuai dengan judul penelitian
- b. mengetahui situasi dan kondisi dalam penelitian, sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian di daerah tersebut
- c. ketersediaan TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember sebagai tempat penelitian

Waktu pelaksanaannya dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2015/2016. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember. Jumlah anak kelompok A sebanyak 20 anak.

3.2 Definisi Operasional

3.2.1 Kemampuan mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede dalam mengenali dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya, menyebutkan huruf depan dari sebuah kata, meniru huruf, dan menghubungkan kata dengan gambar yang sesuai.

3.2.2 Permainan kartu huruf

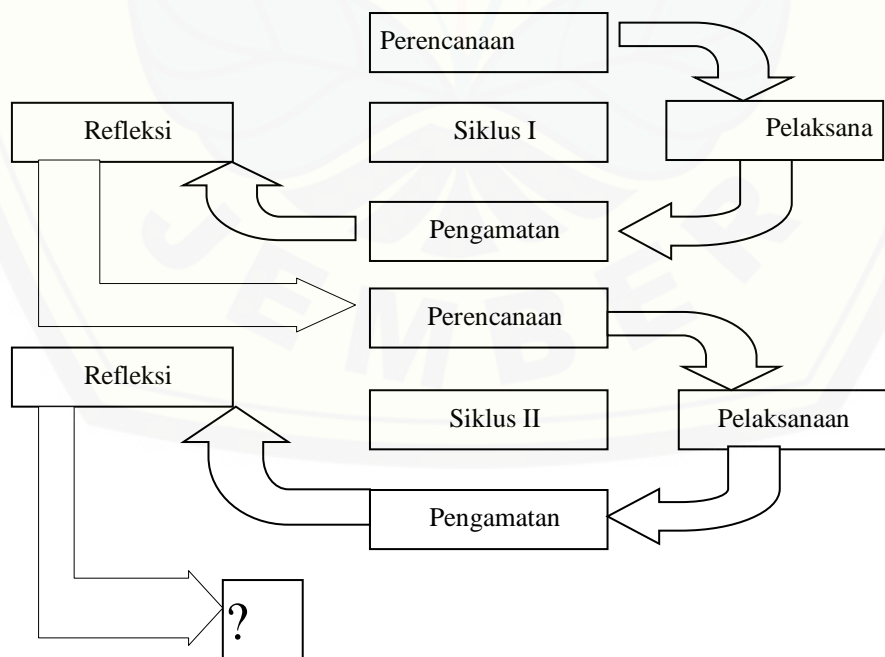
Permainan kartu huruf adalah permainan yang dilakukan oleh anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede dalam menggunakan kartu yang berisi simbol huruf, anak-anak memainkannya dengan mencari huruf secara acak.

3.3 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Mashyud (2012:156) secara umum penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Carr dan Kemmis (dalam Mashyud, 2012:156) mengemukakan pengertian penelitian tindakan kelas adalah:

“ suatu bentuk penelaah atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (guru, siswa, kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktek-praktek sosial atau kependidikan yang mereka lakukan sendiri , (b) pemahaman mereka mengenai praktek tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktek itu dilaksanakan”.

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap PTK yang terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri beberapa tahap, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang, sehingga menghasilkan beberapa tindakan. Jika digambarkan siklus pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus pelaksanaan PTK oleh Kemis dan MC Taggart (Sumber: Arikunto, 2010)

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri atas empat fase. Fase tersebut adalah fase perencanaan, tindakan/pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I akan dijadikan acuan terhadap perencanaan tindakan siklus II, apabila pada siklus pertama kemampuan anak meningkat 61%, maka penelitian dilaksanakan hanya sampai siklus I, namun apabila belum meningkat akan dilanjutkan siklus II. Berikut penjelasan dari prosedur penelitian ini.

3.4.1 Pra siklus

Tahap prasiklus dilakukan sebagai langkah awal sebelum siklus penelitian, untuk mendapatkan informasi keadaan sekolah dan permasalahan yang terdapat pada subjek penelitian. Tindakan dalam penelitian, yaitu:

- a. meminta izin penelitian kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember dan guru kelas kelompok A;
- b. meminta daftar nama anak kelompok A dan meninjau lembar penilaian kemampuan mengenal huruf pada semester ke dua tahun pelajaran 2015/2016;
- c. mendiskusikan mengenai permainan kartu huruf dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A dengan guru kelas;
- d. mendiskusikan alokasi waktu dan jadwal pelaksanaan penelitian dengan guru kelas.

3.4.2 Siklus I

Berdasarkan hasil observasi awal pada pra siklus, hasil yang didapat adalah rendahnya kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede, sehingga diterapkan siklus I untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan kartu huruf. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, meliputi:

1. menyusun jadwal pelaksanaan tindakan siklus 1 dengan berdiskusi bersama guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede;
2. menentukan pengamat;
3. menyusun rencana kegiatan harian (RKH), lembar kerja anak, dan lembar penilaian
4. menyiapkan media kartu huruf yang akan digunakan dalam permainan pembelajaran
5. menyiapkan pedoman observasi, wawancara, dan tes yang akan digunakan.
6. melakukan simulasi mengajar

b. Tindakan

1. Pembukaan

- a) Guru menyiapkan anak di depan kelas, anak berbaris dengan rapi;
- b) Guru mengajak anak untuk masuk kelas, anak memasuki ruangan kelas dengan tertib;
- c) Guru menyuruh anak untuk duduk di kursi masing-masing dengan rapi, anak duduk di kursi masing-masing;
- d) Guru dan anak berdoa bersama-sama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai;
- e) Guru mulai mengabsensi anak.

2. Inti

- a) Guru bercakap-cakap mengenai tema pembelajaran hari ini, anak memperhatikan guru;
- b) Guru menunjukkan gambar atau media yang sesuai dengan tema di depan kelas, anak memperhatikan guru;
- c) Guru bertanya pada anak tentang gambar tersebut dan anak diminta untuk menyebutkan huruf yang ada pada gambar, anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru;

- d) Guru menjelaskan tentang masing-masing bentuk huruf dan membandingkan dengan huruf yang mirip tersebut beserta bunyi yang melambangkannya, kemudian guru memberikan pertanyaan dan anak menjawab;
- e) Setelah anak memahami tentang jenis-jenis huruf beserta bunyinya, guru mengajak anak untuk melakukan permainan kartu huruf;
- f) Guru menjelaskan tentang tata cara permainan kartu huruf, anak mulai bersiap untuk melakukan permainan kartu huruf;
- g) Setelah itu anak mencari kartu huruf, kemudian menunjukkan kartu dan menyebutkan bunyi huruf yang ada pada kartu;
- h) Kemudian setelah selesai anak-anak diminta kembali duduk di kursi masing-masing,
- i) Guru membagikan LKS
- j) Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas pada anak, kemudian anak mengerjakan tugas tersebut

3. Kegiatan Istirahat

- a) Guru mengajak anak untuk cuci tangan
- b) Berdoa sebelum makan dan minum,
- c) Makan dan minum
- d) Berdoa setelah makan dan minum

4. Penutup

- a) Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan
- b) Guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang
- c) Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini dibantu pengamat untuk melakukan observasi pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan anak, untuk mengetahui kekurangan dan kendala selama pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian anak dan hasil observasi. Hasil dari refleksi akan dijadikan dasar untuk merencanakan tindakan selanjutnya pada siklus kedua. Pelaksanaan siklus kedua merupakan upaya perbaikan terhadap kekurangan siklus sebelumnya, untuk mencapai tujuan penelitian.

3.4.3 Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Menyusun Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan siklus II dengan berdiskusi bersama guru kelompok A;
- 2) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH), lembar kerja anak, dan lembar penilaian;
- 3) Menyiapkan gambar dan media kartu huruf yang akan digunakan dalam permainan;
- 4) Menyiapkan pedoman observasi, wawancara, dan tes yang akan digunakan;
- 5) Melakukan simulasi mengajar.

1. Pembukaan

- a) Guru menyiapkan anak di depan kelas , anak berbaris dengan rapi;
- b) Guru mengajak anak untuk masuk kelas, anak memasuki ruangan dengan tertib;
- c) Guru menyuruh anak untuk duduk di kursi masing-masing, anak duduk dengan rapi;
- d) Guru dan anak berdoa bersama-sama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai;
- e) Guru mulai mengabsensi anak;

2. Inti

- a) Guru bercakap-cakap mengenai tema pembelajaran hari ini, anak memperhatikan guru;

- b) Guru menunjukkan gambar atau media yang sesuai dengan tema di depan kelas, anak memperhatikan guru;
 - c) Guru melakukan tanya jawab, anak menjawab pertanyaan guru;
 - d) Guru membagi anak menjadi dua kelompok, kelompok 1 mengerjakan LKS dan kelompok 2 melakukan permainan, kegiatan ini dilakukan secara bergantian;
 - e) Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas terlebih dahulu; anak memperhatikan;
 - f) Guru membagikan LKS pada kelompok 1 kemudian disuruh mengerjakan, anak mengerjakan tugas;
 - g) Guru mengajak anak kelompok 2 untuk melakukan permainan kartu huruf;
 - h) Guru menjelaskan cara permainan yang akan dilakukann, anak memperhatikan guru;
 - i) Guru meminta anak menyebutkan huruf dan menyusun huruf sesuai dengan gambar;
 - j) Setelah kegiatan permainan selesai guru membagikan LKS pada klompok 2, anak mengerjakan LKS;
 - k) Guru mengajak anak kelompok 1 untuk melakukan permainan kartu huruf yang sudah dilakukan pada kelompok 1.
3. Kegiatan Istirahat
- a) Guru mengajak anak untuk berdoa,a sebelum makan dan minum, anak berdoa bersama;
 - b) Anak bermain bebas di luar kelas.
4. Penutup
- a) Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang sudah dipelajari pada hari ini;
 - b) Guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang;
 - c) Guru mengajak anak untukberdo,a sebelum pulang, anak berdo'a bersama.

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi dapat dilakukan secara langsung untuk memperoleh data kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dan untuk mengetahui perkembangan anak. Di dalam penelitian ini observasi dilakukan terhadap kegiatan anak selama pembelajaran pada setiap siklusnya. Observasi ini menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi berupa *chek list*.

3.5.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara digunakan untuk memperoleh data seputar lingkungan sekolah, profil sekolah, hasil belajar anak, proses pembelajaran sehari-hari, dan perangkat pembelajaran. Di dalam penelitian ini wawancara dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara yang dilakukan sebelum tindakan untuk mengetahui media dan metode yang digunakan guru selama ini dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf. Sementara wawancara setelah tindakan dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan pembelajaran mengenal huruf dengan penerapan permainan kartu huruf yang telah dilakukan

3.5.3 Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu. Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai kemampuan anak dalam mengenal huruf. Tes yang akan digunakan yaitu tes lisan dan tes tulis karena dengan kedua tes tersebut dapat mengetahui pemahaman anak secara lisan dan tulisan. Bentuk tes lisan yang biasanya digunakan di taman

kanak-kanak berupa kegiatan tanya jawab, sedangkan bentuk tes tulis berupa penugasan yang diberikan kepada siswa.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses mengumpulkan data dengan cara melihat, mencatat kembali, dan merekam data yang diperlukan dalam penelitian. Penggunaan metode dokumentasi dilakukan karena dalam penelitian membutuhkan data baik tertulis maupun gambar sebagai bahan untuk menganalisis tingkat perkembangan kemampuan anak. Dokumentasi dilaksanakan untuk mengumpulkan data (dokumen) yang diperlukan dalam menunjang penelitian yaitu: daftar nama siswa, daftar nama guru, profil sekolah, perangkat pembelajaran, daftar nilai anak.

3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil tes tulis dan tes lisan anak. Cara mengolah data dari kedua teknik adalah dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

1) analisis data individu/anak

Menurut Masyhud (2014:284), rumus data individu yaitu:

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor riil tercapai

si : skor ideal yang dapat dicapai

100 : Konstanta

2) Rumus pengukur nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Ket :

M : Mean yang kita cari

$\sum X$: Jumlah keseluruhan nilai

N : Banyaknya nilai

(Sumber: Lathif, 2013:26)

3) Rumus mengetahui ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Ket :

fr: frekuensi relatif

f: frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : Konstanta

(Sumber: Magsun, dkk. 1992)

Berikut kriteria penilaian kemampuan sosial dan emosional anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok kelas (modifikasi Masyhud, 2014:289).

Tabel 3.1 Kriteria penilaian kemampuan mengenal huruf

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf, ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes lisan dan tes tulis, jika mencapai ≥ 70 maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan sosial dan emosionalnya.

- b. nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes lisan dan tes tulis, jika mencapai ≥ 70 maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.1.1 Penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus satu dilakukan permainan kartu huruf secara individual dengan cara anak diminta untuk mengambil kartu huruf sesuai dengan perintah guru kemudian anak disuruh menyebutkan huruf yang ada pada kartu dan menuliskan huruf, sedangkan pada siklus dua permainan kartu huruf dilakukan secara berkelompok dengan cara anak-anak diminta untuk menyebutkan, mencari, menyusun huruf sesuai dengan gambar dan menuliskan huruf.
- 5.1.2 Melalui permainan kartu huruf, kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar anak yaitu pada pra siklus sebesar 67, siklus I sebesar 69,37 dan pada siklus II sebesar 76,87.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

- a. Hendaknya menerapkan permainan kartu huruf sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran kemampuan mengenal huruf;

- b. Hendaknya guru menerapkan permainan kartu huruf pada anak kelompok A dalam pembelajaran mengenal huruf karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf;
- c. Hendaknya sebelum pembelajaran guru harus mempunyai perencanaan yang matang dalam mempersiapkan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. Hendaknya menyarankan kepada para guru untuk menerapkan permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf;
- b. Hendaknya memberikan dukungan dan memfasilitasi apa yang dibutuhkan untuk menerapkan permainan kartu huruf.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis, terutama pada runag lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan;
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referesi untuk melakukan penelitian yang sejenis, guna menambah wawasan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baraja, M. F. 1986. *Pengantar Membaca pada Tahap Permulaan dan Usaha Memupuk Kecintaan Membaca*. Jakarta: P3G.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Doman, Glenn. 1985. *Ajaklah Balita Anda Belajar Membaca*. Yogyakarta: Yayasan Estentia Medica.
- Fadlilah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Gunarti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Haryanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online.----- *Pengertian huruf menurut KBBI*. <http://kamus.cektkp.com/huruf/>. [6 April 2016]
- Kurikulum 2004. *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Laely, K. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7 (2).
- Lathif, Misno, A. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Magsun, H, S, dan Lathif, M, A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.

- Masyhud, Sulthon. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- _____.2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Monks, F. J,dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press .
- Montolalu, B. E.F, dkk. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mortimer, J.A & Charles, V.D. 2007. *Mencapai Puncak Tujuan Mem* Jakarta: PT Indonesia Publishing.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Cerita Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Novianti, Rahmah. 2013. Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 7 (2).
- Otto, Breverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Papalia, D. E, dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Permendiknas. 2010. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rasyid, Father. 2010. *Cerdas Anakmu Dengan Musik*. Jogjakarta: Diva Press
- Rasyid, Harun. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Santrock, Jhon, W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta. Erlangga.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks

- Siantayani, Yulianti. 2011. *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Yogyakarta: Kriztea Publisher.
- Sujiono, Bambang & Sujiono, Y. Nuraini. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sumiyah, 2013. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B R.A Muslimat NU Ngluwar 2 Tahun Ajaran 2013/2014". Tidak di terbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Trisniwati. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B I TK Aba Ketanggungan Yogyakarta". Tidak diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wasik, B.A & Seefeldt, C. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Yesy, Armayanti. 2013. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan melalui Permainan Kancing Huruf Pada Anak Kelompok B TK Masyitoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014". Tidak di terbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Zubaidah, Enny. 2001. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah Penerapan Permainan Kartu Huruf untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan anak Kelompok A dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan Kartu Huruf 2. Kemampuan Mengenal Huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan Kartu Huruf <ol style="list-style-type: none"> a. Permainan menyenangkan b. Keterlibatan anak c. Ketepatan mengambil dan menunjukkan kartu huruf d. Ketepatan menyebutkan bunyi huruf yang ada pada kartu 2. Kemampuan Mengenal Huruf <ol style="list-style-type: none"> a. Mengenal dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya b. Menyebutkan huruf awal dari kata c. Meniru huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 2. Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 3. Referensi yang relevan 4. Dokumen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setting Penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. Subjek: Anak kelompok A di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 b. Tempat: TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 2. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Tes d. Dokumentasi 3. Analisis data : <ol style="list-style-type: none"> a. Diskriptif Kualitatif b. Diskriptif Kuantitatif - Analisa data individu/anak Rumus : $pi = \frac{\sum srt}{\sum st} \times 100$ Keterangan: <i>Pi</i> : prestasi individual 	<p>Jika guru menerapkan permainan Kartu Huruf maka kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat</p>

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
	Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?		d.Menghubungkan gambar dengan kata		<p>srt : skor riil tercapai si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu 100: Konstanta (Masyhud, 2014:284)</p> <p>- Rumus mengukur nilai rata-rata kelas $M = \frac{\sum X}{N}$ Ket : M : Mean yang kita cari $\sum X$: Jumlah keseluruhan nilai N : Banyaknya nilai (Sumber: Lathif, 2013:26)</p> <p>- Rumus mengetahui ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ Ket : fr: frekuensi relatif f: frekuensi yang didapatkan ft : frekuensi total 100% : Konstanta (Sumber: Magsun, dkk. 1992)</p>	



LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

B.1 Pedoman Observasi

Sebelum Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal huruf sebelum tindakan	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
2.	Kegiatan anak selama mengikuti pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada setiap siklus	Anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede

Sesudah Penelitian

No	Data yan akan diperoleh	Sumber Data
1	Kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
2	Kegiatan guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu huruf	Guru Kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
3	Aktivitas anak saat proses pembelajaran di kelas	Anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede

B.2 Pedoman Wawancara

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
	a. Metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal huruf	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
	b. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal huruf	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
	c. Kendala yang dialami saat pembelajaran kemampuan mengenal huruf	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
	d. Bagaimana hasil belajar kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
	a. Tanggapan guru tentang penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
	b. Kekurangan dan kelebihan pembelajaran yang diterapkan	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
	c. Bagaimana pembelajaran kemampuan mengenal huruf setelah diberikan tindakan	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
	d. Saran untuk pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf	Guru kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede

B.3 Pedoman Tes

Tes Tulis

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil belajar anak selama penerapan permainan kartu huruf dalam pembelajaran kemampuan anak dalam mengenal huruf	Anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede

Tes Lisan

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil belajar anak selama penerapan permainan kartu huruf dalam pembelajaran kemampuan anak dalam mengenal huruf	Anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede

B.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Daftar nama anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK Dharma Wanita Tegal Gede	Dokumen
3.	Profil Sekolah TK Dharma Wanita Tegal Gede	Dokumen
4.	Perangkat pembelajaran TK Dharma Wanita Tegal Gede	Dokumen
5.	Daftar nilai anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede	Dokumen
6.	Foto kegiatan proses pembelajaran kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan permainan kartu huruf	



Lampiran C. Lembar Observasi Guru dan Aktivitas Anak**C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru**

Nama Guru :
 Sekolah :
 Kelompok :
 Pengamat :
 Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom penilaian sesuai aspek yang telah ditentukan

Aspek yang dinilai	Keterlaksanaan	
	Ya	Tidak
Kegiatan Awal		
1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak		
2. Guru mengajak anak berdoa bersama		
3. Guru memberikan apersepsi		
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
Kegiatan Inti		
5. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema dan subtema		
6. Guru melakukan tanya jawab		
7. Guru menjelaskan dan memberi contoh menulis huruf		
8. Guru mengajak anak melakukan permainan kartu huruf		
9. Guru meminta anak mengerjakan LKA		
Kegiatan Penutup		
10. Guru melakukan evaluasi materi yang dipelajari		
11. Guru memberikan penguatan dan reward kepada anak		
12. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama		
Jumlah		

Keterangan :

Ya = Apabila aspek yang diamati muncul diberi skor 1

Tidak = Apabila aspek yang diamati tidak muncul diberi skor 0

$$\text{Nilai kegiatan guru} = \frac{\text{Jumlah Ya/Tidak}}{\text{Jumlah aspek yang dinilai}} \times 100\%$$

Jember,
Pengamat

.....



C.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

Nama Guru : Merinda Eka E
 Sekolah : TK Dharma Wanita Tegal Gede
 Kelompok : A
 Pengamat : Holila, S.Pd
 Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom penilaian sesuai aspek yang telah ditentukan

Aspek yang dinilai	Keterlaksanaan	
	Ya	Tidak
Kegiatan Awal		
1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak	√	
2. Guru mengajak anak berdoa bersama	√	
3. Guru memberikan apersepsi		√
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan Inti		
5. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema dan subtema	√	
6. Guru melakukan tanya jawab	√	
7. Guru menjelaskan dan memberi contoh menulis huruf	√	
8. Guru mengajak anak melakukan permainan kartu huruf	√	
9. Guru meminta anak mengerjakan LKA	√	
Kegiatan Penutup		
10. Guru melakukan evaluasi materi yang dipelajari	√	
11. Guru memberikan penguatan dan reward kepada anak		√
12. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama	√	
Jumlah	10	2

Keterangan:

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui:

$$\text{Nilai kegiatan guru} = \frac{10}{12} \times 100 = 83,33$$

Jember, 3 Mei 2016
Pengamat

Holia, S.Pd



C.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Nama Guru : Merinda Eka E
 Sekolah : TK Dharma Wanita Tegal Gede
 Kelompok : A
 Pengamat : Holila, S.Pd
 Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom penilaian sesuai aspek yang telah ditentukan

Aspek yang dinilai	Keterlaksanaan	
	Ya	Tidak
Kegiatan Awal		
1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak	√	
2. Guru mengajak anak berdoa bersama	√	
3. Guru memberikan apersepsi	√	
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan Inti		
5. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema dan subtema	√	
6. Guru melakukan tanya jawab	√	
7. Guru menjelaskan dan memberi contoh menulis huruf		√
8. Guru mengajak anak melakukan permainan kartu huruf	√	
9. Guru meminta anak mengerjakan LKA	√	
Kegiatan Penutup		
10. Guru melakukan evaluasi materi yang dipelajari	√	
11. Guru memberikan penguatan dan reward kepada anak	√	
12. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama	√	
Jumlah	11	1

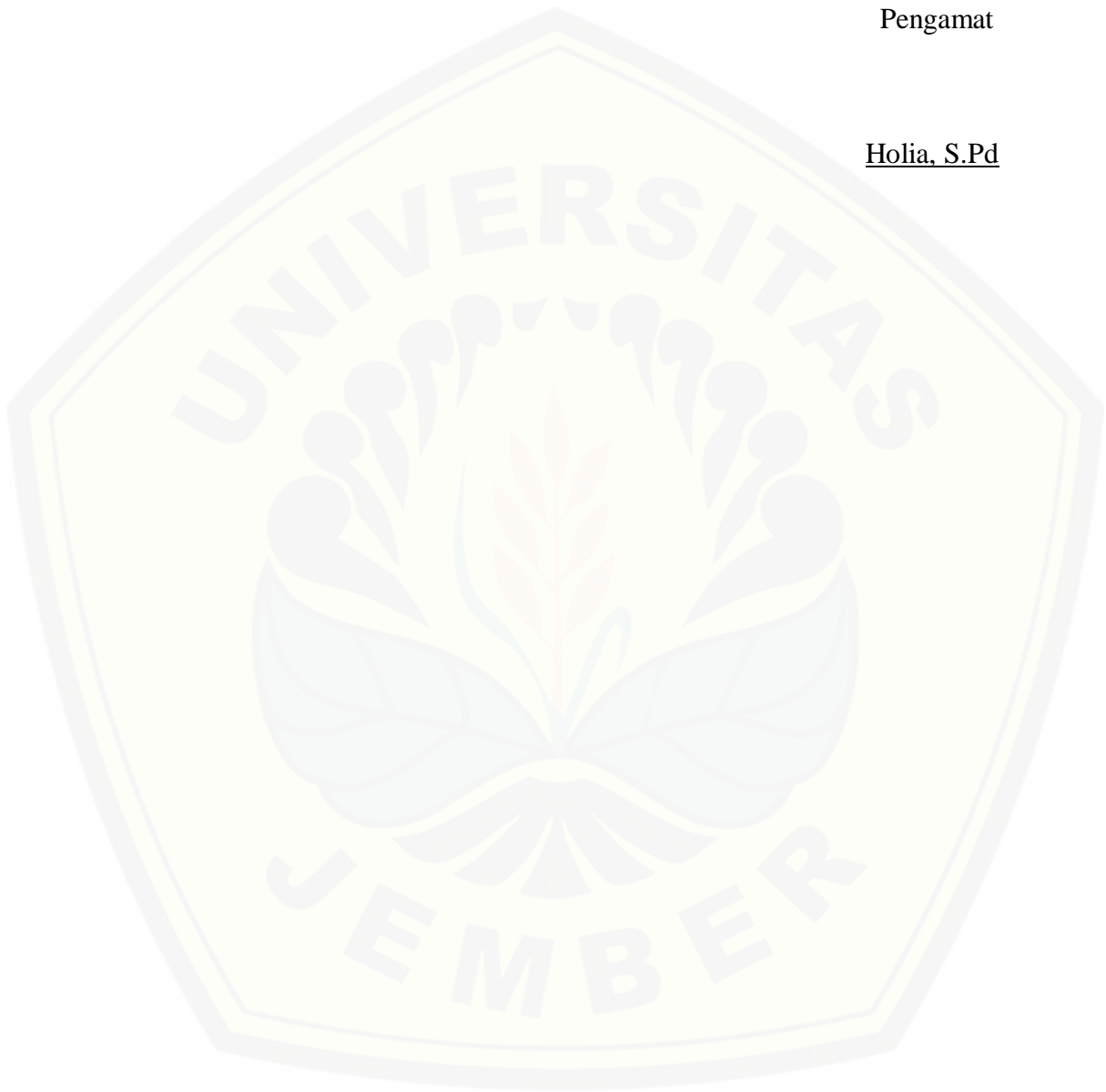
Keterangan:

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui:

$$\text{Nilai kegiatan guru} = \frac{11}{12} \times 100 = 91,67$$

Jember, 5 Mei 2016
Pengamat

Holia, S.Pd



C.4 Pedoman Observasi Aktivitas Anak

Observasi Aktivitas Anak

No	Nama	Memperhatikan Penjelasan Guru			Menjawab Pertanyaan Guru			Mengerjakan LKA			Skor	Nilai	Kualifikasi					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	CA	KA	SKA	
1	Amira																	
2	Wildan																	
3	Sahwa																	
4	Rofiki																	
5	Iza																	
6	Amel																	
7	Anisa																	
8	Abi																	
9	Dendi																	
10	Afnan																	
11	Tata																	
12	Emil																	
13	Evan																	
14	Aga																	
15	Ina																	
16	Putri																	
17	Eka																	
18	Afril																	
19	Okta																	
20	Zahra																	
Jumlah																		

No	Nama	Memperhatikan Penjelasan Guru			Menjawab Pertanyaan Guru			Mengerjakan LKA			Skor	Nilai	Kualifikasi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	CA	KA	SKA
Nilai rata-rata anak																	

Keterangan:

1) Rumus Individual

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt: skor rill tercapai

si : skor ideal yang dapat dicapai individu

2) Rumus rata-rata klasikal

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : mean (rata-rata)

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai (jumlah anak)

Kriteria Aktivitas Anak

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

Pengamat

.....

Jember ,.....Mei 2016

Pengamat,

.....

Kriteria Penilaian Aktivitas Anak

Memperhatikan Penjelasan Guru

- 1 : Anak tidak mau memperhatikan guru
- 2 : Anak memperhatikan guru tetapi tidak fokus
- 3 : Anak memperhatikan guru dengan fokus

Menjawab Pertanyaan Guru

- 1 : Anak tidak menjawab pertanyaan guru
- 2 : Anak menjawab pertanyaan dengan bantuan guru
- 3 : Anak aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru

Mengerjakan LKA

- 1 : Anak tidak mengerjakan LKA
- 2 : Anak mengerjakan LKA dengan bantuan guru
- 3 : Anak mengerjakan LKA dengan benar tanpa bantuan guru

C.5 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

Hasil Observasi Aktivitas Anak

No	Nama	Memperhatikan Penjelasan Guru			Menjawab Pertanyaan Guru			Mengerjakan LKA			Skor	Nilai	Kualifikasi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	CA	KA	SKA
1	Amira			√		√				√	8	88,89	√				
2	Wildan		√			√			√		6	66,67		√			
3	Sahwa		√				√			√	8	88,89	√				
4	Rofiki	√				√			√		5	55,56			√		
5	Iza		√		√				√		5	55,56			√		
6	Amel		√			√			√		6	66,67		√			
7	Anisa			√		√			√		7	77,78		√			
8	Abi	√				√			√		5	55,56			√		
9	Dendi		√			√				√	7	77,78		√			
10	Afnan		√			√			√		6	66,67		√			
11	Tata			√		√			√		7	77,78		√			
12	Emil		√			√			√		6	66,67		√			
13	Evan		√		√				√		5	55,56			√		
14	Aga	√				√			√		5	55,56			√		
15	Ina			√		√				√	8	88,89	√				
16	Putri		√			√			√		6	66,67		√			
17	Eka		√			√			√		6	66,67		√			
18	Afril		√		√				√		5	55,56			√		
19	Okta		√			√			√		6	66,67		√			
20	Zahra		√			√				√	7	77,78		√			

No	Nama	Memperhatikan Penjelasan Guru			Menjawab Pertanyaan Guru			Mengerjakan LKA			Skor	Nilai	Kualifikasi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	CA	KA	SKA
Jumlah											1377,84	3	11	6	0	0	
Nilai rata-rata anak											68,89		√				

Keterangan :

a. Perhitungan persentase aktivitas anak

1) Jumlah anak sangat aktif $= \frac{3}{20} \times 100 = 15\%$

2) Jumlah anak aktif $= \frac{11}{20} \times 100 = 55\%$

3) Jumlah anak cukup aktif $= \frac{6}{20} \times 100 = 30\%$

4) Jumlah anak yang kurang aktif $= \frac{0}{20} \times 100 = 0\%$

5) Jumlah anak yang sangat kurang aktif $= \frac{0}{20} \times 100 = 0\%$

b. Perhitungan rata-rata aktivitas anak

$$M = \frac{1337,84}{20} = 68,89 \text{ (Aktif)}$$

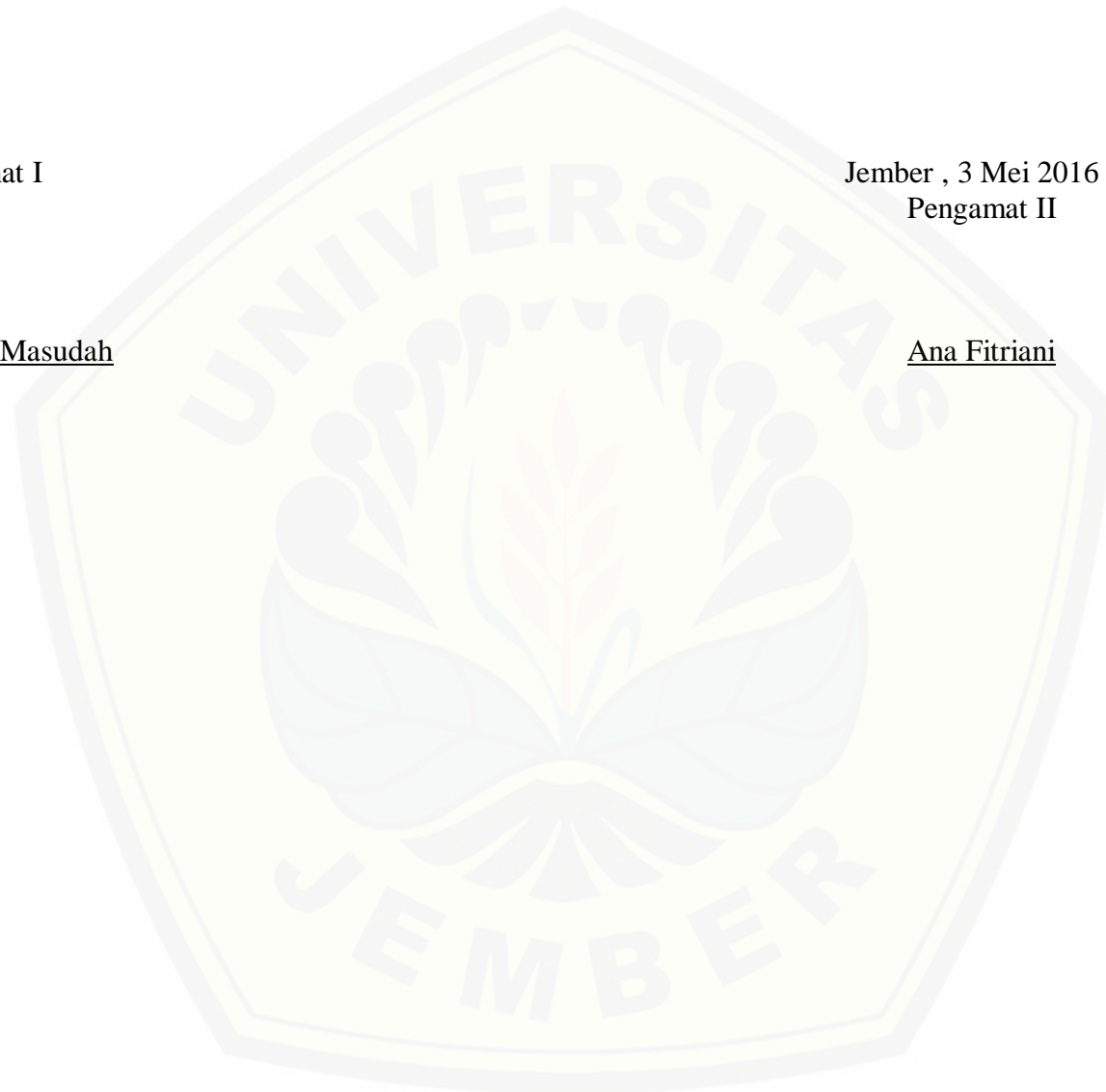
Hasil analisis dan aktivitas anak selama proses pembelajaran siklus I menunjukkan nilai rata-rata sebesar 68,89 dengan kualifikasi yang menunjukkan bahwa anak aktif mengikuti pembelajaran di kelas, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada siklus I sebesar 69,37

Pengamat I

Jember , 3 Mei 2016
Pengamat II

Tsalitsatul Masudah

Ana Fitriani



C.6 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Anak

No	Nama	Memperhatikan Penjelasan Guru			Menjawab Pertanyaan Guru			Mengerjakan LKA			Skor	Nilai	Kualifikasi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	CA	KA	SKA
1	Amira			√			√			√	9	100	√				
2	Wildan		√			√				√	7	77,78		√			
3	Sahwa		√				√			√	8	88,89	√				
4	Rofiki		√				√		√		7	77,78		√			
5	Iza		√			√			√		6	66,67		√			
6	Amel			√		√			√		7	77,78		√			
7	Anisa		√			√				√	7	77,78		√			
8	Abi		√			√			√		6	66,67		√			
9	Dendi			√		√			√		7	77,78		√			
10	Afnan		√			√			√		6	66,67		√			
11	Tata			√		√				√	8	88,89	√				
12	Emil		√			√			√		6	66,67		√			
13	Evan		√				√		√		7	77,78		√			
14	Aga		√			√			√		6	66,67		√			
15	Ina			√		√				√	8	88,89	√				
16	Putri		√			√			√		6	66,67		√			
17	Eka		√			√				√	7	77,78		√			
18	Afril		√			√			√		6	66,67		√			
19	Okta		√				√		√		7	77,78		√			

No	Nama	Memperhatikan Penjelasan Guru			Menjawab Pertanyaan Guru			Mengerjakan LKA			Skor	Nilai	Kualifikasi				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	CA	KA	SKA
20	Zahra		√			√				√	7	77,78	4	16			
Jumlah												1533,38					
Nilai rata-rata anak												76,67					

Keterangan :

a. Perhitungan persentase aktivitas anak

1) Jumlah anak sangat aktif $= \frac{4}{20} \times 100 = 20\%$

2) Jumlah anak aktif $= \frac{16}{20} \times 100 = 80\%$

3) Jumlah anak cukup aktif $= \frac{0}{20} \times 100 = 0\%$

4) Jumlah anak yang kurang aktif $= \frac{0}{20} \times 100 = 0\%$

5) Jumlah anak yang sangat kurang aktif $= \frac{0}{20} \times 100 = 0\%$

b. Perhitungan rata-rata aktivitas anak

$$M = \frac{1533,38}{20} = 76,67 \text{ (Aktif)}$$

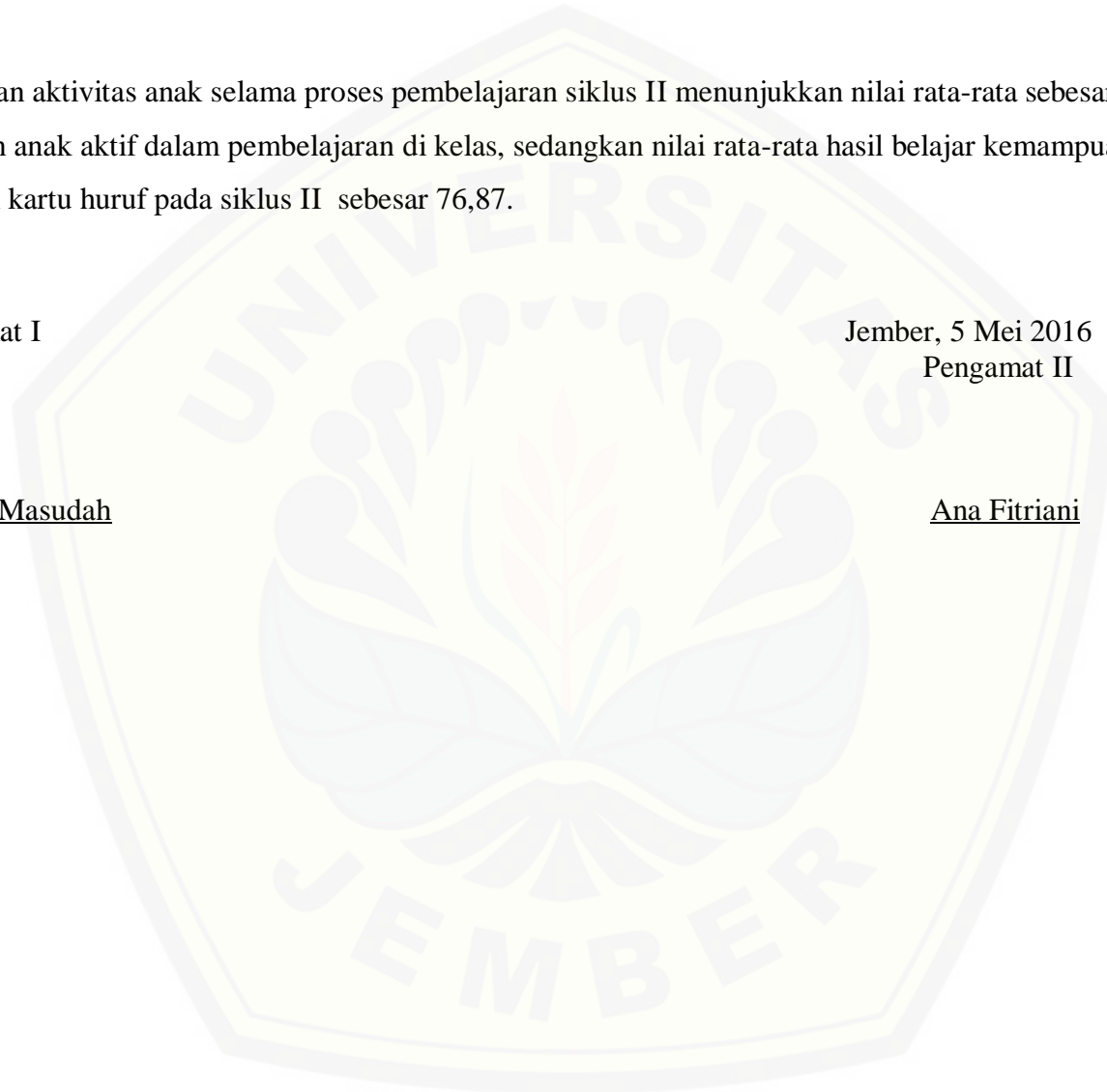
Hasil analisis dan aktivitas anak selama proses pembelajaran siklus II menunjukkan nilai rata-rata sebesar 76,67 dengan kualifikasi yang menunjukkan anak aktif dalam pembelajaran di kelas, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada siklus II sebesar 76,87.

Pengamat I

Jember, 5 Mei 2016
Pengamat II

Tsalitsatul Masudah

Ana Fitriani





NO	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan	
		Mengenal dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya				Menyebutkan huruf awal dari kata				Meniru huruf				Menghubungkan gambar dengan kata												
		Tes Lisan								Tes Tulis																
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
19	Okta																									
20	Zahra																									
Jumlah																										
Nilai Rata-rata																										

Keterangan :

a. Analisis data individu atau anak

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan :

Pi : prestasi individu

srt : skor riil tercapai

si : skor ideal yang dapat dicapai

100 : Konstanta

(Masyhud, 2014:284)

b. Analisis data nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : mean (rata-rata)

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai (jumlah anak)

(Sumber: Lathif, 2013:26)

c. Analisis Persentase Ketuntasan

Kriteria keberhasilan kemampuan mengenal huruf

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

 fr : frekuensi relatif f : frekuensi yang didapatkan ft : frekuensi total

100% : Konstanta

(Sumber: Magsun, dkk. 1992)

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 40
Sangat Kurang	0 – 20

Kriteria penilaian kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Mengenali dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya	Anak tidak bisa sama sekali dalam mengenali dan menyebutkan huruf sesuai dengan bentuk dan bunyi yang melambangkannya	1
		Anak bisa mengenali dan menyebutkan huruf sesuai dengan bentuk dan bunyi yang melambangkannya dengan bantuan guru	2
		Anak bisa mengenali dan menyebutkan huruf sesuai dengan bentuk dan bunyi yang melambangkannya tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa mengenali dan menyebutkan huruf sesuai dengan bentuk dan bunyi yang melambangkannya dengan sangat baik	4
2	Menyebutkan huruf awal dari kata	Anak tidak bisa sama sekali menyebutkan huruf awal dari kata	1
		Anak bisa menyebutkan huruf awal dari kata dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menyebutkan huruf awal dari kata tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa menyebutkan huruf awal dari kata dengan sangat lancar	4
3	Meniru huruf	Anak tidak bisa sama sekali dalam meniru menulis huruf	1
		Anak bisa meniru menulis huruf dengan bantuan guru	2
		Anak bisa meniru menulis huruf tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa meniru menulis huruf dengan sangat tepat	4
4	Menghubungkan gambar dengan kata	Anak tidak bisa sama sekali dalam menghubungkan gambar dengan kata	1
		Anak bisa menghubungkan gambar dengan kata dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menghubungkan gambar dengan kata tanpa bantuan guru	3
		Anak sangat tepat dalam menghubungkan gambar dengan kata	4

D.2 Penilaian Tes Hasil Belajar Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Siklus I

Penilaian Tes Hasil Belajar Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengeanal Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede

NO	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan								
		Mengenal dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya				Menyebutkan huruf awal dari kata				Meniru huruf				Menghubungkan gambar dengan kata																			
		Tes Lisan								Tes Tulis																							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	SK	T	BT							
1	Amira				√											√							√										
2	Wildan			√				√								√								√									
3	Sahwa			√												√								√									
4	Rofiki		√					√					√				√			√					√								
5	Iza			√				√					√				√								√								
6	Amel			√									√				√							√									
7	Anisa			√				√					√							√				√									
8	Abi		√					√					√				√			√					√								
9	Dendi				√								√				√							√									
10	Afnan			√				√					√				√							√									
11	Tata			√				√					√				√							√									
12	Emil			√				√					√				√							√									
13	Evan		√					√					√				√			√					√								
14	Aga		√					√					√				√			√					√								
15	Ina		√					√					√				√							√									
16	Putri		√					√					√				√							√									
17	Eka		√					√					√				√			√					√								
18	Afril		√					√					√				√							√									
19	Okta		√					√					√				√			√					√								
20	Zahra			√				√					√				√							√									
Jumlah																										1387,49	3	12	5	0	0	11	9

NO	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan	
		Mengenali dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya				Menyebutkan huruf awal dari kata				Meniru huruf				Menghubungkan gambar dengan kata												
		Tes Lisan								Tes Tulis										SB	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
Nilai Rata-rata																		69,37								

Keterangan :

a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria

- 1) Sangat baik $= \frac{3}{20} \times 100\% = 15\%$
- 2) Baik $= \frac{12}{20} \times 100\% = 60\%$
- 3) Cukup $= \frac{5}{20} \times 100\% = 25\%$
- 4) Kurang $= \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$
- 5) Sangat Kurang $= \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$

b. Perhitungan nilai rata-rata

$$M = \frac{1387,49}{20} = 69,37$$

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan anak dalam mengenal huruf pada siklus I, Hasil nilai rata-rata kelas yaitu 69,37 dengan kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai target sesuai dengan riteria keberhasilan

dari proses pembelajaran kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam kelas, yaitu ≥ 70

c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai < 70

$$\text{Tuntas} = \frac{11}{20} \times 100\% = 55\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{9}{20} \times 100\% = 45\%$$

Pengamat I

Jember, 3 Mei 2016
Pengamat,

Tsalitsatul Masudah

Ana Fitriani

D.3 Penilaian Tes Hasil Belajar Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Siklus II

Penilaian Tes Hasil Belajar Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengeanal Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede

NO	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan	
		Mengenal dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya				Menyebutkan huruf awal dari kata				Meniru huruf				Menghubungkan gambar dengan kata												
		Tes Lisan								Tes Tulis																
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Amira			√					√				√				√	14	87,5	√				√		
2	Wildan			√					√				√				√	13	81,25	√				√		
3	Sahwa			√					√				√				√	13	81,25	√				√		
4	Rofiki		√						√				√				√	10	62,5		√				√	
5	Iza			√					√				√				√	12	75		√			√		
6	Amel				√				√				√				√	14	87,5	√				√		
7	Anisa			√					√				√				√	13	81,25	√				√		
8	Abi			√					√				√				√	12	75		√			√		
9	Dendi				√				√				√				√	14	87,5	√				√		
10	Afnan			√					√				√				√	12	75		√			√		
11	Tata				√				√				√				√	14	87,5	√				√		
12	Emil			√					√				√				√	12	75		√			√		
13	Evan			√					√				√				√	12	75		√			√		
14	Aga		√						√				√				√	10	62,5		√				√	
15	Ina			√					√				√				√	12	75		√			√		
16	Putri		√						√				√				√	11	68,75		√				√	
17	Eka		√						√				√				√	10	62,5		√				√	
18	Afril		√						√				√				√	13	81,25	√				√		
19	Okta			√					√				√				√	12	75		√			√		
20	Zahra			√					√				√				√	13	81,25	√				√		
Jumlah																		1537,5	9	11	0	0	0	16	4	

NO	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf																Skor	Nilai	Kualifikasi					Keterangan	
		Mengenal dan menyebutkan huruf sesuai bentuk dan bunyi yang melambangkannya				Menyebutkan huruf awal dari kata				Meniru huruf				Menghubungkan gambar dengan kata						SB	B	C	K	SK	T	BT
		Tes Lisan								Tes Tulis																
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
Nilai Rata-rata																		76,87								

Keterangan :

a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria

- 1) Sangat baik $= \frac{9}{20} \times 100\% = 45\%$
- 2) Baik $= \frac{11}{20} \times 100\% = 55\%$
- 3) Cukup $= \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$
- 4) Kurang $= \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$
- 5) Sangat Kurang $= \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$

b. Perhitungan nilai rata-rata

$$M = \frac{1537,5}{20} = 76,87$$

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan anak dalam mengenal huruf pada siklus I, Hasil nilai rata-rata kelas yaitu 76,87 dengan kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan namun dan telah mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam kelas, yaitu ≥ 70 .

c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai < 70

$$\text{Tuntas} = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{4}{20} \times 100\% = 20\%$$

Pengamat I

Jember, 5 Mei 2016
Pengamat II

Tsalitsatul Masudah

Ana Fitriani



Lampiran E. Lembar Wawancara Guru**E.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan****Lembar Wawancara Dengan Guru Sebelum Pelaksanaan Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil belajar kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok A

Nama Guru : Holila, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal huruf	
2	Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal huruf	
3	Kendala yang dialami saat pembelajaran kemampuan mengenal huruf	
4	Bagaimana hasil belajar kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf	

Jember,

Pewawancara

Merinda Eka E

E.2 Pedoman Wawancara Guru sesudah Pelaksanaan Tindakan**Lembar Wawancara Dengan Guru Sesudah Pelaksanaan Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil belajar kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok A

Nama Guru : Holila, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Bagaimana tanggapan ibu terhadap pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf	
2	Apa saja kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran yang diterapkan	
3	Apakah pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf	
4	Apa saran ibu untuk pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf	

Jember,

Pewawancara

Merinda Eka E

E.3 Hasil Wawancara Guru Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil belajar kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok A

Nama Guru : Holila, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal huruf	Metode pemberian tugas
2	Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal huruf	Media yang sering digunakan majalah sekolah dan buku tulis
3	Kendala yang dialami saat pembelajaran kemampuan mengenal huruf	Anak kurang berkonsentrasi, dan bermain sendiri
4	Bagaimana hasil belajar kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf	Masih kurang, karena masih ada beberapa anak yang salah dalam menulis dan menyebutkan huruf yang sesuai bentuk dan bunyinya

Jember, 15 Desember 2015

Pewawancara

Merinda Eka E

E.4 Hasil Wawancara Guru Setelah Pelaksanaan Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil belajar kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok A

Nama Guru : Holila, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Bagaimana tanggapan ibu terhadap pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf	Menurut saya media yang digunakan bagus berwarna-warni, sehingga anak-anak tertarik untuk melihat, permainan yang digunakan juga menyenangkan dan bisa dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran mengenal huruf .
2	Apa saja kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran yang diterapkan	Menurut saya kekurangannya tidak ada, kelebihannya permainannya juga menyenangkan hal ini terlihat saat anak-anak aktif dalam permainan, media kartu hurufnya simpel, berwarna-warni, sehingga membuat anak-anak tertarik untuk melihat
3	Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah diberikan tindakan?	Menurut saya kemampuan anak dalam mengenal huruf sudah baik, terlihat pada saat anak-anak antusias dalam mengambil kartu dan menyebutkan huruf dengan tepat, dan pada saat menulis huruf juga sudah benar tidak ada yang terbalik
4	Apa saran ibu untuk pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf	Mungkin untuk kedepannya buat media dan permainan yang lebih menarik lagi, sebenarnya sudah bagus, namun hanya perlu dikembangkan.

Jember, 5 Mei 2016

Pewawancara

Merinda Eka E



LAMPIRAN F. DOKUMENTASI**F.1 Daftar Nama Anak Kelompok A****Daftar Nama Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	Amira		√
2	Wildan	√	
3	Sahwa		√
4	Rofiki	√	
5	Iza		√
6	Amel		√
7	Anisa		√
8	Abi	√	
9	Dendi	√	
10	Afnan	√	
11	Tata		√
12	Emil	√	
13	Evan	√	
14	Aga	√	
15	Ina		√
16	Putri		√
17	Eka	√	
18	Afril	√	
19	Okta	√	
20	Zahra		√
Jumlah anak		11	9

F.2 Daftar Nama Guru**Daftar Nama Guru TK Dharma Wanita Tegal Gede
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Indah Sulistyoningsih	Jember,	25 Oktober 1966	KPG TK	Kepala Sekolah
2.	Yuni Puji Astuti	Probolinggo,	3 Juni 1968	SARJANA	Guru
3.	Ernawati Ningsih	Jember,	22 Juni 1982	SMK	Guru
4.	Holila	Jember,	3 Oktober 1966	D2 PGTK	Guru
5.	Siti Fatonah	Jember,	28 Desember 1987	SMA	Guru

F.3 Profil Sekolah**Profil Sekolah TK Dharma Wanita Tegal Gede**

Nama Lembaga	: TK Dharma Wanita Tegal Gede
Jenis Program	: Taman Kanak-kanak
Tahun Berdiri	:1977
Alamat Lengkap	
Jalan	: Jl. Tawangmangu No.70
RT/RW/ Dusun/ Desa/ Kelurahan	: Rt. 02/ RW.03 Panji Tegal Gede
Kecamatan	: Sumbersari
Kabupaten/ Kota	:Jember
Propinsi	: Jawa Timur
Ijin Kelembagaan/ Yayasan	
Dikeluarkan Oleh	: Dinas Pendidikan Jembe
Nomor	: 421.1/ 521/ 413/ 2014
Tanggal/ Bulan/ Tahun	: 5 Februari 2014
NPWP Lembaga	
Nomor	:03.187.918.2-626.000
Nama Lembaga yang tertera di NPWP	: TK Dharma Wanita Tegal Gede

F.4 Rencana Kegiatan Harian Prasiklus

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : A

Semester : I/10

Tema : KEBUTUHANKU

Subtema : CARA MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN

INDIKATOR	KEGIATAN BELAJAR	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
				ALAT	HASIL
	I. Pembukaan (30 menit) - Salam, do'a, menyanyi - Tanya jawab hari ini	Bercakap-cakap	Guru		Observasi
B.9 Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri	- Bercerita tentang cara menjaga kebersihan lingkungan	Bercerita			
F.20 Membuat garis miring, datar, lengkung	Inti Pemberian tugas : -Menulis huruf	Pemberian Tugas	Buku tulis		Penugasan

	- Berpakaian sendiri	Pemberian tugas	Buku paket (LKS)	Penugasan
K.17 Mengelompokkan benda yang sejenis	III. Istirahat	Unjuk kerja	Pakaian	Unjuk kerja
S.3 Berpakaian sendiri	- Cuci tangan			
	- Berdo'a, makan minum			
N.15 Menyebutkan perbuatan buruk	- Bermain			
	IV. Penutup (30 menit)			
	- Tanya jawab perbuatan baik buruk			
	- Tanya jawab kegiatan sehari			
	- Menyanyi, do'a, salam	Percakapan		Percakapan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Jember 15 Desember 2015
Guru Kelompok A

Indah Sulistyoningsih, S.Pd

Holila, S.Pd



F.5 Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf**Lembar Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A TK****Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember****Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Amira	√				
2	Wildan			√		
3	Sahwa		√			
4	Rofiki			√		
5	Iza				√	
6	Amel	√				
7	Anisa		√			
8	Abi				√	
9	Dendi	√				
10	Afnan	√				
11	Tata			√		
12	Emil		√			
13	Evan				√	
14	Aga				√	
15	Ina		√			
16	Putri				√	
17	Eka			√		
18	Afril		√			
19	Okta				√	
20	Zahra			√		
Jumlah		4	5	5	6	0
Persentase		20%	25%	25%	30%	

a. Perhitungan Persentase Berdasarkan Kriteria

Keterangan:

$$\text{Sangat Baik (SB)} : \frac{4}{20} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Baik (B)} : \frac{5}{20} \times 100\% = 25\%$$

$$\text{Cukup (C)} : \frac{5}{20} \times 100\% = 25\%$$

$$\text{Kurang (K)} : \frac{6}{20} \times 100\% = 30\%$$

$$\text{Sangat Kurang} : \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$$

b. Perhitungan Nilai Rata-rata Kelas**Jumlah Skor yang Diperoleh Anak**

No	Kualifikasi	Skor	Jumlah Anak	Jumlah Skor
1	Sangat Baik	5	4	20
2	Baik	4	5	20
3	Cukup	3	5	15
4	Kurang	2	6	12
5	Sangat Kurang	1	0	0
	Jumlah		20	67

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{67}{5(20)} \times 100 = \frac{67}{100} \times 100 \\ &= 67\end{aligned}$$

c. Perhitungan Persentase

$$\text{Anak Tuntas} = \frac{9}{20} \times 100 = 45\%$$

$$\text{Anak Belum Tuntas} = \frac{11}{20} \times 100 = 55\%$$

Keterangan :

Berdasarkan data tersebut kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Dharma Wanita Tegal Gede masih kurang. Hal ini dapat diketahui dari nilai anak tuntas sebesar 45% dan anak belum tuntas 55% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Jember, 15 Desember 2015
Guru Kelompok A

Indah Sulistyoningsih, S.Pd

Holila, S.Pd

F. 6 FOTO PELAKSANAAN KEGIATAN

Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I



Guru menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab



Guru memberi contoh menulis huruf dan menyebutkan bunyi yang sesuai



Anak melakukan permainan kartu huruf “melihat, mengambil, dan mengenali”



Anak menunjukkan dan menyebutkan huruf pada kartu (tes lisan)



Membaca huruf depan sebuah kata (tes lisan)



Anak mengerjakan tugas (tes tulis)

SIKLUS II



Guru menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab



Anak melakukan permainan menyebutkan, mengenali, dan menyusun huruf (tes lisan)



Anak menyebutkan huruf depan sebuah kata (tes lisan)



Anak mengerjakan tugas (tes tulis)

LAMPIRAN G. RENCANA KEGIATAN HARIAN

G.1 RKH SIKLUS I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Semester/ Minggu : 2/10
Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Macam-macam benda langit (matahari, bulan, bintang)
Hari/ Tanggal : Selasa, 3 Mei 2016
Waktu : 07.00-10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
Nilai Agama dan Moral <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan dan membalas salam • Berdo'a sebelum atau sesudah melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar anak terbiasa mengucapkan dan membalas salam • Agar anak dapat 	PEMBUKAAN <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menjawab salam dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung 		<ul style="list-style-type: none"> • Observasi

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
sesuatu	terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar • Guru memberikan apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak berdo'a bersama-sama (do'a sebelum belajar) • Anak memperhatikan guru 			
Bahasa <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan dengan sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru tentang materi macam-macam benda langit (matahari, bulan, bintang) dengan sesuai 	INTI <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang macam-macam benda langit "matahari, bulan, bintang" 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran • Anak menjawab pertanyaan dari guru • Anak menunjuk huruf dan memperdengar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar macam-macam benda langit (matahari, bulan, bintang) 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
<p>Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> Bersikap sportif dalam permainan 	<ul style="list-style-type: none"> Agar anak dapat bersikap sportif dalam permainan kartu huruf dan dapat mengenal huruf dengan mudah 	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan cara-cara permainan kartu huruf Guru mengajak anak untuk melakukan permainan Guru menyebutkan huruf kemudian meminta anak untuk mengambil kartu dan menyebutkan kembali huruf yang 	<p>kan bunyinya</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak memperhatikan guru Anak melakukan permainan kartu huruf Anak mengambil kartu huruf sesuai dengan perintah guru Anak menyebutkan huruf yang ada pada kartu 	<ul style="list-style-type: none"> Bercakap-cakap Praktek langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Kartu huruf 	<ul style="list-style-type: none"> Tes lisan

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
		ada pada kartu				
Kognitif <ul style="list-style-type: none"> • Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar anak dapat menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas kepada anak • Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas menghubungkan kata dengan gambar • Guru mengamati anak pada saat mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memperhatikan guru pada saat menjelaskan cara mengerjakan tugasnya • Anak mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • LKS 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Observasi
Motorik Halus <ul style="list-style-type: none"> • Membuat garis vertikal, horizontal, 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar anak dapat membuat garis vertikal, 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memperhatikan guru pada 			

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
membuat garis lengkung	horizontal, dan membuat garis lengkung dengan meniru menulis huruf	selanjutnya kepada anak <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas “meniru menulis huruf” • Guru mengamati anak pada saat mengerjakan tugas 	saat guru menjelaskan <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • LKS 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Observasi
		ISTIRAHAT <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk berdo’a sebelum makan dan minum • Guru memperbolehkan anak untuk bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak berdo’a bersama • Anak bermain bebas (di kelas/ di luar 			

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak kelas			
		<p>PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan review kegiatan yang sudah dipelajari pada hari ini • Guru menyuruh anak bersiap-siap pulang • Guru mengajak anak untuk berdo'a 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menjawab pertanyaan dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab 		<ul style="list-style-type: none"> • Observasi

Guru Kelompok A,

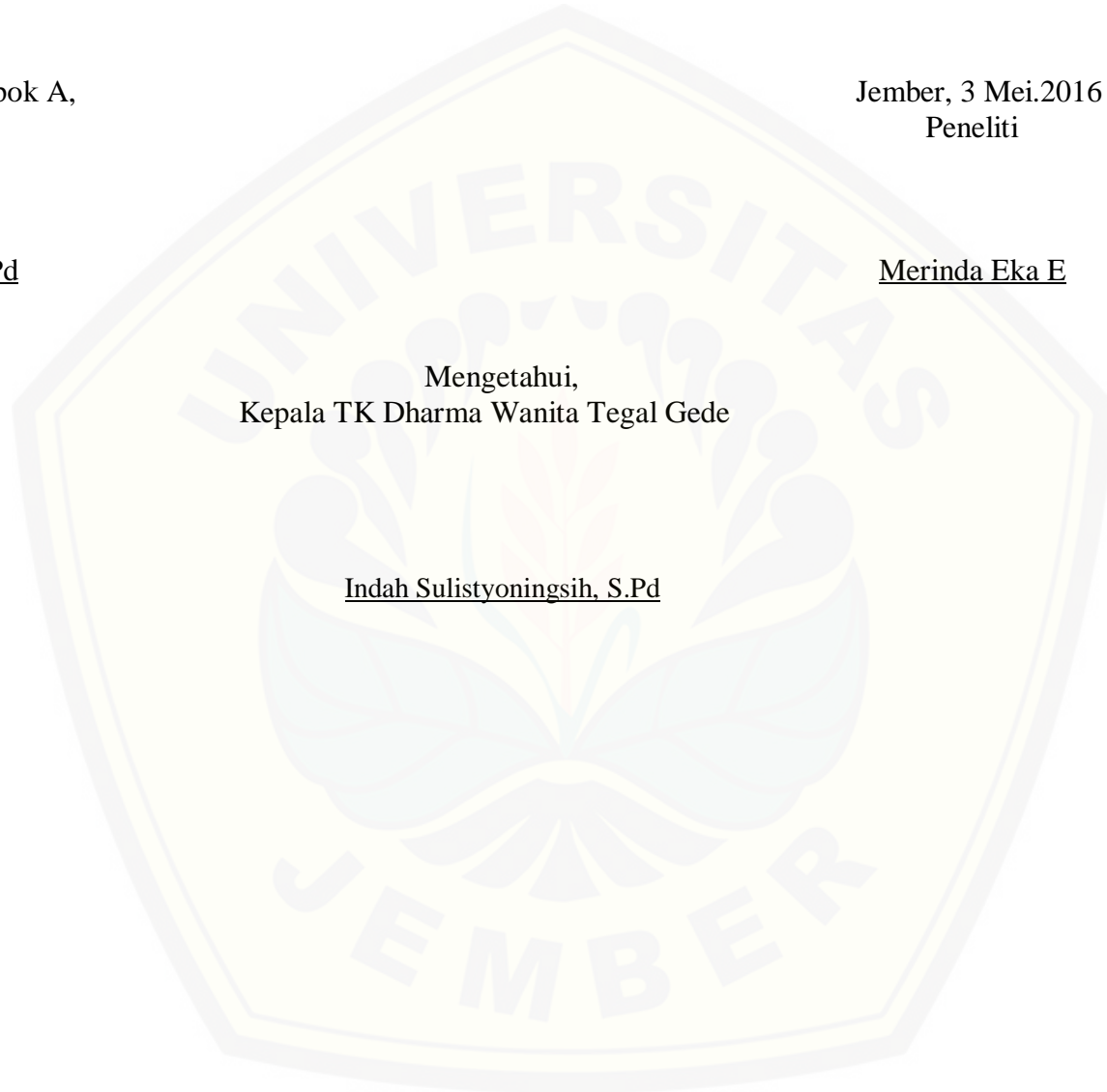
Jember, 3 Mei.2016
Peneliti

Holila, S.Pd

Merinda Eka E

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Tegal Gede

Indah Sulistyoningsih, S.Pd



G.2 RKH SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Semester/ Minggu : 2/10
Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Macam-macam benda langit (matahari, bulan, bintang)
Hari/ Tanggal : Kamis, 5 Mei 2016
Waktu : 07.00-10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
		PEMBUKAAN <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar • Guru memberikan apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menjawab salam • Anak-anak berdoa bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung 		<ul style="list-style-type: none"> • Observasi

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
Nilai Agama dan Moral • Menyebut ciptaan Tuhan	<ul style="list-style-type: none"> Agar anak dapat menyebutkan macam-macam ciptaan Tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan bahwa matahari, bulan dan bintang adalah ciptaan tuhan Guru melakukan tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran Anak menjawab pertanyaan dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> Bercakap-cakap Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar matahari, bulan, bintang 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi
Kognitif • Mengungkapkan sebab akibat	<ul style="list-style-type: none"> Agar anak dapat mengungkapkan sebab akibat terjadinya sesuatu 	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan tanya jawab, misalnya: mengapa hari ini panas? 	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak menjawab pertanyaan dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab 		<ul style="list-style-type: none"> Observasi
Sosial Emosional • Menaati peraturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Agar anak dapat menaati peraturan permainan kartu huruf. Agar anak dapat 	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan cara-cara permainan kartu huruf Guru meminta anak menyebutkan huruf yang sesuai dengan gambar kemudian anak diminta untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan permainan Anak menyebutkan huruf yang 	<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktek langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar matahari, bulan, bintang Kartu Huruf 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
	mengenal huruf dengan mudah	mengambil kartu dan menyusunnya	sesuai pada gambar <ul style="list-style-type: none"> Anak mengambil kartu huruf Anak menyusun kartu huruf sesuai dengan gambar 			
Bahasa <ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan kata dengan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Agar anak dapat menghubungkan kata dengan gambar yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada anak Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas “menghubungkan kata matahari, bulan, bintang dengan gambar yang sesuai” Guru mengamati anak pada saat mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara mengerjakan tugas Anak-anak mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas 	LKS	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Observasi
Fisik Motorik <ul style="list-style-type: none"> Membuat garis miring, datar 	<ul style="list-style-type: none"> Agar anak dapat membuat 	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas “meniru menulis 	<ul style="list-style-type: none"> Anak memperhatikan guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas 	LKS	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
lengkung	garis miring, datar, lengkung dengan cara meniru menulis huruf	huruf matahari, bulan, bintang” <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak mengerjakan LKS • Guru mengamati anak pada saat mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengerjakan tugas 			<ul style="list-style-type: none"> • Observasi
		ISTIRAHAT <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk berdoa, a sebelum amakn dan minum • Guru memperbolehkan anak untuk bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak berdoa bersama • Anak bermain bebas di dalam/ luar kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung 		<ul style="list-style-type: none"> • Observasi
		PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan review kegiatan hari ini • Guru menyuruh anak bersiap-siap pulang • Guru mengajak anak berdoa 'a 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menjawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab 		<ul style="list-style-type: none"> • Observasi

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran		Metode	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak
		Guru	Anak			
		sebelum pulang				

Guru Kelompok A,

Jember, 5 Mei.2016
Peneliti

Holila, S.Pd

Merinda Eka E

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Tegal Gede

Indah Sulistyoningsih, S.Pd



LAMPIRAN H. LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

H.1 LKA SIKLUS I

Lengkapilah kata berikut dengan huruf yang sesuai!

1.



u l a n

b d

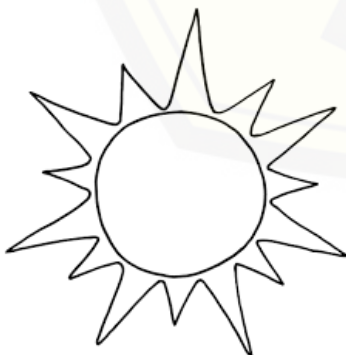
2.



i n t a n g

p b

3.

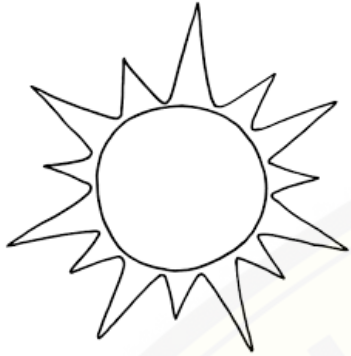


a t a h a r i

w m

Hubungkanlah gambar dibawah ini dengan kata yang sesuai !

1.



b	u	l	a	n
---	---	---	---	---

2.



b	i	n	t	a	n	g
---	---	---	---	---	---	---

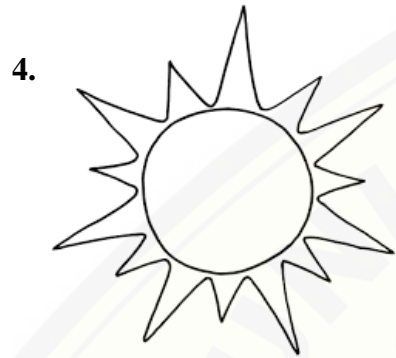
3.



m	a	t	a	h	a	r	i
---	---	---	---	---	---	---	---

H.2 LKA SIKLUS II

Hubungkanlah gambar dibawah ini dengan kata yang sesuai !



b	u	l	a	n



b	i	n	t	a	n	g



m	a	t	a	h	a	r	i



I. HASIL TES TULIS**I.1 HASIL TES TULIS SIKLUS I**

Amira

Lengkapilah kata berikut dengan huruf yang sesuai!

1.



b u l a n

b d

2.



b i n t a n g

p b

3.



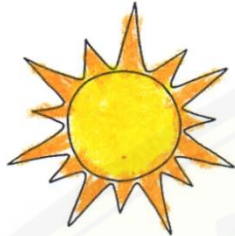
m a t a h a r i

w m

Amira

Hubungkanlah gambar dibawah ini dengan kata yang sesuai !

1.



b u l a n

2.



b i n t a n g

3.




m a t a h a r i


I.2 LAMPIRAN SIKLUS II

Annisa


Lembar Kerja Siswa
Hubungkanlah gambar dibawah ini dengan kata yang sesuai !

1. 

b	u	l	a	n
b	u	l	a	n

2. 

b	i	n	t	a	n	g
b	i	n	t	a	n	g

3. 

m	a	t	a	h	a	r	i
m	a	t	a	h	a	r	i

J. SURAT KETERANGAN

J.1 Surat Permohonan Izin Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 2568 /UN25.1.5/LT/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

11 APR 2016

Yth. Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Tegal Gede

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Merinda Eka Etianingsih
NIM : 120210205008
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


a.n. Dekan,
Pembantu Dekan I
Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001



J.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA
KELURAHAN TEGAL GEDE
JL. TAWANGMANGU 70 JEMBER 68121
Telp. 0852.5887.4095 Email: dwtgember@gmail.com

KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Sulistyoningsih, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Merinda Eka Etianingsih

Nim : 120210205008

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian di TK Dharma Wanita Tegal Gege tahun pelajaran 2015/2016 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di TK Dharma Wanita Tegal Gege Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016".

Demikian keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Jember, 6 Mei 2016

Kepala Sekolah

Indah Sulistyoningsih, S.Pd

K. BIODATA

Nama : Merinda Eka Etianingsih

Tempat, Tanggal lahir : Probolinggo, 17 Februari 1994

Alamat Rumah : Jln Raya Bromo, Desa Wonotoro RT. 2/RW.1,
Kecamatan Sukapura, Kabupaten Probolinggo

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Program Studi : PG-PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

No. Hp : 085704986738

Alamat di Jember : Jln. Nias, Perum Sumber Alam, Blok H, No. 3

Riwayat Pendidikan : 1. TK Tri Dharma Wonotoro, Kabupaten Probolinggo
2. SDN Jetak, Kabupaten Probolinggo
3. SMP Negeri 1 Sukapura, Kabupaten Probolinggo
4. SMA Taman Madya, Kota Probolinggo