

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI
METODE PERMAINAN KARTU HURUF PADA KELOMPOK B1
TK ABA KETANGGUNGAN WIROBRAJAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Persyaratan sebagai Persyaratan
guna Menempuh Gelar Sarjana Pendidikan



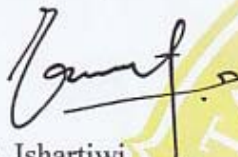
Oleh
Trisniwati
NIM 10111247005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2014**

PERSETUJUAN


Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF PADA KELOMPOK B1 TK ABA KETANGGUNGAN WIROBRAJAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Trisniwati, NIM 10111247005 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

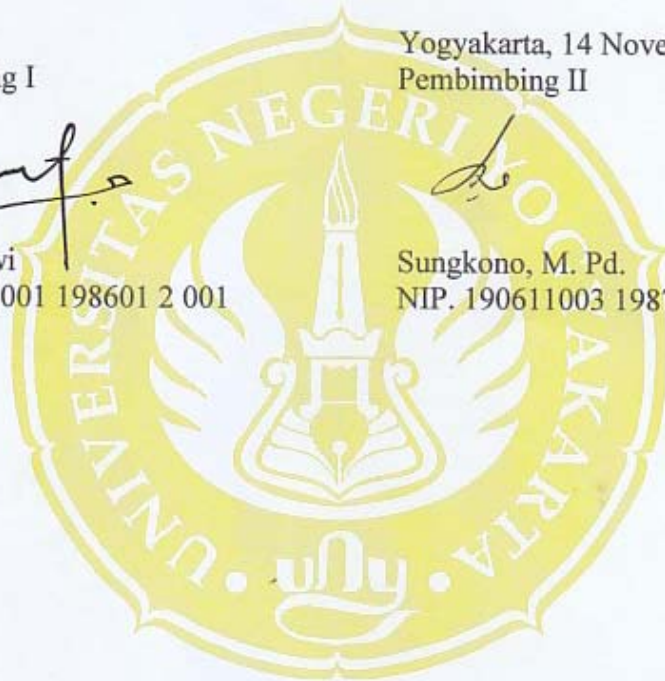
Pembimbing I


Dr. Ishartiwi
NIP. 19601001 198601 2 001

Yogyakarta, 14 November 2013

Pembimbing II


Sungkono, M. Pd.
NIP. 190611003 198703 1 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Maret 2014
Yang menyatakan,

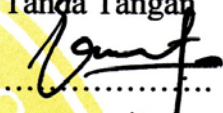





Trisniwati
NIM 10111247005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF PADA KELOMPOK B1 TK ABA KETANGGUNGAN WIROBRAJAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Trisniwati, NIM 10111247005 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 31 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ishartiwi	Ketua Penguji		10/02/14
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		30/01/14
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Penguji Utama		23/01/14
Sungkono, M. Pd.	Penguji Pendamping		24/01/14

Yogyakarta, 12 MAR 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Dengan Mengenal Huruf-Huruf Merupakan Awal Dari Kemampuan
Mengetahui Makna Sebuah Karya.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya tulis skripsi ini, saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu tulus mendukung dan mendoakan dengan penuh rasa kasih dan sayang.
2. Kakak beserta keluarga, dan aku bingkiskan untuk adikku, yang selalu memberi motivasi dan perhatiannya.
3. Agama dan Negaraku.
4. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI METODE
PERMAINAN KARTU HURUF PADA KELOMPOK B1
TK ABA KETANGGUNGAN WIROBRAJAN
YOGYAKARTA**

Oleh
Trisniwati
NIM 10111247005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini anak Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta, dengan usia 5-6 tahun dengan jumlah 25 anak. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Anak-anak diajak bermain kartu huruf, menyebutkan huruf yang ada pada kartu, menyebutkan gambar benda kemudian menyebutkan huruf depannya. Kemampuan mengenal huruf pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 76%, dan persentase 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%.

Kata kunci : *kemampuan mengenal huruf, permainan kartu huruf, taman kanak-kanak,*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar sesuai harapan.

Penulisan dan penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Terkait hal ini, maka penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir skripsi ini. Terima kasih setulusnya penulis tujukan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan sehingga dapat menempuh pendidikan S1 PG PAUD.
3. Ketua Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan, dan arahan serta bantuan selama ini.
4. Ibu Dr. Ishartiwi dan Bapak Sungkono, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan guna penyusunan tugas akhir ini.

5. Ibu kepala sekolah TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Ibu Ngajieni, S.Pd. yang telah memberikan ijin sekolahnya sebagai tempat penelitian.
6. Ibu guru, dan karyawan serta anak-anak didik yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, dan limpahan kasih sayang.
8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dan penyelesaian skripsi ini.
9. Pemberian motivasi, semangat dan segala bantuan semoga menjadi amal ibadah dan memperoleh balasan yang jauh lebih sempurna dan Allah SWT. Penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pendidik anak usia dini pada umumnya.

Yogyakarta, Maret 2014
Penulis



Trisniwati
NIM. 10111247005

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	9
1. Pengertian Anak Usia Dini	9
2. Karakteristik Anak Usia Dini	10
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	11
4. Kemampuan Mengenal Huruf	13
5. Metode Permainan Kartu Huruf	15

B. Kerangka Pikir	20
C. Hipotesis	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	22
B. Prosedur Penelitian	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian	26
D. Subjek Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Instrumen Pengumpulan Data	27
G. Analisis Data	29
H. Indikator Keberhasilan	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi	32
B. Deskripsi Subjek Penelitian	33
C. Deskripsi Data	34
1. Data Awal Kemampuan Mengenal Huruf	34
2. Data HasilTindakan Siklus I	35
3. Data Hasil Tindakan Siklus II	41
D. Analisis Data	45
E. Pembahasan Hasil Penelitian	47
F. Keterbatasan Penelitian.....	49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	50
B. Saran	51

Daftar Pustaka	52
----------------------	----

Daftar Lampiran	54
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Huruf	28
Tabel 2. Rubrik Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Huruf	29
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I	37
Tabel 4. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf saat Pra siklus dan hasil Siklus I	38
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II	42
Tabel 6. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf saat Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	43

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Contoh Kartu Huruf	8
Gambar 2. Rancangan Penelitian Perencanaan Kemmis dan Mc taggart	22
Gambar 3. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I	39
Gambar 4. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus II	44
Gambar 5. Grafik Pencapaian Akhir Kemampuan Mengenal Huruf	46

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Daftar Nama Anak	54
Lampiran 2. Jadwal Penelitian	56
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian	58
Lampiran 4. Skenario Pembelajaran	71
Lampiran 5. Instrumen Observasi Kemampuan Keaksaraan	86
Lampiran 6. Hasil Observasi Kemampuan Keaksaraan	88
Lampiran 7. Foto Kegiatan	96
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak, sebagai bekal persiapan pada jenjang pendidikan berikutnya. Maimunnah Hasan (2009: 15) mengungkapkan bahwa pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum 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 dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Upaya pembinaan melalui pendidikan anak usia dini yang ditunjukkan bagi anak-anak perlu diberikan agar nantinya anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki, salah satunya perkembangan bahasa. Melalui rangsangan dengan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Menurut Imas Kurniawan (2009: 13) mengungkapkan bahwa “Pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh, dan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu”.

PAUD terutama 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 (Trianto, 2010: 24).

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

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

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil diskusi dan observasi yang dilakukan di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta diperoleh hasil kemampuan bahasa khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan

mengenai huruf. Diantaranya sebagian besar anak belum mengenali semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Kemampuan anak dalam mengenali huruf belum berkembang, dari 25 anak dalam kelas baru 3 anak yang mampu mengenali huruf dengan baik. Anak mengalami kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menulis huruf di papan tulis menyebutkan lafal huruf tersebut. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan. Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenali huruf juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA), dan majalah dalam kegiatan pembelajarannya. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak.

Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Disisi lain penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenali huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya

bermain karena menurut Moeslichatoen (2004: 25) bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

Slamet Suyanto (2005: 25) mengungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan Anak Usia Dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan. Melalui bermain, banyak konsep dasar dari pengetahuan dapat diperoleh, seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan berkolaborasi untuk menggunakan metode bermain. Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan kartu huruf.

Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang (Sofia Hartati, 2005: 95). Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada diri anak. Penelitian ini menerapkan permainan kartu huruf dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat.

Permainan kartu huruf merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional (Slamet Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan kartu huruf dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul peningkatan kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta melalui metode permainan kartu huruf.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak belum dapat mengenal semua huruf.
2. Anak-anak kurang aktif saat mengikuti pembelajaran.
3. Masih terfokusnya penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas tidak semua masalah akan diteliti, sehingga dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada kemampuan anak-anak yang belum dapat mengenal semua huruf melalui permainan kartu huruf.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada Kelompok B1TK ABA KetanggunganWirobrajan Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada Kelompok B1 TK ABA KetanggunganWirobrajan Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa

Anak-anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengenal huruf.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan di sekolah yang diberikan pada anak-anak sesuai dengan karakteristik belajarnya.

3. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak-anak.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Mengenal Huruf

Dalam penelitian ini kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak-anak. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kemampuan, yang pertama anak dapat mengetahui huruf abjad, hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak menyebutkan simbol huruf a-z dengan benar. Kedua, anak dapat memahami huruf, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata dengan benar.

2. Permainan Kartu Huruf

Permainan kartu huruf adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas tebal. Kartu memiliki dua sisi, sisi yang pertama terdapat tempelan huruf dan sisi yang kedua terdapat gambar benda yang disertai tulisannya. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal huruf yang terdapat pada kartu huruf. Langkah-langkah dalam permainan kartu huruf adalah sebagai berikut ini:

- a. Anak terkondisikan duduk membentuk lingkaran di karpet.
- b. Mengenalkan huruf-huruf pada anak-anak
- c. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkan simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.

- d. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

Permainan kartu huruf dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi dalam pembelajaran sehingga anak-anak akan mudah dalam belajar mengenal huruf.

Berikut ini adalah contoh kartu huruf yang digunakan pada saat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dengan menerapkan permainan kartu huruf:



Gambar 1. Contoh Kartu Huruf

3. Siswa TK Kelompok B

Penelitian ini dilaksanakan pada anak Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta, dengan rentang usia anak-anak 5 sampai 6 tahun. Jumlah anak Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta adalah 25 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 13 anak laki-laki.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

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

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal (Maimunah Hasan, 2009: 15).

Mansur (2005: 18) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar. Anak usia dini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar

pengembangan maupun fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan (Slamet Suyanto, 2005: 1). Usia dini merupakan usia yang tepat bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi diri. Pengembangan potensi pada diri anak perlu dikembangkan sesuai dengan tahapan dan karakteristik anak sehingga potensi anak berkembang dengan optimal.

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

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan secara rutin. Partini (2010: 8-12) mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Secara biologis perkembangan anak-anak dapat dibagi menjadi 6 fase perkembangan, mulai dari usia 0 sampai 6 bulan, 7 sampai 12 bulan, 13 sampai 24 bulan, 3 sampai 4 bulan, 5 tahun, dan sampai 8 tahun. Karakteristik anak usia dini, khususnya usia anak-anak TK

adalah mulai dari usia 4 sampai 6 tahun. Karakteristik perkembangan anak yaitu sudah dapat berkomunikasi dalam berinteraksi, dan mulai belajar mengemukakan pendapat. Anak juga sudah mulai melakukan aktivitas permainan secara bersama-sama, dan mulai mengembangkan keterampilan bahasanya baik secara lisan ataupun tertulis.

Karakteristik anak memang menarik baik dari sisi perkembangan maupun pencapaian. Cucu Eliyawati (2005: 2-7) mengidentifikasi karakteristik anak usia dini menjadi 7 karakter. Karakteristik anak bersifat unik, anak berekspresi relatif spontan, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang besar, kaya fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial.

Karakteristik anak memang berbeda sehingga guru perlu mengetahui karakteristik anak dan dapat menghadapi dengan sikap yang tepat. Richard (dalam Sofia Hartati, 2005: 8-11) mengemukakan bahwa karakteristik anak adalah bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan makhluk sosial, bersifat unik, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang dimiliki pendek, dan merupakan masa belajar yang paling potensial.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat ditegaskan bahwa karakteristik anak usia dini berada pada fase usia 0-6 tahun. Karakteristik anak-anak bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, kaya dengan fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak merupakan perkembangan yang perlu dirangsang sedini mungkin dengan tepat dan diberikan secara teratur. Menurut Nurbiana Dhieni

(2007: 31) mengungkapkan perkembangan bahasa anak adalah sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak-anak, terdiri dari perkembangan bicara, perkembangan menulis, perkembangan membaca, dan perkembangan menyimak.

Perkembangan bahasa anak merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan. Menurut Enny Zubaidah (2003: 3) mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa anak mencakup empat keterampilan. Empat keterampilan bahasa yang dimaksud meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Perkembangan bahasa anak-anak berkembang secara bertahap sehingga memerlukan ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru atau orang tua dalam memberikan rangsangan. John W. Santrock (2007: 357-362) membagi perkembangan bahasa menjadi 3 tahapan. Tahap perkembangan bahasa antara lain perkembangan bahasa pada masa bayi (0-2 tahun), masa kanak-kanak awal (3-6 tahun), dan masa kanak-kanak menengah sampai akhir (7 tahun keatas).

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan tahapan kemampuan anak mulai kemampuan berbicara sampai dengan kemampuan memahami sebuah pembicaraan dari orang lain. Soemiarti Padmonodewo (2003: 25), mengemukakan 3 hal yang perlu diketahui dalam perkembangan bahasa pada anak. Pertama adalah perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan sistem tata bahasa, sedangkan kemampuan bicara merupakan ungkapan dalam bentuk kata-kata. Kedua pertumbuhan bahasa yaitu bersifat pengertian atau reseptif dan bersifat

ekspresif. Kemampuan untuk memahami merupakan kemampuan reseptif, sedangkan kemampuan menunjukkan bahasa merupakan ekspresif. Ketiga komunikasi diri pada saat berhayal perlu dibatasi.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka dapat ditegaskan bahwa perkembangan bahasa anak memegang peran penting dalam perkembangan anak, khususnya perkembangan kemampuan berbahasa di taman kanak-kanak, sehingga anak-anak mampu berkomunikasi dengan baik dan dapat mengembangkan potensinya. Perkembangan bahasa anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak berada pada masa kanak-kanak awal yang terdiri dari kemampuan berbicara, kemampuan membaca, kemampuan menulis, dan kemampuan menyimak. Perkembangan bahasa tersebut membantu anak-anak dalam berbahasa baik secara reseptif maupun secara ekspresif.

4. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Soenjono 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.

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-

anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

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

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

b. Manfaat Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Carol seefelt dan Barbara A. Wasik (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 sebuah kata. Menurut Agus Hariyanto (2009:82) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat

mengenai huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

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

5. Metode Permainan Kartu Huruf

a. Pengertian Metode Permainan Kartu Huruf

Conny R. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Maimunah Hasan (2009: 65) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Azhar Arsyad (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut.

Agus Hariyanto (2009: 84) mengungkapkan bahwa metode permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf.

Jadi berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa metode permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

b. Langkah-langkah Permainan Kartu Huruf

Cucu Eliyawati (2005: 72) menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambilah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah permainan kartu huruf sebagai berikut:

- 1) Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- 2) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.

- 3) Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut.
 - c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf lalu menyebutkan pula huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru, mengucapkan.
- 4) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran.
- 5) Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru member kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, permainan dimulai:
 - a) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.
 - b) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambar yang terdapat pada kartu kemudian anak menyebutkan huruf depan dari nama gambar yang terdapat pada kartu huruf tersebut.

c. Manfaat dan Kelebihan Kartu Huruf

Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono, 1999: 26) menyatakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan 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. Anak-anak juga dapat memaknai simbol huruf dengan cara melihat gambar yang disertai tulisan dari nama gambar 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 antar anak-anak.

(4) Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak.

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

Maimunah Hasan (2009: 66) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu:

1) Dapat membaca dengan mudah

Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.

2) Mengembangkan daya ingat otak kanan

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

3) Memperbanyak perbendaharaan kata

Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk 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.

d. Fungsi Permainan Kartu Huruf

John D. Latuheru (Hendry Kurniawan, 2002: 24) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut:

1) Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.

- 2) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- 3) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
- 4) Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- 5) Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan 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.

B. Kerangka Pikir

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal.

Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu menerapkan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah masuknya rangsangan pada anak-anak.

Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, yaitu dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran. Melalui metode permainan, anak akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak. Selain itu melalui metode permainan, anak akan mudah belajar mengenal huruf yang didukung dengan menggunakan kartu huruf.

Penerapan metode permainan kartu huruf dalam menstimulasi kemampuan anak-anak, merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan metode permainan kartu huruf, anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal huruf-huruf saat bermain kartu. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat simbol huruf dan gambar pada setiap kartu huruf yang anak mainkan.

C. Hipotesis

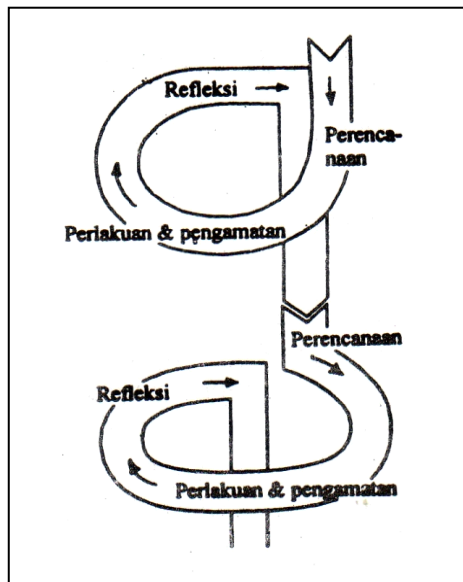
Hipotesis dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta dapat ditingkatkan dengan menerapkan permainan kartu huruf dalam kegiatan pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2006: 91) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara bekerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2006: 92-93). Berikut ini merupakan gambar dari model Kemmis dan Taggart:



Gambar 2. Rancangan Penelitian Perencanaan Kemis dan Mc Taggart
(Suharsimi Arikunto, 2006: 92)

B. Prosedur Penelitian

Berikut ini akan diterangkan mengenai tahapan-tahapan yang perlu disiapkan dan dilaksanakan pada saat melaksanakan sebuah penelitian. Pelaksanaan penelitian dalam Siklus 1 yang akan dilaksanakan terdiri dari tahap:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini akan dilaksanakan dengan cara-cara sebagai berikut ini, diantaranya:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema alat komunikasi.
- b. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan, yaitu kartu huruf.
- c. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf.

2. Pelaksanaan

a. Perlakuan

Peneliti melakukan tindakan pada Siklus 1 sebanyak 3 kali pertemuan, yang dilakukan di dalam kelas pada saat kegiatan awal selama 30 menit. Permainan dilakukan dengan 2 tahapan, yaitu tahap pra permainan dan inti permainan. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan perlakuan permainan kartu huruf yang dilaksanakan yang meliputi:

- 1) Guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar di karpet.
- 2) Guru memberitahukan pada anak mengenai kegiatan yang dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
- 3) Guru memperlihatkan dan menerangkan kartu huruf yang digunakan dalam permainan.

- 4) Guru menjelaskan bagian dari kartu huruf, baik huruf maupun gambar yang tertera pada kartu huruf.
- 5) Guru mengenalkan 8 sampai 9 huruf pada kartu huruf secara bertahap pada setiap pertemuan.
- 6) Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah dalam kegiatan permainan kartu huruf sebagai berikut ini:
 - a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b) Guru mengucapkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut.
 - c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
 - d) Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.
- 7) Guru memberi kesempatan pada anak untuk melakukan permainan kartu huruf. Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:
 - a) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.

- b) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

b. Pengamatan

Tahap pengamatan merupakan kegiatan peneliti mengamati tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas anak saat melakukan permainan kartu huruf. Pengamatan berpedoman pada lembar instrument pengamatan, yaitu berupa panduan lembar observasi yang memuat nama anak, indikator ketercapaian dan skor.

3. Refleksi

Tahap yang terakhir merupakan tahap refleksi yang meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan.
- b. Melakukan diskusi antara peneliti dan kolaborator untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan, dan kendala yang muncul.
- c. Mencari solusi terhadap kendala-kendala yang mungkin muncul agar dapat dibuat perbaikan pada siklus selanjutnya.
- d. Menganalisis hasil kemampuan mengenal huruf dan pengambilan keputusan, apabila hasil pengamatan belum mencapai target maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai ada peningkatan yang telah diharapkan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Jalan Nakulo No. 10 B Yogyakarta. TK ABA Ketanggungan Yogyakarta memiliki 7 kelas yang terdiri dari 3 kelas Kelompok A dan 4 kelas Kelompok B. Penelitian dilakukan di Kelompok B1, keadaan kelas sudah kondusif, penempatan sudut pembelajaran yang rapi, dan ruang kelasnya yang luas, sehingga dapat mendukung kelancaran jalannya penelitian yang dilakukan di dalam kelas.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam kurun waktu 1 bulan antara bulan Maret sampai bulan April peneliti melakukan tahapan-tahapan penelitian mulai dari perencanaan, perlakuan dan pengamatan, serta refleksi.

D. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini akan menggunakan data dari anak-anak di TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta Kelompok B1 (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 25 anak yaitu 13 anak laki-laki dan 12 anak perempuan sebagai subjeknya. Anak-anak yang ada di Kelompok B1 merupakan anak-anak yang belum pernah mengikuti pembelajaran di Kelompok A. Sehingga kemampuan anak-anak di Kelompok B1 dalam mengenal huruf belum berkembang dengan baik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2006: 150-158) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”.

Dari bermacam-macam metode di atas teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati kemampuan anak dalam mengenal huruf yang sesuai pada indikator penilaian yaitu kemampuan mengetahui simbol huruf dan memahami makna huruf. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi.

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan oleh peneliti karena dapat melengkapi dan menguatkan data-data yang sudah diperoleh mengenai kemampuan anak-anak. Dokumen ini berupa catatan harian, lembar observasi dan buku laporan perkembangan anak.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi

sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi Arikunto, 2005: 101). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, yaitu kemampuan anak dalam mengetahui simbol huruf, dan memahami makna huruf, yang diterapkan menggunakan permainan kartu huruf, anak-anak bermain kartu huruf yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Kartu huruf yang dibuat berbentuk persegi panjang, terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan patungan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman yang digunakan dalam lembar observasi.

Tabel. 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Sub Variabel	Butir	Jumlah butir
Kemampuan mengenal huruf	Mengetahui simbol huruf	Anak mampu menyebutkan simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat.	1
	Memahami makna huruf	Anak mampu menyebutkan huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat.	1

Tabel 2. Rubik Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Indikator	Deskriptif	Skor
Kemampuan mengenal huruf	Mengetahui simbol huruf	Anak mampu menyebutkan 5 sampai 6 simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat	4
		Anak mampu menyebutkan 3 sampai 4 simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat	3
		Anak mampu menyebutkan 1 sampai 2 simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat	2
		Anak belum mampu menyebutkan simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat	1
	Memahami makna huruf	Anak mampu menyebutkan 5 sampai 6 huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat	4
		Anak mampu menyebutkan 3 sampai 4 huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat	3
		Anak mampu menyebutkan 1 sampai 2 huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat	2
		Anak belum mampu menyebutkan huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat	1

Kriteria keberhasilan akan ditentukan dengan skor, yaitu:

Skor 4: Kemampuan baik

Skor 3: Kemampuan cukup

Skor 2: Kemampuan kurang

Skor 1: Kemampuan belum baik

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil lembar observasi dan dokumentasi mengenai hasil pembelajaran mengenal huruf

melalui permainan kartu huruf. Analisis dilakukan pada setiap siklus dengan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik diskriptif kuantitatif (Ngalim Purwanto, 2006: 102) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari/ diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

R = Konstanta

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor pada hasil observasi, yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum setiap indikator, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan pada setiap indikator dan selanjutnya dihubungkan dengan persentase sebelum tindakan.

H. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 indikator keberhasilan, yaitu:

1. Anak dapat mengetahui simbol huruf, kemampuan ini dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan simbol huruf yang terdapat pada kartu huruf dengan tepat.
2. Anak dapat memahami makna huruf, kemampuan ini dapat dilihat saat anak memaknai huruf sehingga anak dapat menyebutkan huruf depan dari makna sebuah gambar yang terdapat pada kartu dengan tepat.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta meningkat melalui metode bermain kartu huruf. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrumen penelitian. Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003: 43) menginterpretasikan skala keberhasilan menjadi empat tingkatan diantaranya:

1. Kriteria baik, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 76-100%.
2. Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 56-75%.
3. Kriteria kurang, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 41-55%.
4. Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 0-40%.

Hasil kemampuan mengenal huruf pada satu pertemuan, yaitu dihitung dari persentase rata-rata dari jumlah keseluruhan yang diperoleh anak dalam satu kelas. Hasil persentase rata-rata kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dan Siklus II, yaitu diperoleh dari hasil pertemuan akhir, karena pada pertemuan ke tiga hasil persentase rata-rata mencapai hasil tertinggi dibandingkan hasil persentase rata-rata pada pertemuan pertama dan pertemuan ke dua. Hasil akhir persentase peningkatan kemampuan mengenal huruf, yaitu diambil dari menghitung selisih hasil persentase rata-rata pada Pra Siklus dengan hasil persentase rata-rata pada Siklus I, dan menghitung selisih dari hasil persentase rata-rata pada Siklus I dengan hasil persentase rata-rata pada Siklus II.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di TK ABA Ketanggungan Wirobrajan yang beralamat di Jalan Nakulo No. 10 B Wirobrajan Yogyakarta. TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta merupakan TK inti dalam gugus keanggotaan IGTKI Wirobrajan. TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta berada dalam situasi yang kondusif, karena lokasi sekolah tidak berada di depan jalan raya, sehingga aman bagi anak-anak. Akses menuju jalan rayapun tidak terlalu jauh, dekat dengan kantor pemerintahan dan layanan umum lainnya.

Pembelajaran di TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kurikulum 2010. TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta dipimpin oleh satu guru PNS yang menjabat sebagai kepala sekolah, 4 guru PNS dan 10 guru honorer mengampu proses pembelajaran pada 7 kelas, dan 4 karyawan membantu kelancaran administrasi dan keamanan di sekolah. Selain pelaksanaan program pembelajaran terdapat pula program pengembangan diri yaitu kegiatan menari, melukis, dan musik.

Konstruksi gedung terdiri dari 2 lantai, memiliki 7 ruangan kelas, terdiri dari 3 ruangan kelas untuk Kelompok A, dan 4 ruang kelas untuk Kelompok B, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 ruang aula, 1 ruang UKS, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang dapur, 1 ruang gudang, 2 kamar mandi, dan halaman sekolah. Sarana dan prasarana sudah memadai dan diatur sedemikian rupa menyesuaikan kondisi halaman sekolah yang tidak begitu luas, khususnya permainan *outdoor*.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Anak kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta terdiri dari 13 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Kemampuan anak-anak Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan. Hal ini ditunjukkan dengan masih kurangnya partisipasi aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang aktif saat mengikuti kegiatan baru 12% dari keseluruhan anak-anak. anak-anak yang kurang aktif cenderung tidak memperhatikan, anak-anak berbincang dengan teman sebelahny, dan ada pula yang diam. Anak yang aktif selalu ingin menjadi yang pertama dan selalu mendominasi permainan.

Kemampuan awal anak-anak dalam mengenal huruf belum berkembang, hal tersebut terlihat dari masih banyak anak yang belum mengetahui simbol huruf dan belum mengetahui makna huruf. Ada anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf dan ada pula anak yang belum bisa menyebutkan huruf awal dari sebuah kata.

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan permainan kartu huruf diharapkan dapat menarik minat anak untuk aktif belajar, sehingga kemampuannya dapat distimulasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga kemampuan mengenal huruf dapat meningkat dengan baik. permainan yang diterapkan adalah permainan kartu huruf, saat pertama dijelaskan anak-anak masih belum paham. Setelah dilakukan dengan menggunakan kartu huruf anak-anak antusias dan mencoba memahaminya, walaupun masih ada anak yang diam.

Penggunaan kartu huruf dapat membantu kelancaran dalam mengenalkan huruf, hal ini dibuktikan dengan tumbuhnya minat pada anak-anak untuk belajar

mengenai huruf dengan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenali huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta.

C. Deskripsi Data

1. Data Awal Kemampuan Mengenali Huruf

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal mengenali huruf pada Kelompok B1 di TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Kemampuan mengenali huruf yang diamati terdiri dari 2 kemampuan, yakni mengetahui simbol huruf, dan kemampuan mengetahui makna huruf. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenali huruf dengan baik, skor 3 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenali huruf dengan cukup, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenali huruf kurang, dan skor 1 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenali huruf yang belum baik. Kondisi kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf, dapat diketahui bahwa, kemampuan mengenali huruf belum berkembang baik. Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan mengenali huruf yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf belum berkembang baik, karena persentase yang dicapai baru 48%.

Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal mengenali huruf belum berkembang baik. Hasil persentase pencapaian anak dalam mengenali huruf baru mencapai 48% dengan kriteria kurang.

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti dan kolaborator perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Upaya yang ditempuh dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui permainan kartu huruf. Melalui permainan kartu huruf anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sesuai dengan indikator keberhasilan sebesar 80% anak mampu mengenal huruf dengan kriteria baik.

2. Data Tindakan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun kolaborasi antara peneliti dan rekan guru, yang diuraikan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Peneliti dan kolaborator membuat sebanyak 3 RKH, yang dipakai untuk tiga kali pertemuan dalam 1 siklus. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Anak-anak akan diajak bermain kartu huruf kemudian anak-anak akan diberi lembar kegiatan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf setelah bermain kartu huruf. Lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu alat komunikasi, sehingga lembar kegiatan yang dibuat harus menyesuaikan dengan tema yang sedang digunakan.

2) Menyiapkan Instrumen

Instrumen penilaian yang berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, kemampuan mengenal huruf akan dicatat sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Perlakuan

a) Langkah Proses Tindakan Siklus I

Proses tindakan Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 25 Maret 2013, 27 Maret 2013, dan 29 Maret 2013. Kegiatan dilaksanakan selama 30 menit pada kegiatan awal pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu tahap pra permainan dan inti permainan. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan perlakuan permainan kartu huruf pada Siklus I yang meliputi:

(1) Kegiatan Pra Permainan

Pada kegiatan pra permainan guru melakukan tanya jawab tentang huruf-huruf, mengenalkan huruf-huruf dengan memperlihatkan kartu huruf pada anak-anak. Guru memberi pengertian tentang tujuan, langkah-langkah dan memberi contoh dalam permainan kartu huruf sebagai berikut ini:

- (a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- (b) Guru mengucapkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut.
- (c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
- (d) Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

(2) Kegiatan Inti Permainan

Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

- (a) Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- (b) Guru menyiapkan kartu huruf pada setiap pertemuannya. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan pertama berjumlah 9 kartu huruf dari huruf A/a sampai I/i. Pada pertemuan ke dua, 9 kartu huruf dari J/j sampai R/r, dan pertemuan ke tiga menggunakan 8 kartu huruf dari huruf S/s sampai Z/z.
- (c) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.
- (d) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

b) Hasil Tindakan Siklus I

Hasil tindakan pada Siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 4 seperti berikut ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	60.5%
2	II	71%
3	III	76%
Rata-rata Pencapaian Anak		76%

Berdasarkan Tabel 3 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I menunjukkan peningkatan

pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus I belum dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian pada Siklus I yaitu diambil dari pencapaian tertinggi sebesar 76% dengan kriteria cukup.

2) Pengamatan

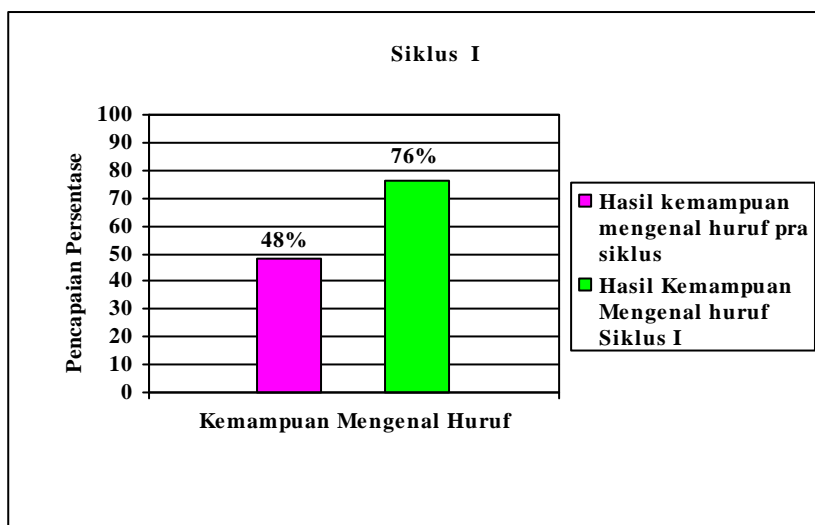
Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak-anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada anak yang diam dan nampak bingung. Namun, ada pula anak yang kurang fokus dan asik berbicara sendiri.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap pada setiap pertemuannya, namun hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Adapun peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Pra Siklus dengan persentase kemampuan anak mengenal huruf pada Siklus I, adapun peningkatannya, dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf saat Pra Siklus dan Hasil Siklus I

No	Kemampuan keaksaraan	Persentase
1	Pra Siklus	48%
2	Siklus I	76%
Rata-rata Pencapaian Anak		28%

Berdasarkan Tabel 4 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf sebelum dilakukan tindakan. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I sebesar 76%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 28% dari sebelum dilakukan tindakan. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf saat Pra Siklus dan hasil Siklus I, dapat dilihat dalam Gambar 3 sebagai berikut ini:



Gambar 3. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus dan Siklus I

c. Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf Kelompok BI TK ABA Ketanggungan Wirobrajan pada Siklus I. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Hal

ini dikarenakan penerapan permainan kartu huruf pada saat pembelajaran keaksaraan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan iklim belajar yang tepat untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan permainan kartu huruf, sehingga dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I mengungkap bahwa kemampuan mengenal huruf meningkat namun belum sampai mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan keadaan tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Waktu 30 menit dianggap kurang untuk melakukan kegiatan bermain bersama anak-anak, sehingga guru kurang maksimal dalam memberikan stimulus saat bermain kartu huruf.
- 2) Anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk huruf terutama huruf-huruf yang dianggap anak-anak memiliki bentuk yang hampir sama.
- 3) Anak-anak kurang bersemangat saat melakukan permainan kartu huruf.

Berdasarkan permasalahan yang di temui pada Siklus I, maka peneliti perlu mencari solusi dari permasalahan tersebut. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, sehingga kemampuan mengenal huruf pada siklus berikutnya dapat meingkat lagi hingga mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Berikut ini solusi yang akan diterapkan pada saat tindakan, diantaranya:

- 1) Waktu tindakan di tambah 15 menit menjadi 45 menit, diharapkan dengan penambahan waktu dapat memberi kesempatan yang lebih pada guru untuk menstimulus kemampuan keaksaraan anak-anak.
- 2) Guru member penjelasan pada anak-anak tentang huruf-huruf yang bentuknya hampir sama dan melakukan pendampingan pada anak yang belum dapat mengidentifikasi bentuk huruf.
- 3) Pemberian dukungan pada anak saat bermain dengan memotivasi dan setelah anak selesai bermain anak diberi hadiah berupa potongan kertas berbentuk bintang.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai kemampuan mengenal huruf, dengan menerapkan permainan kartu huruf pada saat pembelajaran. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf Kelompok BI TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Namun, peningkatan tersebut belum mampu memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, karena pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf belum mencapai 80%. Maka peneliti dan rekan guru mengambil keputusan untuk melanjutkan penelitian Siklus II. Dengan kelanjutan siklus tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal huruf sampai mencapai indikator penelitian dari penelitian ini.

3. Data Tindakan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada Siklus II, untuk prinsip sama dengan tahap perencanaan pada Siklus I yang terdiri dari kegiatan menyusun rencana kegiatan harian dan mempersiapkan lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Perlakuan

a) Langkah Proses Tindakan Siklus II

Tindakan pada Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 1 April 2013, 3 April 2013, dan 5 April 2013. Langkah tindakan pada Siklus II, untuk prinsipnya sama dengan tindakan pada Siklus I. Pelaksanaan pada Siklus II, alokasi waktu yang digunakan ditambah menjadi 45 menit, lebih menekankan pada saat memberi penjelasan pengenalan huruf, mendampingi anak saat bermain, serta pemberian motivasi dan hadiah pada anak.

b) Hasil Tindakan Siklus II

Hasil tindakan pada Siklus II yang dilaksanakan 3 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk Tabel 5 sebagai berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Pertemuan	Pencapaian
1	I	80%
2	II	82%
3	III	86%
Rata-rata Pencapaian Anak		86%

Berdasarkan Tabel 5 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata pencapaian persentase pencapaian jumlah keseluruhan dalam 1 kelas pada Siklus II sudah mencapai hasil yang telah ditetapkan sesuai indikator keberhasilan. Hasil rata-rata persentase pencapaian pada Siklus II yaitu diambil dari pencapaian tertinggi sebesar 86% dengan kriteria baik.

2) Pengamatan

Tahap pengamatan pada Siklus II dilakukan sama seperti pada Siklus I, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan pada Siklus II sudah nampak terlihat jelas, kemampuan anak-anak saat mengikuti pembelajaran sudah lebih terarah, sehingga pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf berlangsung dengan lancar. Selain itu hasil observasi kemampuan mengenal huruf semakin meningkat secara bertahap pada tiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sudah berkembang baik. Kemampuan mengenali huruf mampu meningkat mencapai kriteria baik mencapai 86%.

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus II menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf secara bertahap, peningkatan yang dicapai hasilnya sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Perbandingan pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada saat Siklus I sampai kondisi Siklus II dapat dilihat pada peningkatan pencapaian persentase sebagai berikut ini:

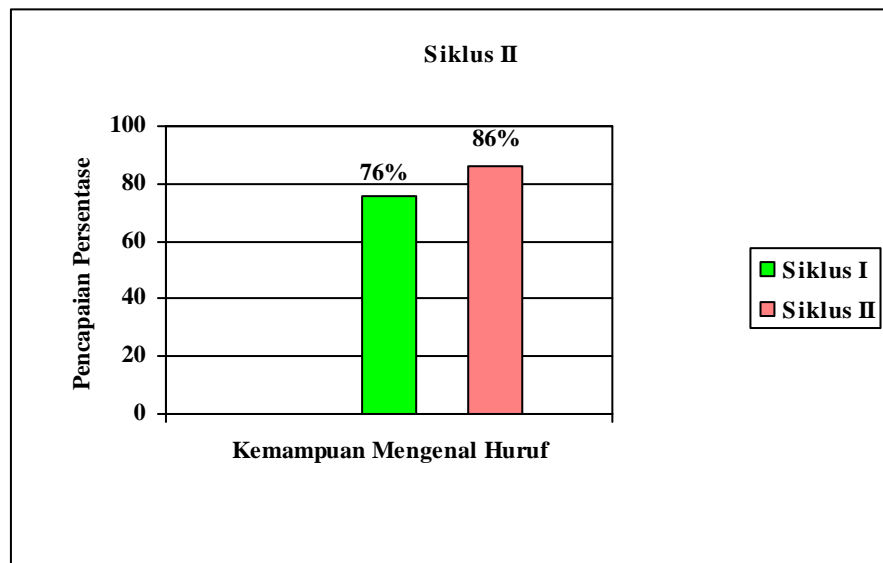
Tabel 6. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

No	Kemampuan Keaksaraan	Persentase
1	Siklus I	76%
2	Siklus II	86%
Rata-rata Pencapaian Anak		10%

Berdasarkan Tabel 6 tersebut, pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kemampuan mengenal huruf pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus II sebesar 86%. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi

peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 10% dari persentase hasil pencapaian pada Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 2 siklus dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf, yang terdiri dari kemampuan mengetahui simbol huruf dan mengetahui makna huruf berkembang dengan baik. Kemampuan anak Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta menunjukkan peningkatan persentase pada setiap siklus. Pencapaian yang diperoleh anak-anak dari setiap siklus terus menerus meningkat dan berhasil mencapai kriteria baik hingga 86%. Berikut ini persentase peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dengan Siklus II, dapat dilihat dalam Gambar 4 sebagai berikut ini:



Gambar 4. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Siklus I dan Siklus II

c. Refleksi

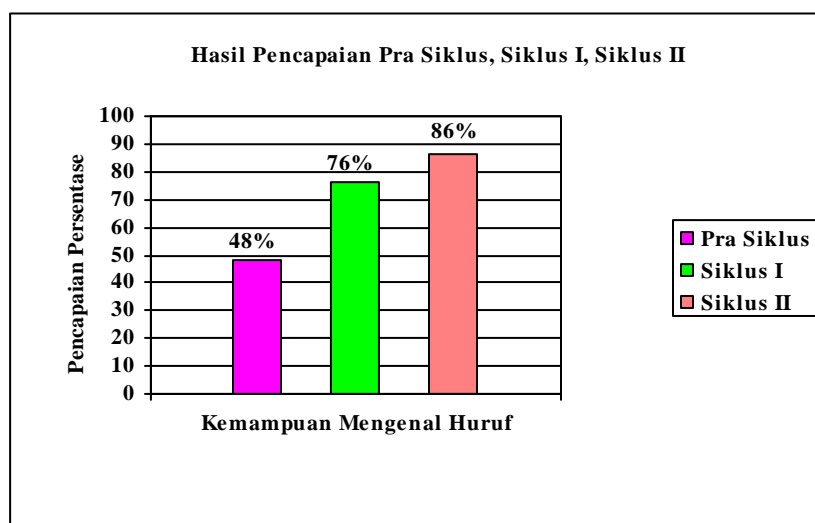
Tahap refleksi pada Siklus II mengevaluasi tentang hasil dari Siklus II, yang merupakan kelanjutan dari Siklus I. Berdasarkan data-data yang sudah diperoleh, peneliti dan rekan kolaborasi mengungkapkan bahwa adanya peningkatan mengenai

kemampuan mengenal huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Mengacu pada data-data tersebut, kemampuan anak dalam mencapai skor 4 meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan mengetahui simbol huruf, dan mengetahui makna huruf.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak hingga mencapai 88%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan samapi Siklus II. Anak yang belum mencapai target, perlu memperoleh perhatian dan penanganan secara tepat dari guru. Selain itu, guru perlu melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua untuk dapat bekerja sama untuk meningkatkan lagi kemampuannya.

D. Analisis Data

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam 2 siklus menunjukan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada Kelompok BI TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Peningkatan kemampuan mengenal huruf yang dicapai anak-anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung meningkat secara bertahap dari setiap siklus. Adapun peningkatan yang dicapai dapat dilihat dari kenaikan persentase pencapaian setiap siklus pada semua indikator, peningkatan dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Grafik Pencapaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan Gambar 5 tersebut dapat diketahui tingkat pencapaian persentase kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Pada kondisi Pra Siklus diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 48% kriteria kurang. Kondisi tersebut kemudian menunjukkan perubahan setelah diterapkan permainan kartu huruf pada Siklus I dan Siklus II.

Pencapaian persentase kemampuan mengenal huruf pada Siklus I, menunjukkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf pada Siklus I diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat 28% dari kondisi Pra Siklus sebesar 48%, menjadi 76% pada Siklus I dengan kriteria cukup. Begitu pula pada Siklus II, kemampuan mengenal huruf meningkat 10% dari kondisi Siklus I sebesar 76% menjadi 86% pada Siklus II dengan kriteria baik.

Jadi dari uraian diatas dapat diketahui bahwa secara menyeluruh kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, menunjukan peningkatan pada setiap siklusnya.

Hasil persentase kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf berhasil mencapai indikator keberhasilan, dengan hasil persentase pencapaian meningkat hingga 86% dengan kriteria baik.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Kondisi kemampuan awal dalam mengenal huruf belum berkembang dengan baik, karena dalam 1 kelas baru 12% anak yang dapat mengenal huruf dengan baik. Kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 331) mengungkapkan bahwa anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad, dalam belajar memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Guna meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal huruf anak-anak dapat meningkat. Tadkiroatun Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf, dikarenakan melalui permainan anak-anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf. Conny R. Semiawan (2008: 20) mengungkapkan permainan adalah alat bagi anak untuk

menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan. Kemampuan mengenal huruf dapat menjadi bekal persiapan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya, seperti kemampuan membaca. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 48% dengan kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 80% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 86%.

Berdasarkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, anak-anak berhasil mencapai kriteria baik sampai 86% pada Siklus II. Kondisi anak-anak saat belajar mengenal huruf melalui permainan kartu huruf terlihat senang

saat bermain. Situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar anak-anak, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengenal huruf-huruf dan mampu mencapai kriteria baik.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Siklus II menunjukkan sudah 86% anak-anak dalam 1 kelas memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik, dan 14% anak-anak lainnya belum dapat mencapai kriteria baik. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar dan kemandirian yang kurang tertanam dengan baik pada diri anak tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf, sudah berhasil meningkat hingga 86% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan terdapat keterbatasan. Keterbatasan tersebut adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini tidak melalui uji validitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 76%, dan persentase 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%

Stimulasi yang diberikan pada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu melalui permainan kartu huruf. Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah 1) Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet, 2) Guru menyiapkan 8 sampai 9 kartu huruf pada setiap pertemuannya, 3) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, 4) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru di Taman Kanak-kanak

Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan metode permainan kartu huruf. Huruf pada kartu yang digunakan ukuranya perlu diperbesar dan penggunaan gambar perlu dibuat lebih jelas.

2. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan misalnya dengan menyediakan buku-buku kumpulan permainan anak, sehingga metode pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Enny Zubaidah. (2001). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pendidikan Dasar Dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hendry Kurniawan. (2002). *Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung*. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Imas Kurniawan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2005). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Nurbiana Dhieni. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Santrok, John. W. (2007). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati). Jakarta: Erlangga.

- Seefeldt, Carol. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soemiarti Padmonodewo (2003). *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sofia Hartati (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukarta. (2003). Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Senilai Melalui Penggunaan Media Bingo Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutaryono. (1999). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2009). *Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Trianto. (2010). *Design Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Dini Kelas Awal*. Jakarta: Preindo Media Group.
- Yasin Mustofa. (2007). *EQ untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Seketsa.

Lampiran 1

Daftar Nama Anak

**DAFTAR NAMA
KELOMPOK B1 TK ABA KETANGGUNGAN
WIROBRAJAN**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Aisyah	P
2.	Aluna	P
3.	Anyia	P
4.	Ardan	L
5.	Aurelio	L
6.	Buvan	L
7.	Caca	P
8.	Dafa	L
9.	Delila	P
10.	Dheva	L
11.	Dinda	P
12.	Farel	L
13.	Hafiz	L
14.	Ias	P
15.	Ikhul	L
16.	Luna	P
17.	Meysya	P
18.	Naura	P
19.	Nayla	P
20.	Punden	L
21.	Rafel	L
22.	Rafi	L
23.	Reva	P
24.	Reyhan	L
25.	Reza	L

Lampiran 2

Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN
Kemampuan Mengenal Huruf Kelompok B1
TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta

NO	Hari	Kegiatan
1.	Senin, 25 Maret 2013	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf A/a sampai I/i melalui permainan kartu huruf.
2.	Rabu, 27 Maret 2013	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf J/j sampai R/r melalui permainan kartu huruf.
3.	Jumat, 29 Maret 2013	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf S/s sampai Z/z melalui permainan kartu huruf
4.	Senin, 1 April 2013	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf A/a sampai I/i melalui permainan kartu huruf.
5.	Rabu, 3 April 2013	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf J/j sampai R/r melalui permainan kartu huruf.
6.	Jumat, 5 April 2013	Menstimulasi kemampuan mengenal huruf S/s sampai Z/z melalui permainan kartu huruf

Lampiran 3

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA KETANGGUNGAN

Hari / Tanggal : Senin, 25 Maret 2013

Kelompok : B I

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Fungsi Alat Komunikasi

Semester/minggu/pertemuan : II/XI/Fungsi

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUM BER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK								HASIL	TINDAK LANJUT	
			ALAT	o	Σ	√	Σ	•	Σ	☆	Σ	PER- BAIK- AN	
Menyebutkan huruf depan suatu benda (B 28) (gemar membaca)	Demonstrasi dan unjuk kerja bermain kartu huruf 1. Kegiatan pra bermain: – Tanya jawab tentang huruf-huruf – Guru menerangkan tentang permainan kartu huruf – Guru menerangkan huru-huruf dan memberi contoh cara bermainnya 2. Kegiatan inti permainan Permainan dimulai: – Anak mengambil kartu huruf, anak mengamati kemudian menyebutkan lafal simbol hurufnya. – Anak membalik kartu kemudian mengamatinya, menyebutkan gambar pada kartu dan huruf depan dari makna gambarnya.	Kartu huruf	Observasi										

Yogyakarta, 25 Maret 2013


Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa




Basrochah, S. Pd


Trisniwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA KETANGGUNGAN

Hari / Tanggal : Senin, 27 Maret 2013

Kelompok : B I

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Fungsi alat komunikasi

Semester/minggu/pertemuan:II/XI/6

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUM BER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK									HASIL	TINDAK LANJUT	
			ALAT	o	Σ	√	Σ	•	Σ	☆	Σ		PER- BAIK- AN	
Memahami makna gambar dengan simbol huruf yang melmbangkannya (B32) (gemar membaca)	Demonstrasi dan unjuk kerja bermain kartu huruf 1. Kegiatan pra bermain: – Tanya jawab tentang huruf-huruf – Guru menerangkan tentang permainan kartu huruf – Guru menerangkan huru-huruf dan memberi contoh cara bermainnya 2. Kegiatan inti permainan Permainan dimulai: – Anak mengambil kartu huruf, anak mengamati kemudian menyebutkan lafal simbol hurufnya.	Kartu huruf	Observasi											

	- Anak membalik kartu kemudian mengamatinya, menyebutkan gambar pada kartu dan huruf depan dari makna gambarnya.													
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Yogyakarta, 27 Maret 2013

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa



Basrochah, S. Pd

Trisniwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA KETANGGUNGAN

Hari / Tanggal : Senin, 29 Maret 2013

Kelompok : B I

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Fungsi alat komunikasi

Semester/minggu/pertemuan : II/XI/7

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUM BER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK									HASIL	TINDAK LANJUT	
			ALAT	o	Σ	√	Σ	•	Σ	☆	Σ		PER- BAIK-AN	
Mengenal dan memahami simbol huruf (B 40) (gemar membaca)	Demonstrasi dan unjuk kerja bermain kartu huruf 1. Kegiatan pra bermain: – Tanya jawab tentang huruf-huruf – Guru menerangkan tentang permainan kartu huruf – Guru menerangkan huru-huruf dan memberi contoh cara bermainnya 2. Kegiatan inti permainan Permainan dimulai: – Anak mengambil kartu huruf, anak mengamati kemudian menyebutkan lafal simbol hurufnya. – Anak membalik kartu kemudian mengamatinya, menyebutkan gambar pada kartu dan huruf depan dari makna gambarnya.	Kartu huruf	observasi											

Yogyakarta, 29 Maret 2013

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa



Nisnani, S.Pd

NIP. 19670625 198702 2 002

Basrochah, S. Pd

Trisniwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA KETANGGUNGAN

Hari / Tanggal : Senin, 01 April 2013

Kelompok : B I

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Macam-macam alat komunikasi

Semester/minggu/pertemuan : II/XII/8

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUM BER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK									HASIL	TINDAK LANJUT	
			ALAT	o	Σ	√	Σ	•	Σ	☆	Σ		PER- BAIK-AN	
Menyebutkan huruf depan suatu benda (B 28) (gemar membaca)	Demonstrasi dan unjuk kerja bermain kartu huruf 1. Kegiatan pra bermain: – Tanya jawab tentang huruf-huruf – Guru menerangkan tentang permainan kartu huruf – Guru menerangkan huru-huruf dan memberi contoh cara bermainnya 2. Kegiatan inti permainan Permainan dimulai: – Anak mengambil kartu huruf, anak mengamati kemudian menyebutkan lafal simbol hurufnya. – Anak membalik kartu kemudian mengamatinya, menyebutkan gambar pada kartu dan huruf depan dari makna gambarnya.	Kartu huruf	observasi											

Kepala Sekolah



S.Pd

Guru Kelas

Basrochah, S. Pd

Yogyakarta, 01 April 2013

Mahasiswa

Trisniwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA KETANGGUNGAN

Hari / Tanggal : Senin, 03 April 2013

Kelompok : B I

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Macam-macam alat komunikasi

Semester/minggu/pertemuan : II/XII/9

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUM BER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK									HASIL	TINDAK LANJUT	
			ALAT	o	Σ	√	Σ	•	Σ	☆	Σ		PER- BAIK-AN	
Memahami makna gambar dengan simbol huruf yang melambangkannya (B32) (gemar membaca)	Demonstrasi dan unjuk kerja bermain kartu huruf 1. Kegiatan pra bermain: – Tanya jawab tentang huruf-huruf – Guru menerangkan tentang permainan kartu huruf – Guru menerangkan huru-huruf dan memberi contoh cara bermainnya 2. Kegiatan inti permainan Permainan dimulai: – Anak mengambil kartu huruf, anak mengamati kemudian menyebutkan lafal simbol hurufnya. – Anak membalik kartu kemudian mengamatinya, menyebutkan gambar pada kartu dan huruf depan dari makna gambarnya.	Kartu huruf	observasi											

Kepala Sekolah



Guru Kelas

Basrochah, S. Pd

Yogyakarta, 03 April 2013

Mahasiswa

Trisniwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA KETANGGUNGAN

Hari / Tanggal : Senin, 05 April 2013

Kelompok : B I

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Macam-macam alat komunikasi

Semester/minggu/pertemuan :II/XII/10

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK									HASIL	TINDAK LANJUT	
			ALAT	o	Σ	√	Σ	•	Σ	☆	Σ		PER-BAIK-AN	
Mengenal dan memahami simbol huruf (B 40) (gemar membaca)	Demonstrasi dan unjuk kerja bermain kartu huruf 1. Kegiatan pra bermain: – Tanya jawab tentang huruf-huruf – Guru menerangkan tentang permainan kartu huruf – Guru menerangkan huru-huruf dan memberi contoh cara bermainnya 2. Kegiatan inti permainan Permainan dimulai: – Anak mengambil kartu huruf, anak mengamati kemudian menyebutkan lafal simbol hurufnya. – Anak membalik kartu kemudian mengamatinya, menyebutkan gambar pada kartu dan huruf depan dari makna gambarnya.	Kartu huruf	observasi											

Kepala Sekolah



Guru Kelas

Basrochah, S. Pd

Yogyakarta, 05 April 2013
Mahasiswa

Trisniwati

Lampiran 4

Skenario Pembelajaran

1. Nama Kegiatan : Metode permainan kartu huruf.

2. Pengertian :

Metode permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

3. Tujuan permainan :

- a. mengembangkan kemampuan berbahasa anak terutama kemampuan mengenal huruf yang meliputi kemampuan mengetahui simbol huruf dan kemampuan memahami huruf.
- b. Mengembangkan kognitif atau pengetahuan anak dalam memahami 2-3 perintah sederhana, serta menambah pengetahuan tentang kata.
- c. Menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak.

4. Perlengkapan yang digunakan:

Kartu huruf yang digunakan dalam penelitian ini berukuran 15 x 10 cm sejumlah 4 set

5. Langkah permainan :

Permainan dilakukan dengan 2 tahapan, yaitu tahap pra permainan dan inti permainan. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan perlakuan permainan kartu huruf yang dilaksanakan yang meliputi:

8) Kegiatan Pra Permainan

Pada kegiatan pra permainan guru melakukan tanya jawab tentang huruf-huruf, mengenalkan huruf-huruf dengan memperlihatkan kartu huruf

pada anak-anak. Guru memberi pengertian tentang tujuan, langkah-langkah dan member contoh dalam permainan kartu huruf sebagai berikut ini:

- e) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- f) Guru mengucapkan lafal simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan lafal simbol huruf tersebut.
- g) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan huruf depannya, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
- h) Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

9) Kegiatan Inti Permainan

Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

- (a) Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- (b) Guru menyiapkan 8 sampai 9 kartu huruf pada setiap pertemuannya.
- (c) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.
- (d) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

SKENARIO PEMBELAJARAN KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF

Hari / Tanggal : Senin, 25 Maret 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Fungsi Alat Komunikasi

Berikut ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah tindakan yang dilaksanakan pada Siklus 1 yang meliputi:

- (3) Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- (4) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
- (5) Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan pertama berjumlah 9 kartu huruf dari huruf A/a sampai I/i.
- (6) Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a. Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan simbol huruf tersebut.
 - c. Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
- (7) Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

(8) Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, dengan cara permainannya sebagai berikut ini:

- a. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkanlah simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.
- b. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

SKENARIO PEMBELAJARAN KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF

Hari / Tanggal : Rabu, 27 Maret 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Fungsi Alat Komunikasi

Berikut ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah tindakan yang dilaksanakan pada Siklus 1 yang meliputi:

1. Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
2. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
3. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan kedua berjumlah 9 kartu huruf dari huruf J/j sampai R/r.
4. Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a. Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - d. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan simbol huruf tersebut.
 - e. Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
5. Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

6. Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, dengan cara permainannya sebagai berikut ini:
 - a. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkanlah simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.
 - b. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

SKENARIO PEMBELAJARAN KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF

Hari / Tanggal : Jumat, 29 Maret 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Fungsi Alat Komunikasi

Berikut ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah tindakan yang dilaksanakan pada Siklus 1 yang meliputi:

1. Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
2. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
3. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan ketiga menggunakan 8 kartu huruf dari huruf S/s sampai Z/z.
4. Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a. Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan simbol huruf tersebut.
 - c. Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
5. Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

6. Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, dengan cara permainannya sebagai berikut ini:
 - a. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkanlah simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.
 - b. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

SKENARIO PEMBELAJARAN KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF

Hari / Tanggal : Senin, 1 April 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Macam-macam Alat Komunikasi

Berikut ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah tindakan yang dilaksanakan pada Siklus 1 yang meliputi:

1. Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
2. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
3. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan pertama berjumlah 9 kartu huruf dari huruf A/a sampai I/i.
4. Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a. Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan simbol huruf tersebut.
 - c. Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
5. Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

6. Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, dengan cara permainannya sebagai berikut ini:
 - a. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkanlah simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.
 - b. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

SKENARIO PEMBELAJARAN KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF

Hari / Tanggal : Rabu, 3 April 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Macam-macam Alat Komunikasi

Berikut ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah tindakan yang dilaksanakan pada Siklus 1 yang meliputi:

1. Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
2. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
3. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan ke dua, 9 kartu huruf dari huruf J/j sampai R/r.
4. Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a. Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan simbol huruf tersebut.
 - c. Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
5. Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

6. Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, dengan cara permainannya sebagai berikut ini:
 - a. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkanlah simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.
 - b. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

SKENARIO PEMBELAJARAN KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF

Hari / Tanggal : Jumat, 5 April 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Macam-macam Alat Komunikasi

Berikut ini akan diuraikan mengenai langkah-langkah tindakan yang dilaksanakan pada Siklus 1 yang meliputi:

1. Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
2. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
3. Kartu huruf yang digunakan pada pertemuan ketiga menggunakan 8 kartu huruf dari huruf S/s sampai Z/z.
4. Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:
 - a. Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk menirukan simbol huruf tersebut.
 - c. Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf, anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk meniru mengucapkannya.
5. Anak-anak diajak mempraktekkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak-anak masih duduk membentuk lingkaran.

6. Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, dengan cara permainannya sebagai berikut ini:
 - a. Anak mengambil sebuah kartu huruf, amatilah kartu huruf tersebut kemudian sebutkanlah simbol huruf apa yang tertera pada kartu huruf.
 - b. Anak membalik kartu huruf, amatilah gambarnya kemudian sebutkan gambar apa yang tertera pada kartu huruf dan sebutkan pula huruf depannya.

Lampiran 5

Instrumen Observasi

Kemampuan Mengenal

Huruf

Instrumen Lembar Observasi

Siklus / Pertemuan :

Hari / Tanggal :

Tema / Sub Tema :

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Simbol Huruf	Mengetahui Makna Huruf	
1	Dnd			
2	Ash			
3	Dfa			
4	Buvn			
5	Dla			
6	Dhv			
7	Arlo			
8	Lna			
9	Frl			
10	Ardn			
11	Rfl			
12	Hfz			
13	Rza			
14	Cca			
15	Nur			
16	Nyl			
17	Msy			
18	Pndn			
19	Rafi			
20	Any			
21	Rva			
22	Ryhn			
23	Ias			
24	Ikh			
25	Aln			
Jumlah Anak				
Skor Maksimal				
Persentase Pencapaian Anak				

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Lampiran 6

Hasil Observasi

Kemampuan Mengenal

Huruf

Hasil Obervasi Keadaan Awal Kemampuan Mengenal Huruf

Hari / Tanggal : Jumat, 22 Maret 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Fungsi Alat Komunikasi

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Simbol Huruf	Memahami Makna Huruf	
1	Dnd	1	1	2
2	Ash	1	1	2
3	Dfa	1	3	4
4	Buvn	4	4	8
5	Dla	4	4	8
6	Dhv	3	3	6
7	Arlo	1	1	2
8	Lna	1	2	3
9	Frl	1	1	2
10	Ardn	1	1	2
11	Rfl	1	1	2
12	Hfz	4	4	8
13	Rza	1	1	2
14	Cca	1	1	2
15	Nur	1	3	4
16	Nyl	2	3	5
17	Msy	2	3	5
18	Pndn	1	1	2
19	Rafi	2	2	4
20	Any	3	3	6
21	Rva	3	3	6
22	Ryhn	1	1	2
23	Ias	1	1	2
24	Ikhl	1	1	2
25	Aln	2	3	5
Jumlah Anak				96
Skor Maksimal				200
Persentase Keberhasilan				48%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Siklus / Pertemuan : I / 1

Hari / Tanggal : Senin, 25 Maret 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Fungsi Alat Komunikasi

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Suara Huruf	Memahami Simbol Huruf	
1	Dnd	1	1	2
2	Ash	3	3	6
3	Dfa	3	4	7
4	Buvn	4	4	8
5	Dla	4	4	8
6	Dhv	4	4	8
7	Arlo	1	1	2
8	Lna	2	3	5
9	Frl	1	1	2
10	Ardn	1	1	2
11	Rfl	1	1	2
12	Hfz	4	4	8
13	Rza	1	1	2
14	Cca	1	2	3
15	Nur	2	3	5
16	Nyl	3	3	6
17	Msy	3	3	6
18	Pndn	1	1	2
19	Raf	3	3	6
20	Any	4	4	8
21	Rva	4	4	8
22	Ryhn	1	1	2
23	Ias	2	2	4
24	Ikhl	1	1	2
25	Aln	3	4	7
Jumlah Anak				121
Skor Maksimal				200
Persentase Keberhasilan				60.50%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Siklus / Pertemuan : I / 2

Hari / Tanggal : Rabu, 27 Maret 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Fungsi Alat Komunikasi

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Simbol Huruf	Memahami Makna Huruf	
1	Dnd	1	2	3
2	Ash	4	4	8
3	Dfa	4	4	8
4	Buvn	4	4	8
5	Dla	4	4	8
6	Dhv	4	4	8
7	Arlo	1	2	3
8	Lna	3	4	7
9	Frl	1	1	2
10	Ardn	1	1	2
11	Rfl	1	1	2
12	Hfz	4	4	8
13	Rza	2	2	4
14	Cca	2	3	5
15	Nur	3	4	7
16	Nyl	4	4	8
17	Msy	4	4	8
18	Pndn	1	1	2
19	Raf	3	3	6
20	Any	4	4	8
21	Rva	4	4	8
22	Ryhn	1	1	2
23	Ias	3	3	6
24	Ikhl	1	2	3
25	Aln	4	4	8
Jumlah				142
Skor Keberhasilan				200
Persentase Keberhasilan				71%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Siklus / Pertemuan : I / 3

Hari / Tanggal : Jumat, 29 Maret 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Fungsi Alat Komunikasi

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Simbol Huruf	Memahami Makna Huruf	
1	Dnd	2	2	4
2	Ash	4	4	8
3	Dfa	4	4	8
4	Buyn	4	4	8
5	Dla	4	4	8
6	Dhv	4	4	8
7	Arlo	3	3	6
8	Lna	4	4	8
9	Frl	2	2	4
10	Ardn	2	2	4
11	Rfl	2	2	4
12	Hfz	4	4	8
13	Rza	3	3	6
14	Cca	3	3	6
15	Nur	3	3	6
16	Nyl	4	4	8
17	Msy	4	4	8
18	Pndn	2	2	4
19	Raf	3	3	6
20	Any	3	3	6
21	Rva	3	3	6
22	Ryhn	1	1	2
23	Ias	3	3	6
24	Ikhl	2	2	4
25	Aln	3	3	6
Jumlah				152
Skor Maksimal				200
Persentase Keberhasilan				76%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Siklus / Pertemuan : II/ 1

Hari / Tanggal : Senin, 1 April 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Macam-macam Alat Komunikasi

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Simbol Huruf	Memahami Makna Huruf	
1	Dnd	2	2	4
2	Ash	4	4	8
3	Dfa	4	4	8
4	Buvn	4	4	8
5	Dla	4	4	8
6	Dhv	4	4	8
7	Arlo	2	3	5
8	Lna	2	2	4
9	Frl	2	2	4
10	Ardn	2	2	4
11	Rfl	2	2	4
12	Hfz	4	4	8
13	Rza	2	2	4
14	Cca	2	2	4
15	Nur	3	3	6
16	Nyl	4	4	8
17	Msy	4	4	8
18	Pndn	2	2	4
19	Raf	3	3	6
20	Any	4	4	8
21	Rva	4	4	8
22	Ryhn	1	1	2
23	Ias	3	4	7
24	Ikh	2	2	4
25	Aln	4	4	8
Jumlah				150
Skor Maksimal				200
Persentase Keberhasilan				80%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Siklus / Pertemuan : II / 2

Hari / Tanggal : Rabu, 3 April 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Macam-macam Alat Komunikasi

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Simbol Huruf	Memahami Makna Huruf	
1	Dnd	2	2	4
2	Ash	4	4	8
3	Dfa	4	4	8
4	Buvn	4	4	8
5	Dla	4	4	8
6	Dhv	4	4	8
7	Arlo	3	3	6
8	Lna	4	4	8
9	Frl	3	3	6
10	Ardn	3	3	6
11	Rfl	3	3	6
12	Hfz	4	4	8
13	Rza	3	3	6
14	Cca	3	3	6
15	Nur	3	3	6
16	Nyl	4	4	8
17	Msy	4	4	8
18	Pndn	3	3	6
19	Raf	3	3	6
20	Any	3	3	6
21	Rva	3	3	6
22	Ryhn	2	2	4
23	Ias	3	3	6
24	Ikhl	3	3	6
25	Aln	3	3	6
Jumlah				164
Skor Maksimal				200
Persentase Keberhasilan				82%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Siklus / Pertemuan : II / 3

Hari / Tanggal : Jumat, 5 April 2013

Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi / Macam-macam Alat Komunikasi

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Skor
		Mengetahui Simbol Huruf	Memahami Makna Huruf	
1	Dnd	3	3	6
2	Ash	4	4	8
3	Dfa	4	4	8
4	Buvn	4	4	8
5	Dla	4	4	8
6	Dhv	4	4	8
7	Arlo	3	3	6
8	Lna	4	4	8
9	Frl	3	3	6
10	Ardn	4	4	8
11	Rfl	3	3	6
12	Hfz	4	4	8
13	Rza	3	3	6
14	Cca	3	3	6
15	Nur	3	3	6
16	Nyl	4	4	8
17	Msy	4	4	8
18	Pndn	3	3	6
19	Raf	3	3	6
20	Any	3	3	6
21	Rva	3	3	6
22	Ryhn	2	2	4
23	Ias	3	4	7
24	Ikhl	4	4	8
25	Aln	3	4	7
Jumlah				172
Skor Maksimal				200
Persentase Keberhasilan				86%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Lampiran 7

Foto Kegiatan



Anak menyebutkan huruf yang tertera pada kartu



Anak membalik kartu kemudian menyebutkan gambar benda dan huruf depannya



Anak menyebutkan huruf yang tertera pada kartu



Anak membalik kartu kemudian menyebutkan gambar benda dan huruf depannya

Lampiran 8

Surat Ijin Peneliti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00687

No. : **1123** /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jenderal Sudirman 5
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Trisniwati
NIM : 10111247005
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Karanggedang Rt.02 , Karanganyar, Purbalingga

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Ketanggungan Wirobrajan
Subyek : Siswa kelompok B I
Obyek : Kemampuan Keaksaraan
Waktu : Maret-Mei 2013
Judul : Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain pada Kelompok BI di TK ABA Ketanggungan Wirobrajan

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Maret 2013



Dekan,

Dr. Maryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 0011

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2242/V/3/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 1123/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 15 Maret 2013 Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : TRISNIWATI NIP/NIM : 10111247005
Alamat : KARANGMALANG YK
Judul : MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PADA KELOMPOK BI DI TK ABA KETANGGUNGAN WIROBRAJAN
Lokasi : KOTA YOGYAKARTA Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
Waktu : 15 Maret 2013 s/d 15 Juni 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 15 Maret 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Gusilowati, SH

NIP. 19580120 198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq. Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682
EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogjakota.go.id


SURAT IZIN

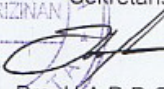
NOMOR : 070/0734
1860/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/2242/V/3/2013 Tanggal : 15/03/2013
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : TRISNIWATI NO MHS / NIM : 10111247005
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. Ishartiwi
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PADA KELOMPOK BI DI TK ABA KETANGGUNGAN WIROBRAJAN

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 18/03/2013 Sampai 18/06/2013
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

TRISNIWATI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 18-3-2013
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO
NIP. 195604101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yk
5. Ybs.



**TAMAN KANAK-KANAK
BUSTANUL ATHFAL KETANGGUNGAN
WIROBRAJAN**

ALAMAT : JL. NAKULO NO. 10 B WIROBRAJAN YOGYAKARTA Telp. (0274) 450360

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala TK ABA Ketanggungan Wirobrajan, sesuai dengan surat dari Dinas Perizinan Pemerintah Kota Yogyakarta, nomor : 070 / 2242 / V / 3 / 2013. Tanggal 15/03/2013. Perihal survey atau penelitian oleh mahasiswa, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Trisniwati
NIM : 1011247005
Pekerjaan : Mahasiswa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Karanggedang RT 02 RW 02, Karanganyar, Purbalingga

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, pada bulan maret sampai Mei 2013, tentang “Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Metode Bermain Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan”.

Demikian untuk menjadi maklum dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2013

Kepala Sekolah

