

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI
METODE PERMAINAN ULAR TANGGA KATA PADA ANAK
KELOMPOK A TK SINAR MELATI I SARIHARJO
NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Intan Yuvitasari
NIM. 12111247010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FEBRUARI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI METODE PERMAINAN ULAR TANGGA KATA PADA ANAK KELOMPOK A TK SINAR MELATI I SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Intan Yuvitasari, NIM 12111247010 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I



Dr. Ishartiwi, M. Pd
NIP. 19601001 198601 2 001

Yogyakarta, Desember 2014
Dosen Pembimbing II,



Martha Christiani, M. Pd
NIP. 19820523 200604 2001



SURAT PERNYATAAN

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

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



Yogyakarta, Januari 2015
Yang Menyatakan,

Intan Yuvitasari
NIM. 12111247010

PENGESAHAN

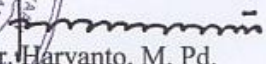
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI METODE PERMAINAN ULAR TANGGA KATA PADA ANAK KELOMPOK A TK SINAR MELATI I SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Intan Yuvitasari, NIM 12111247010 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ishartiwi, M. Pd.	Ketua Penguji		11-02-2015
Nur Cholimah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		16-02-2015
Dr. Enny Zubaidah, M. Pd.	Penguji Utama		11-02-2015
Martha Christianti, M. Pd.	Penguji Pendamping		10-02-2015

Yogyakarta, 17 MAR 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan²
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

MOTTO

Man Jadda Wajada
(Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Suwandi dan Ibu Sartini yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan doa sepanjang waktu.
2. Almamaterku yang telah banyak memberiku kemampuan dalam belajar.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI
METODE PERMAINAN ULAR TANGGA KATA PADA ANAK
KELOMPOK A TK SINAR MELATI I SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN
YOGYAKARTA**

Oleh:
Intan Yuvitasari
NIM 12111247010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata pada anak kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian yaitu anak-anak kelompok A yang berjumlah 22 orang anak. Metode pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase kemampuan mengenal kata anak sebesar 41, 66%. Pada Siklus I sebesar 60, 21% dengan peningkatan 18, 55%, dan pada Siklus II sebesar 80, 55% dengan peningkatan 38, 89%. Peningkatan kemampuan mengenal kata ini meliputi anak sudah mampu menunjuk kata sesuai gambar/perintah, menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal kata anak kelompok A dengan kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 76%. Langkah-langkah permainan ular tangga sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata dan anak sudah bisa mengenal kata benda: baju, celana, dasi, lap, kaos, rok, peci, sandal, sepatu, rambutan, pisang, salak, jeruk, gelas, pepaya, apel, singa, kuda, sapi, buaya, unta, katak, ayam, kelinci, kambing, kucing, rusa, kupu-kupu, kenari, elang, lalat, lalat, dara, laron, lebah, kecoa, capung, yaitu 1) guru menyiapkan media permainan ular tangga dari bahan spon ati, dadu dari kardus bekas yang dibentuk kubus, pion, 2) guru menjelaskan dan memberi contoh permainan ular tangga, yaitu melempar dadu, menjalankan pion dan menyebutkan gambar, kata yang tertera pada papan tempat pion berhenti, 3) anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet lalu membagi dalam kelompok, 1 kelompok terdiri 5-6 anak, 4) guru memberikan penguatan dan motivasi berupa nasehat pada anak, 5) setelah selesai bermain anak yang berkembang sesuai harapan diberi penghargaan berupa gambar bintang.

Kata kunci: *kemampuan mengenal kata, permainan ular tan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat, petunjuk dan kelancaran, sehingga skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta” ini dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) di Universitas Negeri Yogyakarta.

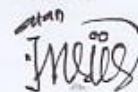
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah berkenan memberikan kesempatan menyusun skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian serta motivasi pada penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Ishartiwi selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Ibu Martha Christianti Nugraha, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran.
5. Ibu Sri Widarsih selaku Kepala TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.

6. Ibu Slamet Hartinah, S.Pd selaku guru kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman yang telah membantu melaksanakan penelitian.
7. Keluarga besar guru, karyawan dan anak-anak TK Sinar Melati I
8. Bapak, Ibu dan Kakakku yang telah memberikan semangat, dan doa.
9. Sahabtku Joko S, Nur Rika, Ari M, dan teman-teman S1 PAUD yang telah membantu dan menemani perjuangan selama ini.
10. Semua pihak Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, memperlancar proses penelitian dan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang sesuai dengan jerih payah Bapak/Ibu, saudara dan semua pihak dalam membantu menyelesaikan penelitian skripsi ini dari awal hingga akhir. Kritik dan saran yang sifatnya membangun yang datang dari semua pihak sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Yogyakarta, Januari 2015
Penulis



Intan Yuvitasari
NIM 12111247010

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	12
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	14
3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	20
4. Fungsi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	21
5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	23

6. Perkembangan Bahasa Pada Anak 4-6 Tahun.....	26
7. Kemampuan Membaca Permulaan.....	27
a. Pengertian Membaca Permulaan.....	27
b. Pengertian Mengenal Kata.....	31
c. Manfaat Mengenal Kata Pada Anak Usia Dini.....	33
d. Metode Mengajar Membaca Permulaan.....	34
e. Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-6 Tahun.....	36
8. Permainan Ular Tangga.....	38
a. Pengertian Permainan	38
b. Manfaat Permainan Dalam Pembelajaran.....	39
c. Pengertian Permainan Ular Tangga.....	41
d. Bentuk dan Isi Ular Tangga.....	41
e. Manfaat Permainan Ular Tangga.....	44
f. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	45
g. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga.....	46
B. Kerangka Berpikir.....	47
C. Hipotesis Tindakan.....	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	50
B. Prosedur Penelitian.....	51
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	55
D. Subjek Penelitian.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data.....	57
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
G. Analisis Data.....	60
H. Indikator Keberhasilan.....	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi.....	63
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	64

C. Deskripsi Kemampuan Mengenal Kata.....	65
1. Data Awal Kemampuan Mengenal Kata.....	65
2. Deskripsi Kemampuan Mengenal Kata Siklus I.....	67
3. Deskripsi Kemampuan Mengenal Kata Siklus II.....	74
D. Analisis Data Kemampuan Mengenal Kata Anak.....	81
E. Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	84
F. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Jadwal Penelitian.....	56
Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Kata.....	58
Tabel 3. Rubrik Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Kata.....	59
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Anak Sebelum Tindakan.....	66
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Siklus I.....	71
Tabel 6. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Anak Siklus I.....	72
Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Siklus II.....	78
Tabel 8. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Setelah Siklus II.....	80
Tabel 9. Analisis Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata.....	82
Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus I pertemuan 1.....	100
Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/yang Tertulis Pada siklus I pertemuan 1.....	101
Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 1.....	102
Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus I pertemuan 2.....	107
Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/yang Tertulis Pada siklus I pertemuan 2.....	108
Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 2.....	109
Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus I pertemuan 3.....	113
Tabel 17. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/yang Tertulis Pada siklus I pertemuan 3.....	114

Tabel 18. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 3.....	115
Tabel 19. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus II pertemuan 1.....	119
Tabel 20. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus II pertemuan 1.....	120
Tabel 21. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus II pertemuan 1	121
Tabel 22. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus II pertemuan 2.....	125
Tabel 23. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus II pertemuan 3.....	126
Tabel 24. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 2.....	127
Tabel 25. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus II pertemuan 3.....	131
Tabel 26. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus II pertemuan 3.....	132
Tabel 27. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus II pertemuan 3.....	133

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Contoh Media Permainan Ular Tangga Kata.....	41
Gambar 2. Skema Kerangka Berfikir.....	49
Gambar 3. Rancangan Penelitian Perencanaan Kemmis dan Mc taggart.....	50
Gambar 4. Kemampuan Anak Sebelum Tindakan	67
Gambar 5. Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus I.....	72
Gambar 6. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Setelah Siklus I.....	73
Gambar 7. Kemampuan anak Setelah Tindakan Siklus II.....	79
Gambar 8. Rata-rata Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata.....	83

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005: 1). Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (Depdiknas, 2005: 2).

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Hal ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan (Martinis Yamin, 2013: 4).

Pendidikan taman kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI No 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3:

“merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.”

Pendidikan bagi anak usia dini menjadi prioritas utama, selain karena upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan bagi usia dini dilaksanakan secara bertahap dan

berkesinambungan untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, agama, dan bahasa yang dimiliki oleh anak (P2PNFI, 2009: 2).

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia. Kemampuan inilah yang membedakan manusia dengan binatang, serta memungkinkannya untuk berkembang. Dalam hidupnya, manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Masa perkembangan bahasa yang paling efektif pada manusia terletak pada masa usia dini, tepatnya pada 3 tahun dari hidupnya, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan (Suhartono, 2005: 14).

Bahasa dikembangkan sebagai cara untuk mengungkapkan pikiran yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tentang standar kompetensi kelompok A, menyebutkan bahwa anak mampu mengenal perbendaharaan kata-kata yang dikenal. Kemudian dalam hasil belajar, diharapkan agar anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar, menyebut kata dengan membaca tulisan, dan menyebutkan simbol dalam kata (Kemendiknas, 2010: 17).

Slamet Suyanto (2005: 7) menyatakan bahwa pembelajaran di taman kanak-kanak pada prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena pada masa usia TK, anak masih berada dalam masa bermain. Dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk bereksplorasi dan

menemukan hal-hal yang belum ia ketahui sebelumnya, sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Taman Kanak-kanak, sebagaimana dinyatakan oleh Rohani (1994: 67):

“merupakan lembaga pendidikan pra sekolah. Mengajarkan membaca, menulis dan berhitung di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan selama batas-batas aturan pengembang pra sekolah serta mendasarkan diri pada prinsip dasar dari pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi, dan pengembangan berbagai kemampuan pra sekolah yaitu bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni”. Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan yang penting sebagai wadah untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal. Dengan pengembangan potensi secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Sebagaimana dikemukakan oleh Suhartono, Slamet Suyanto, dan Rohani di atas bahwa dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak kemampuan berbahasa sangatlah penting karena bahasa digunakan untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan kemampuan dasar anak termasuk dalam mengenal kata, dapat dilakukan dengan berbagai strategi bermain. Adapun beberapa jenis permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam mengenal kata antara lain alat peraga berupa gambar.

Hurlock (1987: 187) berpendapat bahwa masa usia 4-6 tahun seharusnya telah mengenal kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum, meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, dan kata pengganti, sedangkan kosakata khusus, meliputi kosakata uang, kosakata waktu, kosakata warna. Kosakata

umum lebih mudah dipelajari karena kosakata tersebut lebih banyak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pendapat Hurlock di atas, Tadkiroatun Musfiroh (2008: 48), berpendapat bahwa anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak usia pra sekolah sudah mampu menggunakan kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan pada kata-kata ulang dan kata berimbuhan.

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, tentang standar tingkat pencapaian perkembangan yang terdiri dari tiga yaitu: standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak meliputi: 1) menerima bahasa. Tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan adalah: menyimak perkataan orang lain, mengerti beberapa perintah secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, 2) mengungkapkan bahasa. Tingkat pencapaian perkembangan meliputi: mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan secara sederhana, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar, berkomunikasi secara lisan serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, 3) keaksaraan. Tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan meliputi: mengenal suara-suara atau benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru huruf, memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, membaca dan menulis nama sendiri. Kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari aspek

mengungkapkan bahasa, yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi optimal sejak usia dini. Stimulasi mengenal kata untuk merangsang anak mengenali kata dan memahami kata (Kemendiknas, 2010: 47).

Sehubungan dengan hal tersebut, di kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta peneliti melakukan observasi pembelajaran mengenal kata dan diskusi dengan guru kelas kelompok A. Dari observasi tersebut diperoleh hasil bahwa kemampuan mengenal kata belum berkembang secara optimal, dengan ditemukannya 70% jumlah anak belum mampu mengenal semua kata dan mengalami kesulitan belajar. Diambil dari data penilaian harian kegiatan pembelajaran. Dari 22 anak dalam kelas, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki, hanya ada 5 anak yang mampu mengenal kata dengan baik.

Kegiatan mengenalkan kata dilakukan dengan cara teknik yang kurang tepat, karena guru menulis kata benda yang akan diperkenalkan lalu membaca dan menyebutkan kata tersebut langsung di papan tulis. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis kata tersebut pada buku tulis yang telah dibagikan. Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal kata juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf menjadi rangkaian kata dengan menggunakan lembar kerja anak.

Selain permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berupa kata gambar yang digunakan juga belum maksimal diterima anak, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Terbukti ketika anak menyebutkan kata pada gambar yang diperlihatkan guru belum benar.

Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal kata perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain karena menurut Moesclihatoen (2004: 25) bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

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 ular tangga dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal kata dapat meningkat (Sri Rahayu, 2013: 5).

Permainan ular tangga kata cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata, karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional (Slamet Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Di TK Sinar Melati I permainan ular tangga belun diterapkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan permainan ular tangga kata sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal kata, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal kata dan bentuknya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka, masalah-masalah yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kelompok A masih mengalami kesulitan dalam mengenal kata, perkembangan kemampuan mengenal kata pada anak masih belum dicapai secara optimal.
2. Anak-anak kurang aktif saat mengikuti pembelajaran.
3. Masih terfokusnya penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam kegiatan pembelajaran mengenal kata.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut peneliti hanya akan membahas mengenai: Peserta didik kelompok A masih mengalami kesulitan dalam mengenal kata, perkembangan kemampuan mengenal kata pada anak masih belum dicapai secara optimal. Untuk itu peneliti menggunakan metode permainan ular tangga kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses peningkatan pembelajaran kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga pada anak TK kelompok A?.
2. Bagaimanakah hasil proses peningkatan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga pada anak TK kelompok A?.

E. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang ada, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga pada anak TK kelompok A.
2. Mengetahui hasil peningkatan kemampuan mengenal kata melalui metode ular tanggapada anak TK kelompok A.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, dan memberi pemahaman terhadap guru dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui metode permainan ular tangga kata.
2. Manfaat Praksis
 - a. Manfaat bagi guru

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

b. Manfaat bagi siswa

Anak-anak lebih meningkat dalam kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Memperkaya penerapan metode pembelajaran kemampuan mengenal kata untuk anak didik.
- 2) Memberikan tambahan, pilihan dan variasi dalam pembelajaran kepada pihak sekolah sebagai pelaksana pendidikan untuk menggunakan permainan ular tangga dalam mengenalkan kata.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata

Peningkatan kemampuan mengenal kata merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengetahui kata dan dapat membedakan kata yang satu dengan yang lainnya. Dalam penelitian ini kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak-anak. Kemampuan mengenal kata adalah kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan gabungan dari huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kemampuan. Pertama: anak dapat menunjuk kata sesuai gambar/perintah. Kedua: anak dapat menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis. Ketiga: anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata.

2. Metode Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga yang dikenal selama ini, umumnya berupa kertas bujur sangkar dengan tulisan angka 1 sampai dengan 100 dan gambar ular serta tangga. Gambar ular menunjukkan langkah turun, sedangkan gambar tangga menunjukkan langkah naik. Dalam penelitian ini desain yang digunakan bukan angka 1 sampai dengan 100 namun angka 1 sampai dengan 20, yang dibuat peneliti dari bahan berupa spon ati dengan ukuran 20cmx20cm, dilengkapi gambar dan kata.

Teknik permainannya sama seperti pada permainan ular tangga pada umumnya. Langkah-langkah dalam permainan ular tangga kata pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak terkondisikan duduk berkelompok di karpet.
- b. Mengenalkan alat yang digunakan untuk melakukan permainan: dadu, pion, lembar permainan ular tangga kata yang telah dimodifikasi.
- c. Kata yang dikenalkan disesuaikan dengan tema pembelajaran dikelas. Tema Kebutuhanku, kata yang digunakan yaitu: lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos kaki. Tema Binatang, kata yang digunakan yaitu: ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa, merak, buaya, marmut, kalkun, kupu-kupu, puyuh, kakak tua, kenari, jalak, belalang, elang, kelelawar, lalat, kepik, dara, burung hantu, nyamuk, lebah, burung gereja, laron, kecoa, parkit, kecoa.

- d. Anak melempar dadu, kemudian menjalankan pion, dan guru menjelaskan gambar dan kata yang ada dikotak tempat pion si anak berhenti.
- e. Guru membawa gambar yang sama sesuai pada pion anak berhenti, lalu menyebutkan kata sesuai gambar dan anak menirukannya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0 tahun sampai dengan usia 6 tahun 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, nonformal, dan informal (Maimunah Hasan, 2009: 15).

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Depdiknas, 2010: 3). Diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam tumbuh kembangnya. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

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 kecil, dapat pula diartikan anak usia dini

merupakan anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu anak yang berusia sampai 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.

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

PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi si anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain (Slamet Suyanto, 2005: 3).

Karakteristik anak usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang pesat sehingga memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan yang 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 0-6 bulan, 7-12 bulan, 13-24 bulan, 3-4 tahun, 5 tahun, dan sampai 8 tahun. Karakteristik anak usia dini, khususnya usia anak-anak

Taman Kanak-kanak, adalah mulai dari usia 4-6 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.

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, termasuk didalamnya yaitu perkembangan bahasanya. Anak usia 4-6 tahun sudah masuk dalam kelompok pendidikan nonformal yaitu Taman Kanak-kanak. Pada usia ini diperlukan pembelajaran yang tepat agar anak memiliki kesiapan untuk belajar dijenjang berikutnya.

2. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak-anak merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan dan berkembang secara bertahap sehingga memerlukan ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru atau orangtua dalam memberikan rangsangan. Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan tahapan kemampuan anak mulai dari kemampuan berbicara sampai dengan kemampuan memahami sebuah pembicaraan dari orang

lain. Enny Zubaidah (2003: 3) mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa anak mencakup 4 keterampilan meliputi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

a. Menyimak

Mampu mendengarkan dengan benar dan tepat merupakan bagian yang penting dalam belajar dan berkomunikasi. Hal ini sangat penting dalam tahap-tahap pertama dari belajar membaca. Untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan pada anak, maka yang dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik adalah menjadi model yang baik bagi anak, berkomunikasi yang jelas kepada anak, dan memberikan penguasaan pengetahuan dan aktivitas yang berkenaan dengan kegiatan mendengarkan itu sendiri.

b. Berbicara

Bicara merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif. Berbicara tidak sekedar merupakan prestasi bagi anak, akan tetapi juga berfungsi untuk mencapai tujuannya. Anak-anak belajar kata-kata baru dengan mendengar kata-kata tersebut yang digunakan dalam konteks. Dengan melihat gambar, anak dapat mengeksplorasi serta ada dialog antara orangtua dan anak. Gunakan bahasa yang singkat, jelas, dan benar (jangan gunakan bahasa kekanakan). Dan bicaralah dengan pelan dan dibantu dengan ekspresi wajah atau gerakan tubuh.

c. Membaca

Pengembangan minat dan kebiasaan membaca yang baik harus dimulai sedini mungkin pada anak-anak. Membaca memerlukan proses yang panjang, dari mengenal simbol sampai pada memaknai tulisan. Sebelum bisa membaca, anak-

anak harus tahu dan menggunakan perbendaharaan kata-kata dasar yang baik. Anak hanya dapat memahami kata-kata yang mereka lihat tercetak jika mereka telah menemui kata-kata tersebut dalam pembicaraan. Anak-anak yang dapat berbicara dengan baik dan banyak cenderung menjadi pembaca yang baik pula.

d. Menulis

Kemampuan menulis sangat berkaitan dengan menggambar pada anak. Karena menulis dan menggambar sama-sama memerlukan keahlian psikomotor, dan mempunyai kemampuan kognitif yang sama. Menggambar dan menulis melibatkan keterampilan psikomotor yang sama yaitu keterampilan motorik halus, maka untuk mengembangkan kemampuan ini orangtua atau pendidik harus dapat memfasilitasi sedini mungkin. Cara yang dapat kita lakukan adalah dengan menyediakan berbagai fasilitas yang diperlukan oleh anak untuk membuat coretan atau tulisan.

Menurut Rita Eka Izzaty dkk (2008: 1), perkembangan merupakan gerakan atau perubahan secara dinamis sepanjang siklus kehidupan manusia yang terjadi akibat kematangan dan pengalaman. Menurut Wellton dan Mallon dalam Moeslichatoen (2004: 18), bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan komunikasi dengan orang lain. Walija (1996: 4) mengungkapkan bahasa merupakan komunikasi yang paling efektif dan lengkap untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan, dan pendapat kepada orang lain. Dari kedua pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif

untuk mengungkapkan ide, pendapat dan pikiran kepada orang lain, sehingga orang lain paham dan mengerti maksud dari apa yang dibicarakan.

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 ke atas).

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 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. Bahasa reseptif merupakan bahasa pasif yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman dalam memberi label pada kata-kata serta, meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran maupun percakapan secara langsung.

Kemampuan menunjukkan bahasa merupakan kemampuan ekspresif. Bahasa ekspresif merupakan bahasa aktif yang bertujuan untuk membantu anak

mengekspresikan kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal, mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah dipahami, mendorong kefasihan dalam berbahasa, membantu anak untuk memahami lingkungannya. Ketiga komunikasi diri pada saat berkhayal perlu dibatasi.

Perkembangan bahasa tidak ditentukan pada umur, namun mengarah pada perkembangan motoriknya. Namun perkembangan tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa (Kartini Kartono, 1995: 127). Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Suhartono (2005: 13-14) menyatakan bahwa peranan bahasa bagi anak usia dini diantaranya sebagai sarana untuk berfikir, sarana untuk mendengarkan, sarana untuk berbicara dan sarana agar anak mampu membaca dan menulis. Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan keinginan dan pendapatnya kepada orang lain. Anak-anak usia 5 tahun telah mampu menghimpun 8000 kosakata. Anak dapat membuat kalimat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat mejemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Anak telah belajar menggunakan bahasa dalam situasi yang berbeda (Gleason dalam Slamet Suyanto, 2005: 74).

Mansur (2005: 36) menyatakan bahwa kemampuan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak, walaupun mulanya bahasa dan pikiran merupakan dua aspek yang berbeda. Namun sejalan dengan perkembangan kognitif anak, bahasa menjadi ungkapan dari pikiran. Ninio dan Snow seperti yang dikutip Caroll Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008: 76) menambahkan bahwa

anak usia 5 tahun semakin pintar dalam kemampuan mereka mengkomunikasikan gagasan dan perasaan mereka dengan kata-kata.

Menurut Carroll Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008: 74) karakteristik perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut:

a. Anak pada usia 4 tahun:

- 1) Menguasai 4.000 – 6.000 kata
- 2) Mampu berbicara dalam kalimat 5-6 kata
- 3) Dapat berpartisipasi dalam percakapan, sudah mampu mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi.
- 4) Dapat belajar tentang kata mana yang diterima secara sosial dan mana yang tidak.

b. Anak pada usia 5 tahun:

- 1) Perbendaharaan kosakata mencapai 5000 – 8.000 kata.
- 2) Struktur kalimat menjadi lebih rumit.
- 3) Berbicara dengan lancar, benar dan jelas tata bahasa kecuali pada beberapa kesalahan pelafalan.
- 4) Dapat menggunakan kata ganti orang dengan benar.
- 5) Mampu mendengarkan orang yang sedang berbicara
- 6) Senang menggunakan bahasa untuk permainan dan cerita.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, 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 menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga pengembangan bahasa pada anak lebih diarahkan pada membantu anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Meskipun demikian diperlukan pengembangan bahasa yang berfokus pada memberikan bekal kesiapan

pada anak untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu terutama kemampuan mengenal kata sebab anak pada usia ini sudah menampakkan tanda-tanda ketertarikannya dengan simbol yang ada di lingkungannya seperti membaca gambar, menyebutkan simbol-simbol kata yang dikenal, mengenal nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

3. Tahapan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun

Tahapan perkembangan adalah proses-proses yang saling mempengaruhi dalam kehidupan manusia dan menggambarkan perkembangan (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 3).

Menurut Sofia Hartati (2005: 21), tahapan perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. dapat berbicara dengan kalimat sederhana yang baik, b. dapat melakukan 3 perintah lisan secara sederhana, c. menyebutkan nama, jenis kelamin, umur, d. mampu menyusun kalimat sederhana, e. membandingkan 2 hal, f. mengenal tulisan sederhana.

Menurut Rosmala Dewi (2005: 17), tahapan perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun adalah:

- a. Mengerti makna dan fungsi kata, b. bercerita tentang gambar yang dibuatnya, c. mulai berfikir, berbicara, dan bermain dengan berbagai bentuk kata dan bahasa, d. menyempurnakan kalimat sederhana, e. menyempurnakan kalimat dengan mengisi titik-titik, f. menyempurnakan kalimat lisan dengan gambar.

Dari dua pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa tahapan-tahapan perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun meliputi, dapat berbicara dengan kalimat sederhana, bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri, melakukan satu sampai dua perintah sekaligus, menyebutkan nama benda, binatang, warna, bentuk

menurut cirri tertentu, mengenal tulisan sederhana, menyempurnakan kalimat sederhana, menyempurnakan kalimat lisan dengan gambar. Dengan demikian, perkembangan bahasa anak lebih ditekankan pada kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan tersebut saling berkaitan, diharapkan anak prasekolah dapat mengembangkan kemampuan tersebut sebagai bekal untuk jenjang berikutnya.

4. Fungsi Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Menurut Suhartono (2005: 9), fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Jika kita mengkaji fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dalam masyarakat maka dapat kita bedakan fungsi bahasa itu menjadi dua yaitu fungsi perorangan dan fungsi kemasyarakatan.

- a. Fungsi bahasa perorangan diklasifikasikan bahwa bahasa anak-anak kecil terbagi menjadi 7 fungsi yaitu: (1) fungsi instrumental, (2) fungsi menyeluruh, (3) fungsi interaksi, (4) fungsi kepribadian, (5) fungsi pemecahan masalah, (6) fungsi khayal, dan (7) fungsi informasi.
- b. Fungsi kemasyarakatan bahasa menunjukkan peranan khusus suatu bahasa dalam kehidupan masyarakat. Klasifikasi bahasa berdasarkan fungsi kemasyarakatan dapat dibagi dua yakni: (1) yang berdasarkan status bahasa dan (2) yang berdasarkan bidang pemakaian.

Dari pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa fungsi perkembangan bahasa pada anak usia dini meliputi, fungsi interaksi, fungsi informasi dan fungsi pemecahan masalah. Dalam penelitian ini ditekankan pada fungsi kemasyarakatan, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya.

Menurut M. Ramli (2005: 199) fungsi pengembangan bahasa pada anak TK adalah:

- a. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan

Lingkungan bisa berasal dari internal maupun dari eksternal. Di lingkungan eksternal anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak

Ketrampilan intelektual dapat mempengaruhi kemampuan bahasa anak, begitu juga ketrampilan bahasa dapat mempengaruhi perkembangan intelektual anak. Oleh sebab itu pendidik sebaiknya lebih memperhatikan anak, agar anak dapat berkembang secara optimal.

- c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak

Dengan kemampuan bahasa, anak dapat mengekspresikan gagasan secara spontan yang membuat anak bebas berekspresi, berfikir kreatif, mengembangkan ide serta mampu memecahkan masalah.

- d. Sebagai alat untuk mengembangkan perasaan dan pikiran kepada orang lain

Muh Nur Mustakim (2005: 123) mengungkapkan fungsi bahasa adalah:

“(a) sebagai alat komunikasi, (b) mencari informasi, menyampaikan informasi dan juga menyatukan ikatan bagi orang yang ingin bersatu, (c) menyampaikan informasi kepada orang lain, dari yang mulanya tidak tahu menjadi tahu.”

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, dapat ditegaskan bahwa perkembangan bahasa anak memegang peran penting dalam perkembangan anak, khususnya perkembangan berbahasa di Taman Kanak-kanak, sehingga anak-anak mampu berkomunikasi dengan baik, menyampaikan hasil pikiran, perasaan, dan

kehendak kepada orang lain dengan tujuan mendapatkan informasi yang akurat dan jelas. Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada fungsi sebagai alat untuk komunikasi, karena komunikasi dengan lingkungan bisa berasal dari internal maupun dari eksternal. Di lingkungan eksternal anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Boworman (Hurlock, 1998: 76) mengungkapkan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi anak dalam berbahasa, diantaranya:

a. Faktor lingkungan

Proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulasi yang diberikan di lingkungannya. Anak akan meniru dari apa yang didengar dan dilihatnya. Oleh sebab itu pendidik perlu memberikan stimulasi untuk anak agar kemampuan bahasanya bisa teroptimalkan.

b. Faktor biologi

Perkembangan bahasa dimulai sejak anak masih berada dalam kandungan. Anak mulai diberi stimulasi dari luar sebagai landasan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.

c. Status sosial keluarga

Anak yang berasal dari keluarga mampu biasanya mendapatkan gizi yang cukup dibandingkan anak yang berasal dari keluarga yang kurang mampu. Hal ini berpengaruh bagi perkembangan kemampuan bahasanya.

d. Faktor kognisi

Bahasa memegang peranan penting dalam memperoleh beberapa konsep dan ketrampilan kognitif dibandingkan yang lain. Dengan meningkatnya kemampuan kognitif anak, kemampuan bahasa seorang anak juga mengalami peningkatan.

e. Pengajaran orang dewasa dan belajar bahasa

Anak-anak yang belajar bahasa dalam lingkungan sosial, berkomunikasi dengan orang lain pertama kali, biasanya dengan ibu pengasuhnya. Bila berbicara dengan bayi, biasanya ibu menggunakan bahasa yang berbeda dengan yang biasa digunakan dalam bercakap-cakap dengan orang dewasa.

Menurut Syamsu Yusuf (2004), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak adalah kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.

a. Kesehatan

Kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila anak pada usia dua tahun pertama sering mengalami sakit-sakitan maka anak tersebut cenderung akan mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasa.

b. Intelegensi

Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya, anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi normal atau di atas normal.

c. Status sosial ekonomi keluarga

Beberapa studi menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibanding dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik status ekonominya, hal ini mungkin disebabkan oleh perbedaan kecerdasan atau kesemoatan belajar (keluarga miskin diduga kurang memperhatikan perkembangan bahasa anaknya), atau kedua-duanya.

d. Jenis kelamin

Pada tahun pertama tidak ada perbedaan vokalisasi antara wanita dan pria, tetapi pada usia dua tahun anak perempuan menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak laki-laki.

e. Hubungan keluarga

Hubungan yang sehat antara orang tua dengan anak (penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya) memfasilitasi perkembangan bahasa anak, dan begitu sebaliknya hubungan yang tidak sehat bisa menyebabkan perkembangan bahasa anak cenderung akan mengalami stagnasi atau kelainan, seperti gagap dalam berbicara, tidak jelas dalam mengungkapkan kata-kata, merasa takut untuk mengungkapkan pendapat, dan berkata yang kasar atau tidak sopan.

Dari dua pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa lingkungan, kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi keluarga, jenis kelamin anak, serta hubungan sosial keluarga sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, sehingga perkembangan bahasa anak dapat berkembang dengan cepat.

6. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun

Menurut Slamet Suyanto (2005: 55), perkembangan bahasa anak TK berada pada fase pra operasional. Pada fase ini bahasa anak mulai tumbuh dan berkembang mengikuti pola berfikir menggunakan simbol-simbol. Tahap pra operasional anak dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi, serta bayangan dalam pikiran. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolik. Berfikir pra operasional bercirikan yaitu: mampu meniru, antisipasi, egosentris, memusat pada satu dimensi, belum berhasil untuk berpikir balik. Anak usia 4-6 tahun mampu meniru tingkah laku yang dilihatnya seperti: jika bermain perang-perangan mereka menirukan tingkah laku dalam situasi perang, bermain masak-masakan mereka meniru tingkah laku ibu dalam menyiapkan semua proses memasak. Cara-cara yang dilakukan anak menunjukkan daya imajinasi yang berkembang pesat.

Pada fase pra operasional ini anak sudah memahami bahasa berdasarkan tematis yang diberikan oleh guru, kalimat-kalimat anak sudah sempurna dari 3 kata menjadi 4 kata atau lebih, anak sudah mampu berbicara dengan bahasa yang sederhana dan kompleks, serta dapat memberikan alasan yang tepat, anak mampu menceritakan kembali isi cerita yang dibacakan guru, anak mampu memikirkan suatu obyek tanpa kehadiran obyek itu, serta mampu memikirkan peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Gambar-gambar yang menarik, anak dapat membahasakan dengan kalimat sendiri dan bercerita tentang kehidupan orang lain dalam cerita. Untuk membantu perkembangan anak TK dipilih topik percakapan yang disukai anak agar

membangkitkan semangat anak dalam belajar. Hal yang utama bagi guru dan orang tua dalam membantu belajar bahasa anak adalah anak akan lebih dahulu mempelajari kosakata yang sangat dibutuhkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian di atas dapat ditegaskan bahwa kosakata dapat dipelajari anak dengan mudah dan sederhana dari apa yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik kosakata anak yang mudah dipelajari adalah kosakata dasar dan kosakata umum yang meliputi kata benda. Kata benda tersebut dapat dikenalkan pada anak melalui nama-nama benda, buah-buahan, tanaman, bagian tubuh, binatang, benda angkasa, dan lain-lain sesuai dengan apa yang ada di sekitar anak dan dari apa yang anak dapatkan melalui panca inderanya.

Dalam penelitian ini, kata yang dikenalkan pada pembelajaran melalui metode permainan ular tangga dengan tema kebutuhanku yaitu: lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos kaki. Tema Binatang, kata yang digunakan yaitu: ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa, merak, buaya, marmut, kalkun, kupu-kupu, puyuh, kakak tua, kenari, jalak, belalang, elang, kelelawar, lalat, kepik, dara, burung hantu, nyamuk, lebah, burung gereja, laron, kecoa, parkit, kecoa.

7. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca Permulaan

Kemampuan membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan

berbagai keterampilan. Jadi keterampilan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan (Nurbiana Dhieni, 2005: 5.5).

Kemampuan membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa dapat diartikan menerjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Anak menyukai gambar, huruf, dan buku cerita dari sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar. Hal ini dikarenakan anak tahu bahwa membaca memberikan informasi baru dan menyenangkan (Noviar Masjidi, 2007: 57).

Kemampuan membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, mengenali kata, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Bahkan lebih jauh dari itu dalam kegiatan membaca, pembaca menghubungkannya dengan maksud berdasarkan pengalamannya (Anderson, dalam Nurbiana Dhieni 2005: 5.6).

Morisson (2012: 265) menyatakan bahwa untuk menjadi pembaca yang mahir maka seorang anak memerlukan pengetahuan tentang nama huruf, kecepatan anak menyebutkan nama huruf, pemahaman fonemik (pemahaman huruf-bunyi) dan pengalaman membaca dan dibacakan buku oleh orang lain. Morisson (2012: 261) menyebutkan beberapa indikator dalam kemampuan membaca meliputi pemahaman fonemik, pengenalan kata dan pendalaman.

1) Pemahaman Fonemik

Pemahaman fonemik meliputi beberapa kemampuan yang harus dicapai anak yaitu kemampuan mengubah bunyi kata dengan merubah huruf yang dapat membentuk kata baru, mengenali bahwa kata dibentuk dari bunyi-bunyi yang digabungkan dan bahwa kata memiliki makna, memahami bahwa bunyi dalam kata diwakili oleh huruf-huruf. Kemampuan-kemampuan tersebut perlu guru kembangkan dengan baik agar anak memiliki bekal untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Misalnya dimulai dengan mengenalkan bahwa sebuah kata terbentuk dari huruf-huruf apabila salah satu huruf diganti akan berubah maknanya seperti kata baku, bila huruf pertama dirubah s maka menjadi saku.

2) Kemampuan Pengenalan Kata

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru. Anak usia 4-6 tahun mulai tertarik dengan berbagai simbol persiapan membaca, mereka perlu didorong untuk mengenali kata-kata yang ada di lingkungannya, dan mengetahui maksud kata tersebut, oleh karena itu perlunya orang tua maupun pendidik untuk menstimulasi anak agar peka terhadap lingkungan dan mengenalkan berbagai kata sebagai persiapan membaca anak.

3) Pendalaman

Pendalaman adalah kemampuan anak dalam menghubungkan dan membandingkan cerita dengan kehidupan mereka, menerka apa yang selanjutnya terjadi, mengingat dan menggunakan apa yang telah dibaca. Jadi pada pendalaman ini anak mulai dapat memahami sebuah cerita, memiliki imajinasi yang kuat untuk melanjutkan cerita, serta memiliki ingatan yang kuat terhadap apa yang didengarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kecakapan anak dalam mengenal lambang tulisan, menitikberatkan pada aspek kemampuan membaca yang berkaitan dengan (a) pengenalan huruf, (b) pengenalan kata dari rangkaian huruf-huruf, (c) makna atau maksud, (d) pemahaman terhadap maksud dari bacaan. Pada anak usia dini khususnya anak TK, membaca bukanlah membaca seperti layaknya orang dewasa membaca. Anak usia ini masih berada pada tahap membaca permulaan yaitu masih dalam tahap dapat mengerti arti simbol, lambang bunyi dan kemampuan membaca kata yang ada di sekitarnya.

Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008: 323) juga menyebutkan kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak dalam memperoleh keterampilan membaca.

Dari pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa seorang anak akan memiliki kemampuan membaca apabila anak memiliki kemampuan berkomunikasi,

penguasaan kosa kata, serta memiliki kesadaran fonemik (pengenalan huruf dan bunyi huruf) untuk persiapan membaca.

b. Pengertian Mengenal Kata

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru (Morisson, 2012: 261). Kemampuan mengenal kata merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal tanda-tanda aksara.

Anak memiliki karakteristik tersendiri dalam mempelajari kosakata. Edgar Dale (Tarigan, 1986: 6) menyatakan bahwa cara anak mempelajari kosakata ada dua cara yaitu: pertama, anak mendengar kata-kata dari orang tua, anak yang lebih tua, teman sepermainan, televisi, atau radio, tempat bermain, toko, pusat perbelanjaan, kantor pos, dan kedua, anak mengalami sendiri dengan mengatakan benda-benda, memakannya, merabanya, menciumnya, dan meminumnya.

Anak akan belajar kosakata melalui yang anak dengar dan apa yang anak alami sendiri. Salah satu cara anak mempelajari kosakata dengan mengatakan benda-benda melalui permainan. Permainan ini didesain khusus untuk meningkatkan kosakata anak. Dengan terlibat langsung dalam sebuah kata bilangan, kata kerja, dan kata benda. Keraf (Suhartono, 2005: 194) menyebutkan bahwa kata benda adalah nama dari sesuatu dan segala sesuatu yang dibendakan. Berdasarkan wujudnya, kata benda dibagi menjadi dua jenis, yaitu kata benda

konkrit adalah suatu benda yang dapat ditangkap oleh panca indera, kata benda abstrak adalah nama-nama benda yang tidak dapat ditangkap panca indera.

Nurgiantoro (2011: 338) menyatakan perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis. Perbandaharan kata merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna pemakaian kata dalam suatu bahasa. Senada dengan pendapat tersebut, Hurlock (1978: 188) menyatakan bahwa kata benda adalah kata pertama yang digunakan oleh anak yang umumnya bersuku kata satu yang diambil dari bunyi celoteh yang disenangi.

Menurut Suhartono (2005: 176), lambang bunyi adalah suatu garis yang melambangkan suatu bunyi bahasa.lambang bunyi bahasa dinamakan huruf. Huruf yang dikenalkan pada anak vokal dan konsonan, tidak semua konsonan bahasa indonesia dikenalkan pada anak usia dini.hal ini disebabkan konsonan tersebut berasal dari bahasa asing. Misalnya, konsonan f, q, v, x, dan z. Konsonan yang diperkenalkan anak usia dini yaitu konsonan bilabial (p, b, m, w), konsonan dental (n, t, d, l, s, dan r), konsonan palatal (c, j, dan y), konsonan velar (k dan g), konsonan glotal (h).

Dicontohkan Suhartono, penggunaan huruf-huruf tersebut sebagai berikut:
Papa, pipa, padi, pena, pensil, bapak, bola, basi, bata, bau, bisa, mama, mata, mual, malu, masak, nasi, nama, nakal, niat, nota, tanah, tali, tulang, tukang, tiga, diam, daun, dinding, dua, dada, lalat, lebah, lidah, lama, luka, sepatu, sinar, surat, sandal, satu, rambut, robot, rapi, rela, rak, celana, candi, cacar,cicak, cari, jendela,

jerapah, jambu, jamu, jari, yaitu, yamaha, yakni, yakin, yel-yel, katak, kakak, kancil, kipas, kuku, hidung, hitam, harimau, hujan, hari.



Dari berbagai pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa mengenal kata adalah kemampuan mengikuti teks tertulis dengan menyebutkan kata-kata yang baru didengar, menunjukkan kata-kata yang dikenali, menunjukkan orang, benda, tempat, tumbuhan, hewan, gagasan, dan sebagainya seperti nama binatang, nama benda, dan nama orang.

Dalam penelitian ini akan dipilih metode Membaca dari atas ke bawah (*top down*) atau *Whole language* yaitu anak belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Anak belajar secara umum mengenali kata secara utuh dan baru memaknainya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pada metode *whole language* anak tidak boleh dikenalkan abjad namun kata secara utuh.

c. Manfaat Mengenal Kata Pada Anak Usia Dini

Carol Seeflt dan Barbara A. Wasik (2008: 375) mengungkapkan bahwa belajar mengenal kata adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis,

sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf membentuk sebuah kata. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dan kata dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik.

Menurut Broomly (dalam Nurbiana Dieni dkk, 2005: 1.11) mengungkapkan kata sebagai system simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Kata memungkinkan anak untuk menterjemahkan pengalaman mentah ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir.

Jadi berdasarkan hal-hal tersebut di atas, dapat ditegaskan bahwa belajar mengenal kata sejak usia dini dapat bermanfaat bagi anak-anak untuk persiapan di jenjang pendidikan lebih lanjut.

d. Metode Mengajar Membaca Permulaan

Kemampuan membaca merupakan hal yang penting dalam perkembangan anak. Anak berada pada tahap pemula, sehingga anak perlu dibimbing untuk memperhatikan 2 hal persiapan membaca yaitu keteraturan bentuk dan pola gabungan huruf (Soehjono Darwoidjojo, 2005: 300). Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2009: 59) terdapat beberapa model pembelajaran bahasa yaitu *whole word* (model kata utuh), *phonics*, dan *analogy*. Model *whole word* (model kata utuh) merupakan model pemerolehan-literasi yang lebih menekankan pada pengenalan kata secara utuh dengan tidak boleh mengenalkan abjad, sedangkan pada model *phonics* pengajaran membaca dimulai dari huruf lepas-suku kata-kata

dan kalimat. Pada model *analogy* guru dapat menggunakan berbagai benda seperti benda, bunyi, media gambar dan lain sebagainya untuk memberikan pancingan.

Soehjono Darwoidjojo (2005: 305) lebih khusus menyatakan terdapat dua macam metode dalam pembelajaran membaca yaitu; 1) membaca dari bawah (*bottom up*) yaitu metode yang menghubungkan grafem dengan fonem. Anak belajar membaca dari huruf-huruf yang akhirnya disusun menjadi sebuah kata, 2) membaca dari atas ke bawah (*top down*) yaitu membelajarkan anak langsung pada konteks isi dari gambar, sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengeja huruf.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2009: 59), ada dua metode pembelajaran membaca yaitu *linear* dan *whole language*. Pada dasarnya dua metode yang dikemukakan dua tokoh tersebut adalah sama yaitu;

- 1) Membaca dari bawah (*bottom up*) atau juga disebut *linear* yaitu membaca dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Hal ini juga ditegaskan oleh Slamet Suyanto (2005: 166) bahwa salah satu metode pembelajaran membaca yang dikenal adalah metode fonik yaitu mengeja huruf demi huruf saat membaca atau menulis kata, lebih lanjut Santrock (2010: 422) juga mengungkapkan bahwa suara dalam kata diwakili oleh huruf yang dapat disusun menjadi kata. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada metode *bottom up* anak diajarkan membaca dengan mengenalkan huruf dan bunyi huruf, suku kata, kata dan kalimat secara berurutan.
- 2) Membaca dari atas ke bawah (*top down*) atau *Whole language* yaitu anak belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Anak belajar secara umum mengenali kata secara utuh dan baru memaknainya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pada

metode *whole language* anak tidak boleh dikenalkan abjad namun kata secara utuh.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa terdapat dua macam metode pembelajaran membaca yaitu *bottom up/linear* dan *top down /whole language*. Kedua metode tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing sehingga perlu dikombinasikan menjadi metode yang dapat mewakili kedua metode tersebut yaitu dengan mengenalkan anak pada tulisan dalam bentuk utuh dan juga dikenalkan pada unsur huruf.

Mengenal kata merupakan bagian dari membaca permulaan, sebelum membaca permulaan anak dikenalkan kata terlebih dulu. Mengenal kata sejak dini dapat bermanfaat bagi anak untuk persiapan membaca dijenjang yang lebih lanjut. Oleh karena itu perlu dilakukan stimulasi yang tepat, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal kata sebagai modal agar dapat membaca.

e. Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-6 Tahun

Membaca permulaan dapat diartikan suatu tahap awal yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kecakapan dalam membaca. Yaitu kemampuan atau keterampilan mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa, sehingga anak dapat menyuarakan tulisan tersebut. Membaca permulaan bagi anak adalah tahap awal anak belajar mengenal huruf atau simbol bunyi dan menyuarakannya, sebagai dasar anak dalam pembelajaran membaca berikutnya (Suhartono, 2005: 191-192).

Pembelajaran membaca permulaan pada anak-anak dimulai dengan belajar mengenali lambang-lambang bunyi bermakna melalui proses penemuannya sendiri (Akhmad, Harjasujana & Yeti Mulyati, 1997: 200). Belajar membaca tidak harus melalui buku, tetapi dapat menggunakan pengalaman yang dialami anak, seperti menyebutkan namanya sendiri, menyebutkan nama-nama benda di lingkungan anak, mengenal tulisan-tulisan pada label-label barang dan sebagainya.

Menurut Podek dan Saracho dalam Samsu Somadaya (2011: 7) bahwa membaca awal pada anak prasekolah adalah sebuah proses memperoleh makna dari barang cetak. Menurutnya ada dua cara yang dilakukan oleh pembaca dalam memperoleh makna dari barang cetak tersebut, yaitu cara langsung dengan menghubungkan ciri penanda visual dari tulisan dengan makna, dan cara tidak langsung, dengan mengidentifikasi bunyi dalam kata dan menghubungkan dengan makna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, membaca permulaan pada anak adalah suatu tahap awal yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kecakapan membaca, yaitu tahap dimana anak memiliki kemampuan untuk membaca gambar, mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa, dan mampu menerjemahkan simbol (huruf) dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Dalam penelitian ini membaca permulaan adalah kemampuan anak untuk dapat membaca gambar, menyebutkan huruf-huruf, mengenal kata.

8. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan

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.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. (Andang Ismail, 2009: 5) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup.

Hurlock (1978: 280) mengemukakan bahwa permainan merupakan proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Senada dengan pendapat diatas, Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009: 16) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.

b. Manfaat Permainan Dalam Pembelajaran

Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Teknik mengajar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 38-44), bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

1) Mengembangkan aspek fisik

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar.

2) Mengembangkan aspek sosial

Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan.

3) Mengembangkan aspek emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.

4) Mengembangkan aspek kognisi

Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi anak untuk dapat berimajinasi menuju berpikir abstrak.

Frobel (Mayke Sugianto, 1995: 4) mengemukakan bahwa bermain penting dalam belajar. Kegiatan bermain sangat dinikmati anak dan mainan yang sangat disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak tersebut. Mayke Sugianto (1995: 4) menyatakan bahwa tokoh-tokoh seperti Plato, Aristoteles, dan Frobel melihat bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Dengan demikian, belajar bahasa melalui bermain lebih efektif karena anak menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis tetapi juga pragmatik dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri. Melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual.

c. Permainan Ular Tangga

Menurut Agus N. Cahyo (2011: 106), permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Menurut Francisca (2008: 18) permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

d. Bentuk dan Isi Ular Tangga



Permainan ular tangga memiliki bentuk khusus yaitu papan permainan dibagi dalam kotak-kotak dan di beberapa kotak digambar sejumlah “ular” dan “tangga” yang menghubungkan dengan kotak yang lain.



Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya (Fransisca Wulandari, 2008: 19).

Permainan ular tangga yang diterapkan untuk penelitian ini adalah permainan ular tangga kata yang didesain khusus dari bahan spon ati yang berukuran 20cm x 20cm berbentuk persegi sejumlah 20, berisikan kata dan gambar yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata. Papan permainan dibagi kotak-kotak dan kotak-kotak tersebut terdapat kata serta gambar bendanya. Misal pada angka 1 ada gambar gunung dibawah gambar ada kata gunung. Gambar yang ada papan disesuaikan dengan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga membentuk karakter anak dan peserta didik secara tidak langsung. Sehingga perlu dikembangkan yaitu melalui pengarahannya yang

dilakukan oleh orang tua. Permainan ular tangga ini dapat dimainkan oleh orang tua bersama anaknya atau guru bersama muridnya di waktu senggang. Melalui permainan ular tangga ini diharapkan komunikasi dan keakraban bisa dibangun. Saat bermain bersama anak atau peserta didik diajarkan apa maksud dan tujuan dari permainan ular tangga. Anak akan lebih mudah mengingat saat masih kecil dari pada saat dia dewasa. Sehingga dengan bermain ular tangga ini anak diharapkan mempunyai memori tentang pelajaran moral dan pendidikan karakter yang ada di dalam permainan ular tangga (Semiawan, 2002: 21) dalam Freddy Widya.

Menurut Raisatun Nisak (2013: 129) tata cara permainan ular tangga tujuan permainan ular tangga adalah melatih anak supaya lebih berkonsentrasi, melatih ketelitian anak mencapai kotak terakhir tanpa dimakan oleh ular. Peralatan yang akan dibutuhkan: 1) papan ular tangga, 2) dadu, 3) pion, 4) pemain

Cara Bermain :

- 1) Untuk memulai, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama.
- 2) Taruh pemain atau pion di kotak *start*. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.
- 3) Kalau pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik keatas.
- 4) Kalau pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun ke bawah.

e. Manfaat Permainan Ular Tangga

Banyak manfaat yang dapat diambil dari sebuah permainan. Bagi anak, permainan yang dilakukan dengan menyenangkan akan berdampak positif terhadap perkembangan anak, sikap mental, dan nilai kepribadian anak. Permainan ular tangga juga memiliki banyak manfaat dalam hal pendidikan yang bisa diperoleh anak dari permainan ular tangga : 1) anak dapat menambah kosa kata baru melalui gambar dalam papan ular tangga tersebut (berlatih mendeskripsikan gambar), 2) melatih anak belajar matematika sederhana, 3) melatih anak belajar membaca, 4) melatih anak belajar memahami kalimat permintaan atau perintah, 5) anak bermain peran ketika melakukan perintah atau permintaan sesuai dengan pertanyaan yang tertulis dalam tiap kotak ular tangga tersebut (Freddy, 2011: 39).

Ahmad Susanto (2011: 4) mengemukakan bahwa hikmah dari permainan antara lain: 1) anak belajar keteraturan, peraturan, dan latihan menjalani komitmen dari yang dibangun dalam permainan, 2) anak akan belajar memecahkan masalah, 3) anak berlatih sabar menunggu giliran. Menurut Agus N. Cahyo (2011: 109) permainan ular tangga memiliki manfaat bagi otak kiri dan kanan anak yaitu anak akan belajar mengenal kata, mengenal angka, menghitung langkah sesuai dengan mata dadu, mengenal gambar, dan menghafal gambar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa manfaat permainan ular tangga yaitu 1) anak dapat menambah kosa kata, 2) melatih anak belajar membaca, 3) melatih anak belajar memahami kalimat permintaan atau perintah, anak akan belajar memecahkan masalah, 5) anak akan belajar mengenal kata.

f. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dan kekurangan, karena setiap metode pembelajaran tidak ada yang sempurna dan saling melengkapi satu sama lain. Kelebihan dari permainan ular tangga (Sri Rahayu, 2013: 46) adalah:

- 1) Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- 2) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- 3) Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya.
- 4) Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- 5) Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- 6) Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Selain kelebihan dari permainan ular tangga, terdapat pula kekurangan dari permainan ini yaitu:

- 1) Permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.
- 2) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

g. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Berdasarkan cara bermain ular tangga dari Raisatun Nisak (2013: 129), dalam penelitian ini mengembangkan langkah-langkah permainan ular tangga sebagai berikut:

- 1) Anak dikondisikan duduk berkelompok di karpet.
- 2) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan ular tangga kata.
- 3) Anak-anak diberi contoh cara bermain ular tangga yang akan dijelaskan sebagai berikut:
 - a) guru mengambil sebuah dadu dan pion, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b) guru menaruh pion pada kolom *start*, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
 - c) guru menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan gambar yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.
 - d) jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas.
 - e) jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.
- 4) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan ular tangga secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran, permainan dimulai:
 - a) empat anak sebagai pemain,urut berdasarkan kelompok yang sudah dibagi.

- b) anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom *start*, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
- c) anak menggerakkan pion kekotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan kata yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.

B. Kerangka Pikir

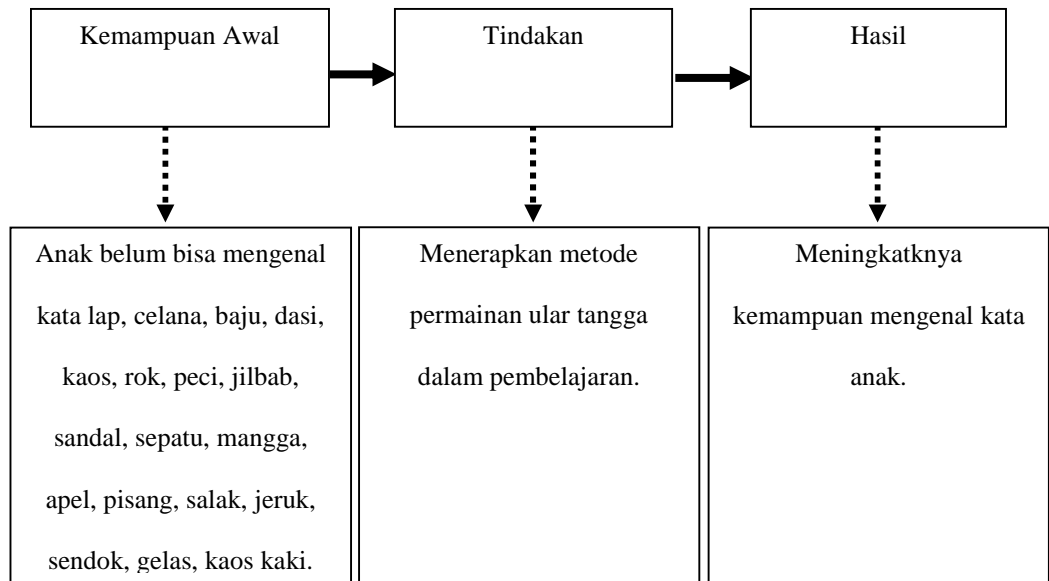
Perkembangan bahasa anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa. Kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal kata merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam melambangkan bunyi bahasa. Dengan demikian, perkembangan bahasa anak lebih ditekankan pada kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan tersebut saling berkaitan, diharapkan anak prasekolah dapat mengembangkan kemampuan tersebut sebagai bekal untuk jenjang berikutnya.

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru. Kemampuan mengenal kata perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal kata dapat berkembang optimal.

Kemampuan mengenal kata anak kelompok A TK Sinar Melati I belum berkembang secara optimal. Terlihat ketika pembelajaran menyebutkan kata pada gambar yang ditunjukkan guru belum benar dan kegiatan menarik garis sesuai gambar dengan kata. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Ada metode pembelajaran yang menarik dan mengarah pada kemampuan mengenal kata anak, salah satunya adalah metode permainan ular tangga. Permainan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Permainan ular tangga memberikan manfaat untuk pembelajaran, anak dapat menambah kosa kata baru (berlatih mendeskripsikan gambar), melatih anak belajar membaca, melatih anak memahami perintah (Freddy, 2011: 39).

Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal kata, yaitu dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran. Melalui metode permainan, anak akan mudah menerima rangsangan dengan baik, karena metode permainan ular tangga kata didukung menggunakan kata dan gambar. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat kata dan gambar pada setiap kotak pada permainan ular tangga kata yang anak mainkan. Adapun bagan langkah-langkah tindakan tertera pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

C. Hipotesis

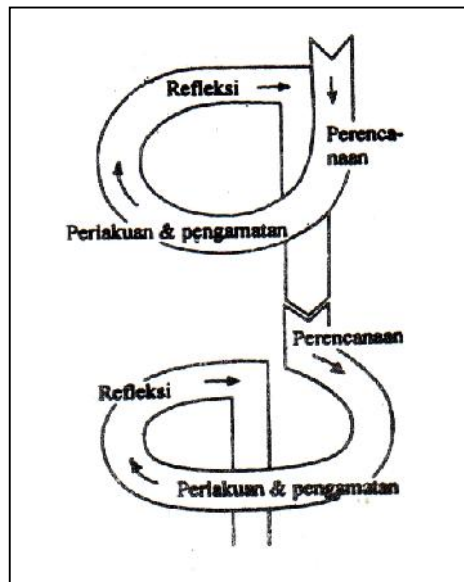
Hipotesis dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal kata Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan ular tangga kata.

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 pencerminan 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 Kemmis 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) untuk 3 pertemuan dengan tema alat Kebutuhanku dan subtema: makanan, pakaian, dan alat kebersihan. Tema Binatang dan subtema: binatang peliharaan, binatang udara, dan binatang air. RKH memuat kegiatan mengenal kata dengan menggunakan media permainan ular tangga kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata. Kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru kelas Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo. RKH ini digunakan guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Menyiapkan media permainan ular tangga kata pada pembelajaran dengan tema Kebutuhanku, permainan ular tangga kata yang digunakan antara lain: lap, celana, baju, dasi, rok, sepatu, sandal, jilbab, peci, salak, mangga, jeruk, pepaya, apel dan rambutan, serta menyiapkan dadu yang akan digunakan untuk menentukan jumlah langkah permainan. Cara membuat media permainan ular tangga kata antara lain: 1) menyiapkan spon ati berukuran 20cm x 20cm yang berfungsi sebagai dasar untuk menempelkan kata dan gambar: 2) menempelkan

gambar yang telah disesuaikan pada spon ati; 3) menempelkan kata dibawah gambar

- c. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengungkap kemampuan mengenal kata anak dalam menunjukkan kata sesuai gambar/perintah, menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis, dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata.

2. Pelaksanaan

a. Perlakuan

Pada tahap perlakuan tindakan, guru Kelompok A melaksanakan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga kata selama 60 menit dan peneliti melakukan pengamatan terhadap peningkatan kemampuan mengenal kata selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tindakan pada Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, yaitu Pertemuan Pertama, Pertemuan Kedua, dan Pertemuan Ketiga. Langkah-langkah tindakan pada Siklus I terdiri dari:

1) Langkah Pertama

Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan berdoa bersama, kemudian guru mengajak anak untuk bernyanyi dan melakukan tepuk yang sesuai dengan tema, yakni diri sendiri.

2) Langkah Kedua

Pada langkah kedua guru mengkomunikasikan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan bermain ular tangga kata. Guru menyampaikan bahwa tujuan dari kegiatan bermain ular tangga kata adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.

3) Langkah Ketiga

Guru membimbing pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga kata. Adapun langkah-langkah pembelajaran mengenal kata dengan menggunakan media permainan ular tangga kata dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Guru mengkondisikan anak, dalam 1 kelompok yang terdiri dari 5-6 anak untuk duduk melingkar di karpet.
- b) Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan ular tangga kata .
- c) Guru memperlihatkan dan menerangkan ular tangga kata yang digunakan dalam permainan.
- d) Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah dalam kegiatan permainan ular tangga kata sebagai berikut ini:
 - (1) Guru mengambil sebuah dadu dan pion/kuda-kuda, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - (2) Guru menaruh pion pada kolom *start*, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
 - (3) Guru menggerakkan pion kekotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan kata yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.
 - (4) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas.
 - (5) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.

e) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan ular tangga secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran, permainan dimulai:

(1) Empat anak sebagai pemain,urut berdasarkan kelompok yang sudah dibagi

(2) Anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom *start*, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut

(3) Anak menggerakkan kuda-kuda/pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian guru menjelaskan gambar dan kata yang ada di kotak tempat pion si anak berhenti.

(4) Guru membawa gambar yang sama sesuai pada pion anak berhenti, lalu menyebutkan kata sesuai gambar dan anak menirukannya.

4) Langkah Keempat

Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk melakukan diskusi tentang kegiatan bermain ular tangga kata dan mengevaluasi mengenai kegiatan satu hari yang telah dilalui.

b. Pengamatan

Observasi yang dilakukan dalam Siklus ini adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain ular tangga kata, pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi yang berisi tentang aspek kemampuan mengenal kata yakni: kemampuan anak dalam menunjukkan kata sesuai gambar/perintah, menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis, dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata. Observasi dilaksanakan di Kelompok A

yang berjumlah 22 anak terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki, untuk mengenalinya maka setiap anak diberi *name tag* untuk memudahkan peneliti dalam melakukan observasi dan penilaian kemampuan mengenal kata.

3. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh guru. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan: a) mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrumen, b) melakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan, c) mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dari hasil evaluasi inilah kemudian peneliti dan guru mencari solusi dalam bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan tindakan di siklus berikutnya, dan d) menganalisis hasil kemampuan mengenal kata 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 dilakukan di kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam kurun waktu 1 bulan antara bulan 01 September sampai dengan 01 Oktober 2014. Kurun waktu tersebut digunakan peneliti untuk melakukan observasi guna mengetahui kemampuan awal kemampuan mengenal kata anak, melakukan perencanaan (menyusun RKH, menyiapkan media permainan ular tangga kata, dan menyiapkan instrumen pengamatan), pelaksanaan tindakan penelitian, melakukan pengamatan dan refleksi. Tahap-tahap penelitian ini dirinci dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian.

Penelitian	Tahap penelitian	Minggu Ke-				
		I	II	III	IV	V
Pratindakan	Observasi Pratindakan			■		
Siklus I	Perencanaan	■	■	■		
	Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan				■	
	Refleksi				■	
Siklus II	Perencanaan					■
	Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan					■
	Refleksi					■

D. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini akan menggunakan data dari anak-anak di TK Sinar Melati Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta Kelompok A yang berjumlah 22 anak yaitu 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan sebagai subjeknya.

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 kata yang sesuai pada indikator penilaian yaitu menunjuk kata sesuai gambar/perintah, menyebut kata dengan membacatulisannya yang tertulis, dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan angka. Observasi dilaksanakan di dalam ruangan yakni di Kelompok A dengan jumlah 22 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki, untuk mengenali tiap anak maka setiap anak diberi *name tag* untuk memudahkan peneliti dalam melakukan observasi dan penilaian kemampuan mengenal kata.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data jumlah anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman dan pengambilan foto kegiatan anak dan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan

dokumentasi maka menjadi pelengkap data guna menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan.

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 kata, yaitu kemampuan anak menunjukkan kata sesuai gambar/perintah, menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis, dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata, yang diterapkan menggunakan permainan ular tangga kata, anak-anak bermain ular tangga yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Ular tangga yang dibuat berbentuk kotak-kotak persegi, terbuat dari spon ati. Di dalam kotak-kotak terdapat kata dan terdapat gambar benda. Kegiatan mengenal kata melalui permainan ular tangga yang digunakan pada akhir pertemuan/test tidak dilengkapi dengan gambar pada setiap kotak, hanya terdapat kata. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman yang digunakan dalam lembar observasi.

Tabel. 2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Variabel	Indikator
Kemampuan Mengenal kata	Anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar /perintah
	Anak dapat menyebut kata dengan membaca tulisan / yang tertulis
	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata

Tabel 3. Rubik Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Variabel	Indikator	Deskriptif	Skor	
Kemampuan mengenal kata	Anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar /perintah	Anak dapat menunjukkan 5 sampai 6 kata sesuai gambar/perintah	4	
		Anak dapat menunjukkan 3 sampai 4 kata sesuai gambar/perintah	3	
		Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah	2	
		Anak tidak mau/salah menunjukkan kata sesuai gambar/perintah	1	
	Anak dapat menyebut kata dengan membaca tulisan / yang tertulis	Anak dapat menyebut kata dengan membaca tulisan / yang tertulis	Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dengan benar	4
			Anak dapat menyebut 2- 3 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dengan benar	3
			Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dengan benar	2
			Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	1
	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata	Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata	4
			Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata	3
			Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata	2
			Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata	1

Kriteria keberhasilan ditentukan dengan skor, yaitu: anak yang mendapat skor 4 dikatakan baik, apabila anak mendapat skor 3 dikatakan cukup, apabila anak mendapat skor 2 dikatakan kurang, dan anak mendapat skor 1 dikatakan belum baik.

G. Analisis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi langsung pada proses pembelajaran mengenal kata di TK Sinar Melati I. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Suharsimi Arikunto (2006: 239) mengemukakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka.

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

Langkah analisis data dalam penelitian ini:

1. Data mentah yang diperoleh dari hasil pengamatan indikator kemampuan mengenal kata yang diberi skor (1, 2, 3 dan 4).
2. Menghitung presentase indikator dengan rumus Ngalim Purwanto, yakni jumlah skor dari indikator kemampuan mengenal kata dikali 100% dan dibagi skor maksimum dari indikator. Hasil persentase tersebut digunakan untuk mencari rata-rata kemampuan mengenal kata secara keseluruhan pada setiap pertemuan.
3. Pencapaian kemampuan mengenal kata Pratindakan diperoleh dari hasil kemampuan mengenal kata pada satu pertemuan, yaitu dihitung dari persentase rata-rata dari jumlah keseluruhan yang diperoleh anak dalam satu kelas.

4. Pencapaian kemampuan mengenal kata pada Siklus I dan II diperoleh dari mencari rata-rata kemampuan mengenal kata dari Pertemuan Pertama, Pertemuan Kedua, dan Pertemuan Ketiga.

Hasil persentase dipaparkan dalam tabel rekapitulasi agar hasil peningkatan kemampuan mengenal kata Pratindakan, Siklus I dan Siklus II dapat diketahui selisih peningkatannya.

H. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 indikator keberhasilan, yaitu:

1. Anak dapat menunjuk kata sesuai gambar , kemampuan ini dapat dilihat saat anak mampu menunjukkan kata yang terdapat pada ular tangga dengan tepat.
2. Anak dapat menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis, kemampuan ini dapat dilihat saat anak dapat menyebutkan kata yang tertulis pada ular tangga dengan tepat.
3. Anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata, kemampuan ini dapat dilihat saat anak dapat menyebutkan simbol dalam kata dengan tepat.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 76% kemampuan anak dalam mengenal kata pada Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta meningkat melalui metode permainan ular tangga. 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 kata yang diperoleh anak antara 76-100%.
2. Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal kata 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%.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. TK Sinar Melati I Sariharjo merupakan lembaga pendidikan berstatus swasta yang didirikan pada tanggal 17 juli 1990 di bawah naungan organisasi Badan Kesejahteraan Sosial Sinar Melati. TK Sinar Melati I lokasinya sangat strategis, karena akses menuju jalan rayapun tidak terlalu jauh dan satu kompleks dengan kantor pemerintahan desa.

Pembelajaran di TK Sinar Melati I Sariharjo menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kurikulum 2010. TK Sinar Melati I diampu oleh empat orang guru yayasan. Masing-masing dua orang untuk kelompok A dan dua orang untuk guru kelompok B. Selain pelaksanaan program pembelajaran biasa, di TK ini juga terdapat program pengembangan diri yaitu kegiatan menari, melukis, senam, drum band dan TPA.

Sarana dan prasarana sudah memadai dan diatur sedemikian rupa menyesuaikan kondisi halaman sekolah yang tidak begitu luas, agar tetap memiliki halaman untuk anak berbaris sebelum pembelajaran, khususnya permainan *outdoor*. Sarana permainan yang ada yaitu satu buah ayunan kereta dan bola dunia, satu buah jungkat-jungkit, ayunan, satu papan titian dan peralatan permainan *indoor* seperti *puzzle*, balok, lego, manik-manik dan lain sebagainya.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan anak kelompok A yaitu sebanyak 22 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Ruang kelas yang digunakan untuk kelompok A berukuran ± 12 m². Anak kelompok A ini dibagi kedalam empat kelompok dengan masing-masing 5 dan 6 anak. Kelompok A di TK Sinar Melati I diampu oleh dua orang guru kelas yang bernama Ibu Slamet Hartinah, S.Pd. dan Ibu Sri Widarsih. Di dalam ruang kelas A terdapat rak tempat menyimpan peralatan anak yang sudah diberi nama. Penataan ruang kelas dibuat sedemikian rupa mengingat ruang yang tidak begitu luas tersebut. Dinding-dinding kelas diberi hiasan yang mendukung pembelajaran seperti gantungan huruf-huruf, gambar angka, gambar alat transportasi, juga terdapat APE indoor seperti macam-macam buah, lego dan balok kecil.

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

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

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan mengenal kata anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui metode permainan ular tangga kata. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

C. Deskripsi Data

1. Data Awal Kemampuan Mengenal Kata

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak-anak dalam mengenal kata, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal mengenal kata pada Kelompok A di TK Sinar Melati I Sariharjo pada tanggal 25-26 September 2014. Kemampuan mengenal kata yang diamati terdiri dari 3 kemampuan, yakni menunjukkan kata sesuai gambar/perintah, menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis, menyebutkan simbol-simbol dalam kata. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal kata dengan baik, skor 3 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal kata dengan cukup, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal kata kurang, dan skor 1 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal kata yang belum baik. Kondisi kemampuan anak-anak dalam mengenal kata dapat diketahui bahwa, kemampuan mengenal kata belum berkembang baik.

Data kemampuan awal sebelum tindakan juga diperoleh melalui data yang dimiliki guru. Berdasarkan data penilaian yang dimiliki guru diperoleh hasil yang

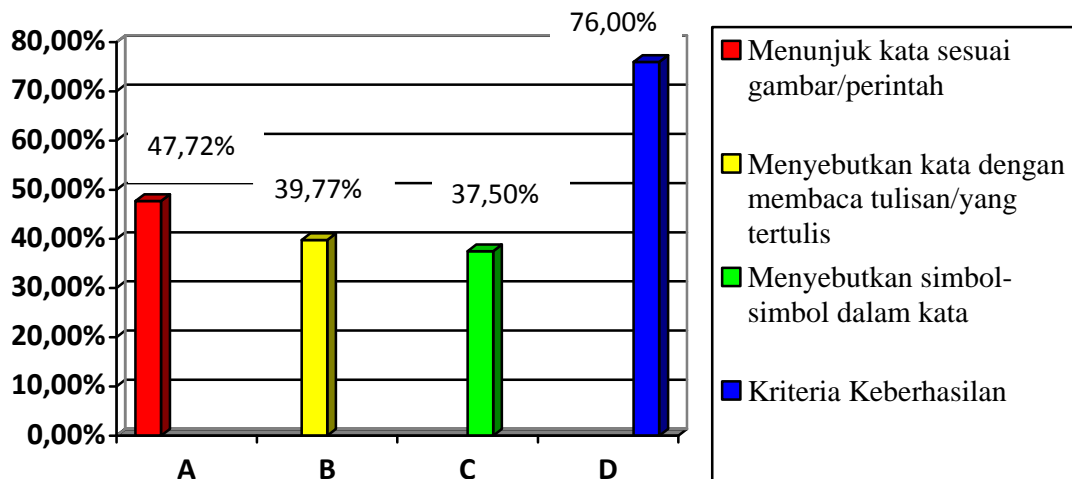
menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal kata belum berkembang baik, karena persentase yang dicapai baru 41,66%. Berikut merupakan tabel hasil observasi kemampuan mengenal kata anak sebelum tindakan.

Tabel. 4 Hasil Observasi Kemampuan Anak Sebelum Tindakan

No	Indikator	Jumlah Persentase
1.	Menunjukkan kata sesuai gambar/perintah	47,72 %
2.	Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis	39,77 %
3.	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	37,50 %
Rata-rata Ketercapaian Anak		41,66 %

Tabel 4. menggambarkan bahwa dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan mengenal kata yang meliputi indikator menunjukkan kata sesuai gambar/perintah 47,72% yaitu 10 anak dari 22 anak dikatakan mampu menunjuk dengan benar, sedangkan 12 anak yang lainnya masih memerlukan bantuan. Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis mencapai 39,77% yaitu 6 anak yang dapat dikatakan mampu, sedangkan 16 anak yang lainnya masih kesulitan. Indikator menyebutkan simbol-simbol dalam kata mencapai 37,5% yaitu 5 anak dikatakan mampu yang lain masih kesulitan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal kata anak dengan rata-rata ketercapaian 41,66% belum mencapai persentase yang diharapkan yaitu 76% pada setiap indikatornya. Oleh karena itu diperlukan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata. Tabel 4. dapat digambarkan dalam grafik berikut ini.



Grafik 1. Kemampuan Anak Sebelum Tindakan

2. Deskripsi Data Kemampuan Mengenal Kata Tindakan Siklus I

Penelitian dalam siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan tiga kali pertemuan. Pertemuan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 29 September 2014, pertemuan yang kedua pada tanggal 01 Oktober 2014, dan pertemuan ketiga pada tanggal 03 Oktober 2014. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I.

a. Tahap Perencanaan

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun peneliti dan rekan guru, yang diuraikan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Peneliti dan rekan guru membuat sebanyak 3 RKH, yang dipakai untuk tiga kali pertemuan dalam 1 siklus. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal kata. Anak-anak akan diajak bermain ular tangga kemudian anak-anak akan diberi lembar kegiatan untuk mengetahui kemampuan mengenal kata setelah bermain ular tangga. Lembar kegiatan dibuat

mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu kebutuhanku dan binatang, 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 kata akan dicatat sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I peneliti dan guru bekerja sama untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan melakukan pengenalan kata yaitu dengan metode permainan ular tangga kata. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada Hari Senin, 29 September 2014 dengan tema Kebutuhanku dan subtema Pakaian.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris di depan kelas setelah bel berbunyi, lalu dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi lagu “TK Sinar Melati”. Anak-anak masuk ke aula dan berdoa sebelum kegiatan.

b) Kegiatan Inti

Guru mempersiapkan media yang digunakan dalam kegiatan mengenal kata dengan permainan ular tangga kata. Dalam permainan ular tangga terdapat beberapa gambar dan kata. Sebelum melakukan permainan ular tangga, guru menjelaskan

aturan permainan dan mengenalkan beberapa kata pada anak. Guru membagi anak dalam 4 kelompok, setiap 1 kelompok terdiri dari 5-6 orang anak. Pada pertemuan pertama media yang digunakan yaitu papan ular tangga yang digambar langsung di lantai menggunakan kapur dan pionnya anak sendiri. Kata yang digunakan yaitu: lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos kaki. Setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menyebutkan gambar serta kata pada jalur ular tangga sesuai pion berhenti. Setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/*finish*. Selain itu guru membimbing setiap kelompok yang mengalami kesulitan.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada papan ular tangga. Kegiatan diakhiri dengan berdoa, salam.

2) Siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada Hari Rabu, 01 Oktober 2014 dengan tema Kebutuhanku dan subtema alat kebersihan. Media yang digunakan yaitu papan ular tangga yang digambar langsung di lantai menggunakan kapur.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris di depan kelas setelah bel berbunyi, lalu dilanjutkan dengan kegiatan motorik serta bernyanyi lagu “lingkungan bersih”. Anak-anak masuk ke aula.

b) Kegiatan Inti

Guru membagi anak dalam 1 kelas menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri 5-6 orang anak. Anak memperhatikan penjelasan dan contoh guru. Setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir. Kata yang digunakan yaitu: lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos kaki.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan pengenalan kata pada hari ini diakhiri dengan bernyanyi lagu “ lingkungan bersih” dilanjutkan berdoa, salam.

3) Siklus I pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, 03 Oktober 2014 dengan tema Kebutuhanku dan subtema Alat Kebersihan. Media yang digunakan yaitu papan ular tangga yang digambar langsung di lantai 20cmx20cm yang dilengkapi dengan gambar dan kata.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris didepan kelas, lalu dilanjutkan kegiatan motorik yaitu membuat lingkaran dan bernyanyi lagu “palu” disertai gerakan. Setelah dirasa cukup, anak diajak untuk berkelompok seperti kemarin.

b) Kegiatan Inti

Guru mempersiapkan media yang digunakan. Anak melakukan permainan sesuai aturan yang telah disampaikan guru, setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menyebutkan gambar sesuai dengan pion berhenti pada papan

ular tangga. Kata yang digunakan yaitu: lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos kaki.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak kata apa saja yang telah dilewati pada masing-masing kelompok. Kegiatan pada hari ini kemudian diakhiri dengan mengulang hadist “menuntut ilmu” yang dilanjutkan berdoa, salam.

c. Pengamatan

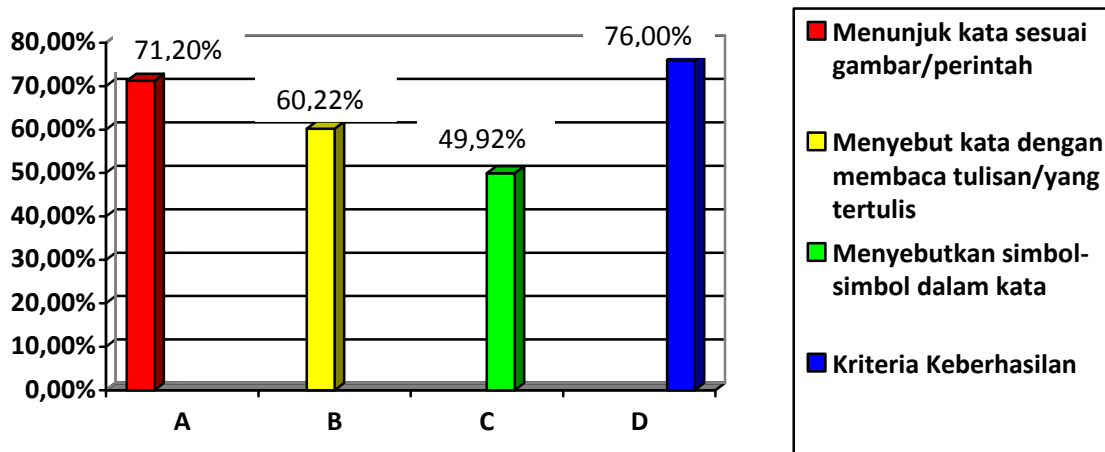
Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan ular tangga kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus I

No	Indikator	Jumlah Persentase
1.	Menunjukkan kata sesuai gambar/perintah	71,20 %
2.	Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis	60,22 %
3.	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	49,92 %
Rata-rata Ketercapaian Anak		60,21 %

Berdasarkan tabel 5. tersebut dapat diketahui pencapaian kemampuan mengenal kata siklus I menggambarkan bahwa dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan mengenal kata yang meliputi indikator menunjukkan kata sesuai gambar/perintah 71,20% yaitu 13 anak dari 22 anak dikatakan mampu menunjuk dengan benar, sedangkan 9 anak yang lainnya masih memerlukan bantuan. Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis mencapai 60, 22% yaitu 12 anak yang dapat dikatakan mampu, sedangkan 10 anak yang lainnya masih kesulitan.

Indikator menyebutkan simbol-simbol dalam kata mencapai 49, 22% yaitu 10 anak dikatakan mampu yang lain masih kesulitan. Berikut merupakan grafik ketercapaian siklus I.



Grafik 2. Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus I

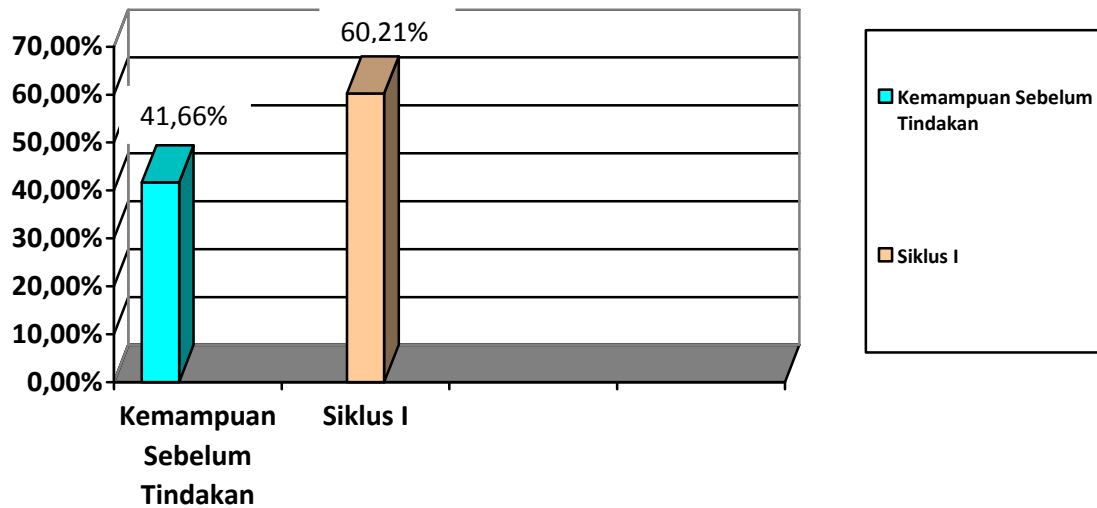
Setelah adanya pelaksanaan tindakan tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan. Berikut tabel peningkatan kemampuan mengenal kata anak setelah dilaksanakan siklus I.

Tabel 6. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Anak Siklus I

No	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I
1.	Menunjukkan kata sesuai gambar/perintah	47,72 %	71, 20 %
2.	Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis	39,77 %	60,22 %
3.	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	37, 50 %	49,22 %
Rata-rata Ketercapaian Anak		41,66 %	60,21%

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa, hasil persentase pencapaian kemampuan kata pada siklus I menunjukkan peningkatan dengan rata-rata 41,66% menjadi 60,22%. Peningkatan yang terjadi dapat kita lihat pada setiap indikatornya yaitu menunjuk kata sesuai gambar/perintah dari 47,72% meningkat menjadi 71,20%, Indikator menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dari 39,77%

meningkat menjadi 60,22%. Indikator menyebut simbol-simbol dalam kata dari 37,50% meningkat menjadi 49,22%. Berikut ini merupakan grafik rata-rata peningkatan kemampuan mengenal kata setelah siklus I.



Grafik 3. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Stelah Siklus 1

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan guru dan peneliti pada akhir siklus I, secara umum kemampuan mengenal kata anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I belum mencapai 76%, sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Adapun kendala yang muncul selama proses pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Saat permainan berlangsung anak yang belum atau sudah mendapat giliran cenderung untuk bermain sendiri.
- 2) Pion yang digunakan yaitu anak sendiri, sehingga kata dan gambar pada papan ular tangga tidak terlihat jelas karena tertutup kaki dan anak harus pindah tempat saat teman 1 kelompok mau melihat.

3) Anak ketika bermain tidak bersemangat hanya diam atau melakukan kegiatan sendiri.

Dari beberapa kendala tersebut maka peneliti dan guru melakukan perbaikan pelaksanaan tindakan yaitu:

- 1) Pelaksanaan permainan dengan menggunakan sistem kelompok. Permainan diadakan dalam bentuk lomba.
- 2) Pion yang digunakan diganti dengan benda, bukan anak sendiri.
- 3) Guru memberikan motivasi pada anak dengan cara memberikan *reward* dalam bentuk gambar bintang yang diberikan ketika permainan selesai.

e. Hipotesis Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus I masih memerlukan berbagai perbaikan terutama dalam tata cara pelaksanaan yang sudah disebutkan. Perbaikan terhadap siklus I ini sebagai landasan peneliti dalam membuat hipotesis kedua bahwa metode permainan ular tangga kata yang dilaksanakan secara berkelompok dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata di TK Sinar Melati I.

3. Deskripsi Data Kemampuan Mengenal Kata Siklus II

Penelitian Siklus II ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan yang pertama 09 Oktober 2014, pertemuan kedua 10 Oktober 2014 dan pertemuan ketiga 14 Oktober 2014. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan Penelitian Siklus II.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi beberapa proses yang berkaitan dengan persiapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran yang digunakan. RKH yang digunakan sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II.
- 2) Membuat bermacam-macam gambar yang berwarna dan kata yang lebih besar sehingga anak tidak kesulitan untuk mengidentifikasi
- 3) Guru melakukan pendampingan terhadap anak yang belum bisa mengenal kata
- 4) Guru menyiapkan pion, setiap 1 kelompok 1 pion
- 5) Guru mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II peneliti dan guru bekerja sama untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan melakukan pengenalan kata yaitu dengan metode permainan ular tangga kata. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 09 Oktober 2014 dengan tema Binatang dan subtema Binatang Peliharaan.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak baris di depan kelas, dilanjut dengan kegiatan motorik yaitu membuat lingkaran bernyanyi “tepuk tangan semua” disertai gerakan.

b) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan media yang digunakan yaitu papan ular tangga dari bahan spon ati berukuran 20cmx20cm. Guru membagi kelompok, masing-masing kelompok terdiri 5-6 anak. Sebelum pembagian kelompok, guru memberikan penjelasan mengenai tata aturan permainan ular tangga yang dilakukan secara perlombaan antar kelompok. Terdapat 4 kelompok dalam 1 kelas, masing-masing kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/*finish*. Kata yang dikenalkan pada pertemuan ini yaitu: ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa, merak, buaya, marmut, kalkun. Anak yang melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar sesuai pion berhenti, lalu teman dalam 1 kelompok mencari kata yang sama pada papan ular tangga. Guru memberi penguatan disela-sela kegiatan serta memberikan *reward* kepada anak setelah kegiatan selesai.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak mengenai kata apa saja yang ditemukan pada setiap kelompok. Kegiatan diakhiri dengan berdoa, salam.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 10 Oktober 2014 dengan tema yang sama pada pertemuan pertama.

a) Kegiatan Awal

Sebelum kegiatan pengenalan kata melalui permainan ular tangga dimulai. Anak-anak diajak untuk kegiatan motorik yaitu berjalan diatas papan titian. Setelah dirasa cukup, anak masuk aula untuk mulai kegiatan.

b) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan media permainan ular tangga, dadu, dan pion. Setelah anak sudah terkondisikan dalam kelompok, guru membagikan pion kepada setiap kelompok. Anak melakukan permainan sesuai contoh yang telah diberikan guru, setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menjalankan pion. Kata yang dikenalkan pada pertemuan ini yaitu: ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa, merak, buaya, marmut, kalkun.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak, mengenai kata yang sudah dilewati pada setiap kelompok. sesuai dengan kesepakatan sebelum permainan, guru membagikan hadiah kepada anak berupa bintang. Kemudian kegiatan diakhiri dengan berdoa, salam.

3) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Oktober 2014 dengan tema Binatang dengan subtema Binatang Udara. Media yang digunakan yaitu papan ular tangga dari bahan spon ati berukuran 20cmx20cm, dadu dan pion yang disertai gambar, kata.

a) Kegiatan Awal

Anak baris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan pemanasan yaitu lempar tangkap bola. Setelah semua anak sudah mendapat giliran anak-anak diajak untuk berkelompok seperti kelompok kemarin.

b) Kegiatan Inti

Anak melakukan permainan sesuai dengan aturan yang telah disampaikan guru. Semua anak dalam kelompok mendapat giliran untuk melempar dadu dan

menjalankan pion serta mencari kata yang sesuai pada papan ular tangga pion berhenti. Kata yang dikenalkan pada pertemuan ini yaitu: kupu-kupu, puyuh, kakak tua, kenari, jalak, belalang, elang, kelelawar, lalat, kepik, dara, burung hantu, nyamuk, lebah, burung gereja, laron, kecoa, parkit, kecoa. Kelompok yang sudah menemukan kata lalu menyebutkan simbol-simbol huruf pada kata tersebut. Kelompok yang menemukan dan menyebutkan simbol-simbol dengan tepat sebagai pemenang. Guru memberi penguatan pada anak, dan memberikan *reward* setelah kegiatan selesai.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan penutup diisi dengan tanya jawab mengenai kata yang ada pada jalur ular tangga. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyebutkan simbol-simbol dalam kata yang anak temukan pada jalur ular tangga. Guru tidak lupa memberikan *reward* pada semua anak.

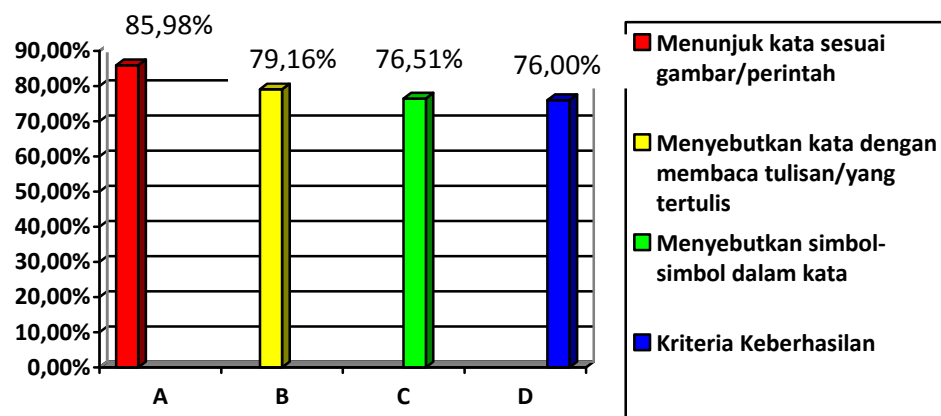
f. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan ular tangga kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus II

No	Indikator	Persentase
1.	Menunjuk kata sesuai gambar/perintah	85,98%
2.	Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	79,16%
3.	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	76,51%
Rata-rata Ketercapaian Anak		80,55%

Berdasarkan tabel 7. tersebut dapat diketahui pencapaian kemampuan mengenal kata siklus I menggambarkan bahwa dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan mengenal kata yang meliputi indikator menunjukkan kata sesuai gambar/perintah 85,98% yaitu 18 anak dari 22 anak dikatakan mampu menunjuk dengan benar, sedangkan 4 anak yang lainnya masih memerlukan bantuan. Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis mencapai 79,16% yaitu 16 anak yang dapat dikatakan mampu, sedangkan 6 anak yang lainnya masih kesulitan. Indikator menyebutkan simbol-simbol dalam kata mencapai 76,51% yaitu 15 anak dikatakan mampu yang lain masih kesulitan. Berikut merupakan grafik ketercapaian siklus II.



Grafik 4. Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus II

Setelah adanya tindakan pelaksanaan tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan dari kemampuan awal, setelah tindakan siklus I, dan setelah siklus II. Berikut merupakan tabel peningkatan kemampuan mengenal kata anak setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II.

Tabel 8. Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Anak Siklus II

No	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1.	Menunjuk kata sesuai gambar/perintah	47,72 %	71,20 %	85,98 %
2.	Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	39,77 %	60,22 %	79,16 %
3.	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	37,50 %	49,22 %	76,51 %
Rata-rata ketercapaian anak		41,66 %	60,21 %	80,55 %

Tabel 8. menunjukkan bahwa kemampuan mengenal kata anak setelah dilaksanakan tindakan siklus I terdapat peningkatan dengan rata-rata 41,66% menjadi 60,21% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,55%. Peningkatan yang terjadi mulai dari kemampuan awal hingga siklus II dapat dilihat pada setiap indikator yaitu menunjuk kata sesuai gambar/perintah dari 47,72% meningkat menjadi 85,98%, Indikator menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis meningkat dari 39,77% menjadi 79,16%, Indikator menyebut simbol-simbol dalam kata meningkat dari 37,50% menjadi 76,51%.

g. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dengan menggunakan perbaikan-perbaikan pada siklus I diperoleh hasil yang lebih baik. Terbukti dengan adanya sistem lomba kelompok, anak dapat banyak terlibat dalam permainan serta guru memberi penjelasan-penjelasan tentang kata, simbol-simbol huruf. Hasil tersebut juga didukung dengan media yang digunakan membuat anak tidak bosan, sehingga pada siklus yang ke II ini dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal kata anak dari kemampuan sebelum tindakan mencapai 41,66% yaitu termasuk kategori kurang baik. Pada siklus I menjadi 60,21% dalam kategori cukup baik dan

setelah siklus II mencapai 80,55%. Angka tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar 76,00%. Oleh karena itu peneliti menghentikan tindakan dan guru melanjutkan kembali membimbing anak terutama yang masih kesulitan dalam mengenal kata. Kemampuan mengenal kata anak TK Sinar Melati I kelompok A ini dapat disimpulkan sudah meningkat dengan pelaksanaan metode permainan ular tangga kata.

D. Analisis Data Kemampuan Mengenal Kata Anak

Data dalam penelitian ini dianalisis untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, sehingga data terkumpul dalam lembar observasi dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan untuk melihat persentase keberhasilan tindakan. Data kuantitatif tersebut kemudian dideskripsikan agar lebih mudah untuk dipahami. Data-data tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang peningkatan kemampuan mengenal kata yang terjadi setelah dilaksanakan stimulasi berupa permainan ular tangga kata.

Hasil observasi kemampuan mengenal kata anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa pada indikator menunjukkan kata sesuai gambar/perintah 47,72% (10 anak) dikatakan mampu, indikator menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis sebesar 39,77% (6 anak) dan indikator menyebutkan simbol-simbol dalam kata sebesar 37,50% (5 anak).

Hasil observasi kemampuan mengenal kata anak setelah tindakan siklus I menunjukkan bahwa dari 22 anak menjadi subjek penelitian diperoleh data

peningkatan menunjukkan kata sesuai gambar/perintah 71,20% (13 anak) dikatakan mampu, indikator menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis sebesar 60,22% (12 anak) dan indikator menyebutkan simbol-simbol dalam kata sebesar 49,22% (10 anak).

Hasil observasi kemampuan mengenal kata setelah tindakan siklus II menunjukkan bahwa dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan mengenal kata terjadi peningkatan pada indikator menunjukkan kata sesuai gambar/perintah 85,98% (18 anak) dikatakan mampu, indikator kata dengan membaca tulisan/yang tertulis sebesar 79,16% (16 anak) dan indikator menyebutkan simbol-simbol dalam kata sebesar 76,51% (15 anak).

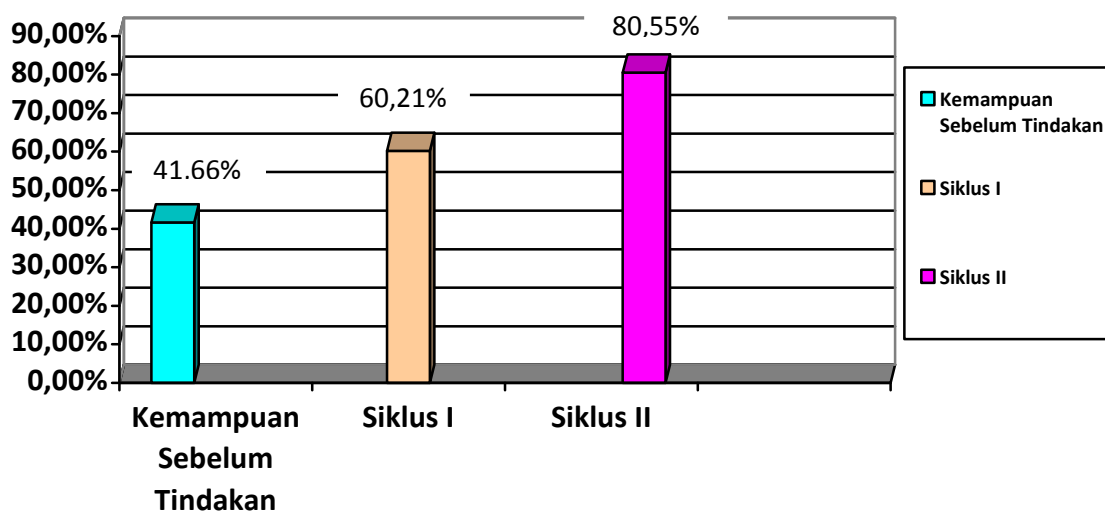
Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yaitu peningkatan dari data kemampuan awal, setelah siklus I dan setelah siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel analisis berikut ini.

Tabel 9. Analisis Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Anak

No	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1.	Menunjuk kata sesuai gambar/perintah	47,72 %	71,20 %	85,98 %
2.	Menyebutkata dengan membaca tulisan/yang tertulis	39,77 %	60,22 %	79,16 %
3.	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	37,50 %	49,22 %	76,51 %
Rata-rata Ketercapaian Anak		41,66 %	60,21 %	80,55 %

Tabel 9 di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal kata pada anak setelah dilaksanakan tindakan siklus I dengan rata-rata 41,66%, menjadi 60,21% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,55%. Peningkatan yang terjadi mulai dari kemampuan awal hingga siklus II dapat dilihat pada setiap indikator yaitu menunjuk

kata sesuai gambar/perintah dari 47,72% meningkat menjadi 71,20% pada siklus I dan siklus II menjadi 85,98%. Indikator menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis meningkat dari 39,7 % menjadi 60,22% pada siklus I dan siklus II menjadi 79,16%. Indikator menyebut simbol-simbol dalam kata meningkat dari 37,50% menjadi 49,22% pada siklus I dan siklus II menjadi 76,51%. Berikut merupakan grafik analisis peningkatan kemampuan mengenal kata.



Grafik 6. Rata-rata Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata

Pada grafik 6 dapat dilihat kemampuan mengenal kata anak sebelum tindakan 41,66% dalam kategori kurang baik, setelah dilaksanakan tindakan siklus I terlihat adanya peningkatan yaitu dengan rata-rata peningkatan 60,21% dalam kategori cukup baik. Hasil pada siklus I tersebut belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu meningkat lebih atau sama dengan 76,00%, sehingga dilaksanakan siklus II. Pelaksanaan siklus II memberikan hasil bahwa kemampuan mengenal kata anak meningkat dengan rata-rata peningkatan 80,55% pada kategori baik.

Berdasarkan hasil tersebut maka kemampuan mengenal kata anak pada saat pra tindakan ke siklus I meningkat sebesar 18,55% dan padaakhir siklus II terjadi

peningkatan sebesar 38,89%. Analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal kata TK Sinar Melati I kelompok A sudah meningkat dengan metode ular tangga kata yang terbuat spon ati warna-warni berukuran 20cm x 20cm sejumlah 20 keping. Perlengkapan yang digunakan berupa angka, gambar sesuai tema yang diprint lalu ditempel, dadu dan pion.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelompok A TK Sinar Melati I ini berawal dari Kondisi kemampuan anak dalam mengenal kata belum berkembang dengan baik, karena dalam 1 kelas baru 41,66% anak yang dapat mengenal kata dengan baik. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal kata anak dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Meningkatnya kemampuan mengenal kata anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan yang diperoleh yaitu 41,66%. Pada siklus I menjadi 60,21% dan pelaksanaan tindakan siklus II menjadi 80,55%. Kemampuan anak dalam mengenal kata perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya.

Slamet Suyanto (2005: 169) anak usia 4-6 tahun sudah mulai dapat mengingat kata yang sering ia jumpai, menceritakan cerita yang pernah didengar, mengenal huruf alfabet (abjad) dan tertarik terhadap berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungannya. Pendapat tersebut didukung oleh Morisson (2012: 261) bahwa kemampuan anak dalam membaca meliputi pemahaman fonemik, pengenalan kata dan pendalaman. Dimana mengenal kata merupakan kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna

kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencari tahu makna kata dan frasa yang baru.

Penelitian yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal kata menggunakan metode permainan ular tangga. Metode ini dipilih dengan asumsi bahwa bagi anak taman kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar (Moeslichatoen, 2005: 25). 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 ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata anak karena permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan. Permainan ular tangga dapat mengembangkan bahasa anak, khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya (Sri Rahayu, 2013: 129). Tujuan permainan ular tangga seperti yang diungkapkan oleh Raisatun Nisak (2013: 131) bahwa permainan ular tangga memudahkan anak dalam melatih konsentrasi, melatih ketelitian, mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah atau kata.

Permainan ular tangga dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata anak dikarenakan guru melakukan langkah-langkah sesuai yang ditentukan. Selain itu melakukan perbaikan hasil dari refleksi siklus I, dimana diadakannya *reward* dan pengarahan secara aktif oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh R. Ibrahim dan Nana Syaoidah S (1992: 19) motivasi memberikan

peranan besar dalam upaya belajar, tanpa motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar.

Pada pelaksanaan siklus II metode permainan sedikit dirubah tata cara pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan model kompetisi, sehingga semua anak terlibat aktif. Anak antusias dalam membantu temannya menemukan kata yang sama pada papan ular tangga agar kelompoknya menang. Selain itu dengan kompetisi kelompok, anak yang belum mampu akan perlahan-lahan mampu mengenal kata atas kerjasama. Seperti yang diungkapkan Lev Vygotsky (Rita Eka Izzaty, 2008: 36) bahwa interaksi dapat mengembangkan pengetahuan anak, ini sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* yaitu tugas-tugas yang sulit dikuasai oleh anak dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa/teman sebaya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga kata. Permainan ular tangga kata diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak-anak dalam mengenal kata dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan. Kemampuan mengenal kata 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 dan kata dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, anak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal kata, metode permainan ular tangga didukung media yang digunakan berupa kotak warna-warni yang dilengkapi gambar, tulisan/kata membuat anak tertarik dan senang mengikuti kegiatan. Secara umum

peningkatan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata, sudah berhasil meningkat hingga 80,55% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan ular tangga kata meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal kata.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan terdapat keterbatasan, yaitu 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 ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal kata. Kemampuan awal sebelum tindakan 41,66%, kemampuan pada siklus I 60,21%, mengalami peningkatan sebesar 18,55%, dan kemampuan pada siklus II 80,55%, meningkat sebesar 38,89%. Peningkatan kemampuan mengenal kata ini meliputi anak sudah mampu menunjuk kata sesuai gambar/perintah, menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata.

Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kemampuan mengenal kata meningkat dan anak sudah bisa mengenal kata benda: baju, celana, dasi, lap, kaos, rok, peci, sandal, sepatu, rambutan, pisang, salak, jeruk, gelas, pepaya, apel, singa, kuda, sapi, buaya, unta, katak, ayam, kelinci, kambing, kucing, rusa, kupu-kupu, kenari, elang, lalat, lalat, dara, laron, lebah, kecoa, capung, yaitu 1) guru menyiapkan media permainan ular tangga dari karpet bahan spon ati yang telah dimodifikasi isinya, dadu berupa kardus bekas yang dibentuk kubus, pion 2) guru menjelaskan dan memberi contoh permainan ular tangga, yaitu melempar dadu, menjalankan pion dan menyebutkan gambar dan kata yang tertera pada papan tempat pion berhenti 3) anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet lalu membagi dalam kelompok, 1 kelompok terdiri 5-6 anak 4) selama bermain, guru

memberikan penguatan dan motivasi berupa nasehat pada anak, 5). Evaluasi kegiatan dengan permainan ular tangga kata tanpa gambar, 6) Pemberian penghargaan berupa gambar bintang pada anak yang berkembang sesuai harapan.

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 kata dengan metode ular tangga kata. Pelaksanaan metode permainan tangga kata ini akan lebih efektif apabila guru dalam melakukan pembagian kelompok sebaiknya dilaksanakan secara merata yaitu anak yang aktif dikelompokkan dengan anak yang pendiam sehingga permainan berjalan seimbang. Papan ular tangga kata yang digunakan juga dapat dibuat lebih besar dan menggunakan gambar-gambar yang lebih dikenali anak sehingga memudahkan anak dalam mengenali kata yang ada. Kegiatan pengenalan kata pada akhir pertemuan dilakukan tanpa gambar untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya memberikan fasilitas kepada guru dalam mengikuti sosialisasi pengembangan sumber kegiatan yang menarik untuk anak. Bekerjasama dalam kegiatan pembuatan media pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus N. Cahyo. (2011). *Game Khusus menyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Akhmad, Slamet Harjasujana & Yeti, Mulyati. (1996/1997). *Membaca 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara DII
- Andang Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Carol, Seefeldt. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Enny Zubaidah. (2003). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pendidikan Dasar Dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Francisca Wulandari. (2008). Pengembangan Media Sederhana Ular Tangga Bertema Bagi Siswa Taman Kanak-kanak. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Freddy Widya Ariesta. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Pakintelan 03*. Diakses dari http://eprints.unnes.ac.id_2011. Pada tanggal 12 Agustus 2014, jam 13.02 WIB.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak* (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- M. Nur Mustakim. (2005). *Peranan Cerita dalam pembentukan Perkembangan anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Prees Group
- Mayke Sugianto. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)* (Penerjemah: Suci Romadhona & Apri Widiastuti). Jakarta: PT INDEKS.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Nurbiana Dhieni. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Raisatun Nisak. (2013). *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Diva Press
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak..* Jakarta: Depdiknas.
- Samsu Somadayo. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Santrock, John. W. (2007). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati). Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soemiarti Padmonodewo (2003). *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- 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.

- Sri Rahayu. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*. Diakses dari http://respository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu/s_paud_0701540_chapter1. Pada tanggal 21 Agustus 2014, jam 10.58 WIB.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Syamsu LN. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yasin Mustofa. (2007). *EQ untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Seketsa.

Lampiran 1

Daftar Nama Anak

**DAFTAR NAMA
KELOMPOK A TK SINAR MELATI I SARIHARJO**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Hana	P
2.	Safira	P
3.	Gissela	P
4.	Aisyah	P
5.	Keisa	P
6.	Alvian	L
7.	Cika	P
8.	Azizah	P
9.	Rizqi	L
10.	Hafidz	L
11.	Alifah	P
12.	Jagad	L
13.	Favian	L
14.	Intan	P
15.	Bili	L
16.	Aulia	L
17.	Cangga	L
18.	Bayu	L
19.	Kharisma	P
20.	Brian	L
21.	Rahel	L
22.	Indah	P

Lampiran 2

Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN
Kemampuan Mengenal Kata Kelompok A
TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta

NO	Hari	Kegiatan
1.	Senin, 29 September 2014	Menstimulasi kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata.
2.	Rabu, 01 Oktober 2014	Menstimulasi kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata.
3.	Jumat, 03 Oktober 2014	Menstimulasi kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata.
4.	Kamis, 09 Oktober 2014	Menstimulasi kemampuan mengenal kata secara lomba melalui permainan ular tangga kata.
5.	Jumat, 10 Oktober 2014	Menstimulasi kemampuan mengenal kata secara lomba melalui permainan ular tangga kata.
6.	Selasa, 14 Oktober 2014	Menstimulasi kemampuan mengenal kata secara lomba melalui permainan ular tangga kata.

Lampiran 3

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 1

Hari / Tanggal : Senin, 29 September 2014

Kelompok : A

Tema / Sub Tema : Kebutuhan ku/pakaian

Semester/minggu : I/VII

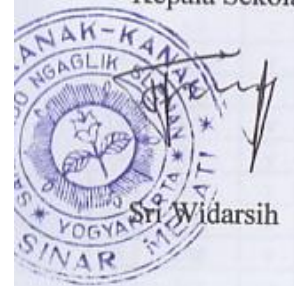
INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					TINDAK LANJUT	
				ALAT	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Melakukan perintah secara sederhana (B4)	Mengenal macam-macam kata: lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos	<p>KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris di depan kelas, jalan ditempat dan menyanyi sinar melati - Salam, berdoa - Pemanasan dengan membuat lingkaran sambil bernyanyi - Permainan Ular Tangga Kata <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok 2. Guru mengenalkan beberapa kata yang ada dilingkungan anak 3. Guru menyiapkan media permainan ular tangga yang digambar langsung dilantai 4. Guru memberikan arahan cara bermain 	Anak, Guru Media permainan ular tangga, dadu	Observasi	Hna, alvn, rzq, hfd	Ash, fvn, aul, byu, cng, krs, bri, ind	Gsl, ksa, ck, azz, jgd, bli, rhl	Sfra, alf, int		

	kaki.	5. Permainan dimulai, yaitu anak yang sudah melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar yang ada pada kotak								
Menunjukkan gambar yang berkaitan dengan kata (B9)	Anak dapat menyebut simbol dalam kata.	<p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI</p> <p>1. Guru menunjukkan gambar macam-macam pakaian</p> <p>2. Anak menyebutkan nama gambar dan huruf yang ada pada kata</p>	Kartu kata	Observasi	Hna, alvn, rzq, hfd, aul, byu, ind, bri, krs	Ash, ksa, azz, fvn, cng	Sfr, gsl, ck, alf, jgd, int, bli,rhl			
Menyebut nama benda yang diperlihatkan (B 22)	Anak dapat menyebut kata dengan membaca tulisan	PT Menebalkan dan mewarnai gambar baju	Media ular tangga kata	Observasi	Hna, alvn, rzq, hfd, aul, byu, ind, bri, krs, cng, azz	Sfra, gsl, ksa, jgd, fvn, bli, rhl	Ck, alf, int			
Meniru lambang bilangan 1-10 (K33)	Anak dapat menebalkan angka 1-10	PT Menebalkan angka 1-10								

		ISTIRAHAT								
Berbicara yang baik dan sopan dengan orang dewasa (NAM14)	Anak dapat berbicara dengan sopan	KEGIATAN AKHIR Bercakap-cakap tentang tata cara berbicara yang sopan PENUTUP								

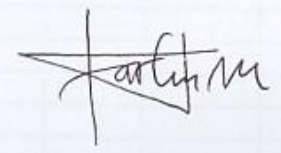
Sleman, 28 September 2014

Kepala Sekolah



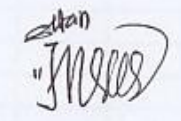
Sri Widarsih

Guru Kelas



Slamet Hartinah, S. Pd

Mahasiswa



Intan Yuvitasari

Tabel 25. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus II pertemuan 3

No	Nama	Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah																		Jumlah
		kupu-kupu	puyuh	kakak tua	kenari	jalak	belalang	elang	kelelawar	lalat	dara	kepik	nyamuk	lebah	laron	kecoa	capung	parkit	burung hantu	
1	Hna	v	v							v	v							v		5
2	Sfra	v								v		v				v	v			5
3	Gsl	v								v		v	v				v			5
4	Ash	v								v		v				v	v			5
5	Ksa	v							v	v						v	v			5
6	Alvn	v							v					v			v			5
7	Ck	v							v		v			v			v			5
8	Azz	v							v		v						v			5
9	Rzq								v											1
10	Hfd	v							v											2
11	Alf	v		v					v			v					v			5
12	Jgd		v						v					v			v			5
13	Fvn	v							v		v			v	v					5
14	Int		v						v		v		v			v				5
15	Bli	v							v		v				v		v			5
16	Aul	v													v					2
17	Byu	v													v					2
18	Cng	v								v										2
19	Krs	v								v										2
20	Bri	v													v					2
21	Rhl	v								v					v	v				4
22	Ind	v													v					2

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menunjuk kata sesuai gambar/perintah
- 2= Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah
- 3= Anak dapat menunjukkan 3 atau 4 kata sesuai gambar/perintah
- 4= Anak dapat menunjukkan 5 atau 6 kata sesuai gambar/perintah

Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus I pertemuan 1

No	Nama	Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis																			Jumlah	
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel		kaos kaki
1	Hna																					
2	Sfra	v		v																		2
3	Gsl	v		v																		2
4	Ash	v																				1
5	Ksa	v																				1
6	Alvn																					
7	Ck	v		v																		2
8	Azz	v																				1
9	Rzq																					
10	Hfd																					
11	Alf			v				v														2
12	Jgd	v						v														2
13	Fvn			v																		1
14	Int	v						v												v		3
15	Bli	v		v				v														3
16	Aul																					
17	Byu																					
18	Cng	v																				1
19	Krs																					
20	Bri																				v	
21	Rhl	v		v																		2
22	Ind																					

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 2= Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 3= Anak dapat menyebut 2-3 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 4= Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis

Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 1

No	Nama	Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata																			Jumlah	
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel		kaos kaki
1	Hna																					
2	Sfra	v																				1
3	Gsl	v																				1
4	Ash																					
5	Ksa	v																				1
6	Alvn																					
7	Ck	v		v																		2
8	Azz			v																		1
9	Rzq																					
10	Hfd																					
11	Alf	v						v														2
12	Jgd							v														1
13	Fvn			v																		1
14	Int	v																		v		2
15	Bli			v																		1
16	Aul																					
17	Byu																					
18	Cng																					
19	Krs																					
20	Bri																					
21	Rhl	v																				1
22	Ind	v																				1
Keterangan:																						
1=	Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata																					
2=	Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata																					
3=	Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata																					
4=	Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata																					

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 2

Hari / Tanggal : Rabu 01 Oktober 2014

Kelompok : A

Tema / Sub Tema : Kebutuhan ku/alat kebersihan

Semester/minggu : I/VIII

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					TINDAK LANJUT	
				ALAT	★	★★	★★★	★★★★	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Melakukan perintah secara sederhana (B4)	Mengenal macam-macam kata lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu,	<p>KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris di depan kelas, jalan ditempat dan menyanyi sinar melati - Salam, berdoa - Pemanasan dengan membuat lingkaran sambil bernyanyi - Permainan Ular Tangga Kata <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok 2. Guru mengenalkan beberapa kata yang ada dilingkungan anak 3. Guru menyiapkan media permainan ular tangga yang digambar langsung dilantai 	Media Permainan ular tangga	Observasi	Rzq	Hna, alvn, rzq, hfd, aul, byu, ind, bri, krs	Ksa, azz, fvn	Sfr, gsl, ck, alf, jgd, int, bli, rhl		

	mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos kaki	4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh 5. Permainan dimulai, yaitu anak yang sudah melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar yang ada pada kotak								
Menunjukkan gambar yang berkaitan dengan kata (B9)	Anak dapat menyebut simbol dalam	KEGIATAN INTI 1. Guru menunjukkan gambar mengenai alat kebersihan 2. Anak menyebutkan nama gambar dan huruf yang ada pada kata	Kartu kata	Observasi	Ash, rzq, hfd cng, krs bri, ind	Hna, alvn. Azz, byu, aul,	Sfr, gsl, ck, fvn, int, bli	Alf		
Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan (B22)	Anak dapat Menyebut kata sesuai tulisan	TJ tentang alat kebersihan	Media ular tangga	Observasi	rzq	Hna, alvn, rzq, hfd, aul, byu, ind, bri, krs	Sfr, ck, gsl, blfvn	Alf, int		
Menebalkan huruf (B40)	Anak dapat menebalkan huruf dengan rapi	PT Menebalkan huruf sapu lidi								
		ISTIRAHAT								

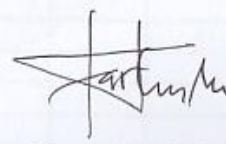
Membuang sampah pada tempatnya (SE26)	Anak dapat menjaga kebersihan	KEGIATAN AKHIR Bercerita kulit pisang								
		PENUTUP								

Sleman, 30 September 2014


Kepala Sekolah
Sri Widarsih



Guru Kelas
Slamet Hartinah, S. Pd



Mahasiswa
Intan Yuvitasari



Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus I pertemuan 2

No	Nama	Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah																			Jumlah
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel	
1	Hna	v								v											2
2	Sfra	v	v		v		v					v	v								6
3	Gsl	v		v	v		v												v		5
4	Ash													v			v				1
5	Ksa	v		v								v									3
6	Alvn	v				v															1
7	Ck	v	v		v								v								4
8	Azz		v	v			v					v									3
9	Rzq																				
10	Hfd	v																			1
11	Alf	v		v	v									v					v		5
12	Jgd	v	v	v		v													v		5
13	Fvn	v												v					v		3
14	Int	v	v	v	v		v														5
15	Bli	v		v			v												v		4
16	Aul	v													v						2
17	Byu	v																			1
18	Cng	v																			1
19	Krs	v		v																	2
20	Bri	v																	v		2
21	Rhl	v		v				v									v				4
22	Ind	v														v					2

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menunjuk kata sesuai gambar/perintah
2= Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah
3= Anak dapat menunjukkan 3 atau 4 kata sesuai gambar/perintah
4= Anak dapat menunjukkan 5 atau 6 kata sesuai gambar/perintah

Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus I pertemuan 2

No	Nama	Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis																			Jumlah	
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel		kaos kaki
1	Hna																					1
2	Sfra	v	v		v		v			v				v								2
3	Gsl	v					v													v		2
4	Ash													v								1
5	Ksa	v		v								v										2
6	Alvn							v														1
7	Ck		v		v								v									2
8	Azz		v				v					v										2
9	Rzq																					
10	Hfd																					1
11	Alf	v	v		v									v			v					3
12	Jgd	v	v																	v		2
13	Fvn		v																	v		2
14	Int	v	v		v		v															3
15	Bli	v					v										v			v		2
16	Aul	v													v							1
17	Byu	v		v																		1
18	Cng	v																				2
19	Krs	v		v																		1
20	Bri	v																		v		1
21	Rhl	v		v				v														2
22	Ind	v												v								1

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 2= Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 3= Anak dapat menyebut 2-3 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 4= Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis

Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 2

No	Nama	Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata																			Jumlah	
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel		kaos kaki
1	Hna	v																				1
2	Sfra	v		v					v													2
3	Gsl	v		v																		2
4	Ash																					
5	Ksa	v																				1
6	Alvn	v																				1
7	Ck	v		v																		2
8	Azz	v																				1
9	Rzq																					
10	Hfd																					
11	Alf	v		v																v		
12	Jgd	v																				3
13	Fvn	v																		v		1
14	Int	v		v																		2
15	Bli	v																		v		2
16	Aul			v																		2
17	Byu	v																				1
18	Cng																					
19	Krs																					
20	Bri																					
21	Rhl	v																				1
22	Ind																					

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata
- 2= Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata
- 3= Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata
- 4= Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 3

Hari / Tanggal : Jumat, 03 Oktober 2014

Kelompok : A

Tema / Sub Tema : Kebutuhan ku/alat kebersihan

Semester/minggu : I/VIII

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					TINDAK LANJUT	
				ALAT	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Melakukan perintah secara sederhana (B4)	Mengenal macam-macam kata lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk,	<p>KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris di depan kelas, jalan ditempat dan menyanyi sinar melati - Salam, berdoa - Pemanasan dengan membuat lingkaran sambil bernyanyi - Permainan Ular Tangga Kata <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok 2. Guru mengenalkan beberapa kata yang ada dilingkungan anak 3. Guru menyiapkan media permainan ular tangga yang digambar langsung dilantai 4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh 	Media permainan ular tangga	Observasi	Rzq	Hfd, aul, byu, ind	Hna, ash, alv, fvn,cng, krs, bri	Sfr, gsl, azz, ksa, ck, alf, jgd, int, bli, rhl		

	sendok, gelas, kaos kaki	5. Permainan dimulai, yaitu anak yang sudah melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar yang ada pada kotak								
Menunjukkan gambar yang berkaitan dengan kata (B9)	Anak dapat menyebut simbol dalam kata	<p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI</p> 1. Guru menunjukkan gambar mengenai alat kebersihan 2. Anak menyebutkan nama gambar dan huruf yang ada pada kata	Kartu kata	Observasi	Rzq, hfd, krs, bri, ind	Hna, ash, azz, aul,by cng, Ash, hfd, aul,by	Sfr, gsl, alvn, ksa, ck, bli, rhl, jgd, fvn	Alf, int		
Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan (B22)	Anak dapat menyebut kata sesuai tulisan	TJ Tentang alat kebersihan	Media ular tangga	Observasi	Rzq	cng, krs, bri ind		Sfr, ck, alf, int		
Menjiplak bentuk benda sekitar (F33)	Anak dapat menjiplak gambar ember	PT Menjiplak gambar ember					9			
		ISTIRAHAT								

Mampu memilih kegiatan sendiri (SE1)	Anak dapat bermain bombig	<p align="center">KEGIATAN AKHIR</p> <p>PL Bermain dengan alat permainan dalam</p> <p align="center">PENUTUP</p>								
--------------------------------------	---------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sleman, 02 Oktober 2014

Kepala Sekolah



Widarsih

Guru Kelas

Slamet Hartinah, S. Pd

Mahasiswa

Intan Yuvitasari

Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus I pertemuan 3

No	Nama	Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah																			Jumlah	
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel		kaos kak
1	Hna	v	v	v						v												3
2	Sfra	v	v					v					v				v		v			5
3	Gsl	v	v	v				v							v				v			5
4	Ash	v	v											v								3
5	Ksa	v	v	v								v										4
6	Alvn	v	v	v																		3
7	Ck	v	v		v								v		v					v		5
8	Azz	v	v	v			v	v														5
9	Rzq																					
10	Hfd	v															v					1
11	Alf	v	v	v	v							v								v		5
12	Jgd	v	v	v		v														v		5
13	Fvn	v	v																	v		3
14	Int	v	v				v	v										v	v			5
15	Bli	v		v	v			v		v										v		5
16	Aul	v																				1
17	Byu	v																				1
18	Cng	v	v	v																		3
19	Krs	v	v	v																		3
20	Bri	v		v																v		3
21	Rhl	v	v	v						v				v						v		5
22	Ind	v								v												1

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menunjuk kata sesuai gambar/perintah
- 2= Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah
- 3= Anak dapat menunjukkan 3 atau 4 kata sesuai gambar/perintah
- 4= Anak dapat menunjukkan 5 atau 6 kata sesuai gambar/perintah

Tabel 17. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus I pertemuan 3

No	Nama	Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis																			Jumlah	
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel		kaos kaki
1	Hna	v		v																		2
2	Sfra	v		v																v		3
3	Gsl			v				v														2
4	Ash	v																				1
5	Ksa	v		v																		2
6	Alvn	v		v																		2
7	Ck	v						v												v		3
8	Azz	v		v																		2
9	Rzq																					
10	Hfd	v																				1
11	Alf	v		v																v		3
12	Jgd	v		v																		2
13	Fvn	v																		v		2
14	Int	v		v				v														3
15	Bli	v						v														2
16	Aul	v																				1
17	Byu	v																				1
18	Cng			v																		1
19	Krs			v																		1
20	Bri																			v		1
21	Rhl	v		v																		2
22	Ind	v																				1

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 2= Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 3= Anak dapat menyebut 2-3 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 4= Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis

Tabel 18. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 3

No	Nama	Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata																			Jumlah	
		baju	celana	dasi	lap	kaos	rok	peci	jilbab	sepatu	sandal	mangga	rambutan	pisang	salak	jeruk	sendok	gelas	pepaya	apel		kaos kaki
1	Hna	v																				1
2	Sfra	v																		v		2
3	Gsl	v		v																		2
4	Ash	v																				1
5	Ksa	v		v																		2
6	Alvn	v		v																		2
7	Ck			v				v														2
8	Azz	v																				1
9	Rzq																					
10	Hfd																					
11	Alf	v		v																v		3
12	Jgd	v						v														2
13	Fvn	v																		v		2
14	Int	v	v																	v		3
15	Bli	v																		v		2
16	Aul	v																				1
17	Byu	v																				1
18	Cng			v																		1
19	Krs																					
20	Bri																					
21	Rhl	v						v														2
22	Ind	v																				1
Keterangan:																						
1=	Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata																					
2=	Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata																					
3=	Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata																					
4=	Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata																					

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus II Pertemuan 1

Hari / Tanggal : Kamis 09 Oktober 2014

Kelompok : A

Tema / Sub Tema : Binatang/binatang peliharaan

Semester/minggu : I/IX

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					TINDAK LANJUT	
				ALAT	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Melakukan perintah secara sederhana (B4)	Mengenal macam-macam kata ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa,	<p>KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris di depan kelas, jalan ditempat dan menyanyi sinar melati - Salam, berdoa - Pemanasan dengan membuat lingkaran sambil bernyanyi - Permainan Ular Tangga <p>Kata</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok 2. Guru mengenalkan beberapa kata yang ada dilingkungan anak 3. Guru menyiapkan media permainan ular tangga yang digambar langsung dilantai 4. Guru memberikan 	Media permainan ular tangga	Observasi		Rzq, hfd, byu, ind	Hna, ash, aul, cng, krs, bri	Sfr, gsl, azz, ksa, ck, bli, jgd, alf, int, fvn, rhl, alvn		

	merak, buaya, marmut, kalkun	5. Permainan dimulai, yaitu anak yang sudah melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar yang ada pada kotak								
Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B33)	Anak dapat menyebut simbol dalam kata	<p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI</p> 1. Guru menunjukan gambar macam-macam binatang peliharaan 2. Anak menyebutkan nama gambar dan huruf yang ada pada kata	Kartu kata	Observasi	Rzq	Ash, azz, hfd, aul,ind by,cngkr s, bri	Hn, ksa, sfr, gsl, alvn, ck, azz, bli, rhl, jgd,	Alf, int		
Menyebutkan namabend yang diperlihatkan (B 22)	Anak dapat menyebut kata sesuai tulisan	TJ mengenai binatang peliharaan	Media ular tangga	Observasi	Rzq	Hfd, aul, by cng, krs, ind	Hn, ash, ksa, alvn, azz, fvn, bri	Sfr, gsl, ck, jgd, alf, int, bli, rhl,		
Menghubungkan gambar/ benda dengan kata	Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata	PT Menarik garis gambar dengan kata								
		ISTIRAHAT								
		KEGIATAN AKHIR								

Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (SE 20)	Anak dapat menyanyikan lagu "Kucingku 3"	PL. Menyanyikan lagu "Kucingku 3"								
---	--	-----------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

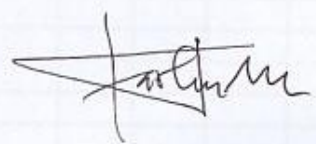
PENUTUP

Sleman, 08 Oktober 2014

Kepala Sekolah

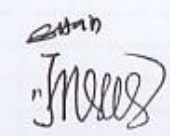


Guru Kelas



Slamet Hartinah, S. Pd

Mahasiswa



Intan Yuvitasari

Tabel 20. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus II pertemuan 1

No	Nama	Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis																		Jumlah
		Singa	Zebra	buaya	kuda	sapi	jerapah	landak	unta	katak	ayam	kelinci	marmut	kanguru	kambing	kalkun	kucing	rusa	merak	
1	Hna				v	v														2
2	Sfra				v	v				v								v		4
3	Gsl				v	v				v								v		4
4	Ash				v	v														2
5	Ksa				v	v														2
6	Alvn				v													v		2
7	Ck				v	v				v								v		4
8	Azz				v	v														2
9	Rzq					v														1
10	Hfd					v														1
11	Alf				v	v				v							v			4
12	Jgd				v	v				v							v			4
13	Fvn					v				v										2
14	Int	v				v				v							v			4
15	Bli				v	v				v										3
16	Aul					v														1
17	Byu					v														1
18	Cng				v															1
19	Krs				v															1
20	Bri				v	v														2
21	Rhl				v	v			v		v									4
22	Ind				v															1

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 2= Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 3= Anak dapat menyebut 2-3 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
- 4= Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis

Tabel 19. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus II pertemuan 1

No	Nama	Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah																		Jumlah
		Singa	Zebra	buaya	kuda	sapi	jerapah	landak	unta	katak	ayam	kelinci	marmut	kanguru	kambing	kalkun	kucing	rusa	merak	
1	Hna				v	v														2
2	Sfra	v			v	v				v							v			5
3	Gsl		v		v	v			v		v									5
4	Ash			v	v	v														3
5	Ksa			v		v			v	v	v									5
6	Alvn			v	v	v			v		v									5
7	Ck			v	v	v			v		v									5
8	Azz	v			v	v			v		v									5
9	Rzq					v														1
10	Hfd					v														1
11	Alf		v		v	v			v		v									5
12	Jgd		v	v	v				v		v									5
13	Fvn			v	v	v			v		v									5
14	Int	v	v		v	v											v			5
15	Bli			v	v	v					v							v		5
16	Aul				v	v					v									3
17	Byu					v														1
18	Cng				v	v													v	3
19	Krs				v	v					v									3
20	Bri				v	v			v											3
21	Rhl	v			v	v					v								v	5
22	Ind				v															1

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menunjuk kata sesuai gambar/perintah
2= Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah
3= Anak dapat menunjukkan 3 atau 4 kata sesuai gambar/perintah
4= Anak dapat menunjukkan 5 atau 6 kata sesuai gambar/perintah

Tabel 21. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus II pertemuan 1

No	Nama	Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata																		Jumlah
		Singa	Zebra	buaya	kuda	sapi	jerapah	landak	unta	katak	ayam	kelinci	marmut	kanguru	kambing	kalkun	kucing	rusa	merak	
1	Hna				v	v														2
2	Sfra				v	v														2
3	Gsl				v	v														2
4	Ash				v															1
5	Ksa				v					v										2
6	Alvn				v					v										2
7	Ck				v					v										2
8	Azz				v															1
9	Rzq																			
10	Hfd					v														1
11	Alf				v	v				v										3
12	Jgd				v					v										2
13	Fvn				v	v														2
14	Int				v	v				v										3
15	Bli					v				v										2
16	Aul				v															1
17	Byu					v														1
18	Cng					v														1
19	Krs					v														1
20	Bri				v	v														2
21	Rhl				v	v														2
22	Ind				v															1

Keterangan:

1= Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata

2= Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata

3= Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata

4= Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus II Pertemuan 2

Hari / Tanggal : Jumat, 10 Oktober 2014

Kelompok : A

Tema / Sub Tema : Binatang/binatang peliharaan

Semester/minggu : I/IX

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					TINDAK LANJUT	
				ALAT	★	★★	★★★	★★★★	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Melakukan perintah secara sederhana (B4)	Mengenal macam-macam kata ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa,	<p>KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris di depan kelas, jalan ditempat dan menyanyi sinar melati - Salam, berdoa - Pemanasan dengan membuat lingkaran sambil bernyanyi - Permainan Ular Tangga Kata <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok 2. Guru mengenalkan beberapa kata yang ada dilingkungan anak 3. Guru menyiapkan media permainan ular tangga yang digambar langsung dilantai 4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh 	Media permainan ular tangga	Observasi		Rzq, byu, hfd ind	Hna, ash, aul, cng, krs, bri	Sfr, gsl, alv, azz, ck, bli, jgd, alf, int, rhl, fvn, ksa		

	merak, buaya, marmut, kalkun	5. Permainan dimulai, yaitu anak yang sudah melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar yang ada pada kotak								
Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B33)	Anak dapat menyebut simbol dalam kata	<p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI</p> 1. Guru menunjukkan gambar macam-macam binatang 2. Anak menyebutkan nama gambar dan huruf yang ada pada kata	Kartu kata	Observasi	Rzq	Hfd, aul, by cng, krs	Hna, ash, azz, br,ind rhl	Sfr, gsl, alv, ck, bli, jgd, alf, int, fvn, ksa		
Menyebut nama benda yang diperlihatkan (B22)	Anak dapat menyebutkan kata sesuai tulisan	TJ mengenai binatang peliharaan	Media permainan ular tangga	Observasi	Rzq	Hfd, aul, by cng, krs	Ash, ksa, azz, bri, ind	Sfr, gsl, alv, azz, ck, bli, jgd, alf, int, rhl, fvn, ksa		
Menyebutkan kembali kata-kata yang baru didengar (B20)		TJ mengenai macam-macam binatang peliharaan								

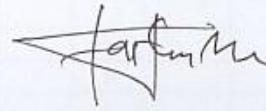
		ISTIRAHAT								
Membuat berbagai bentuk dengan plastisin (F41)	Anak dapat membuat bentuk telur ayam dari plastisin	KEGIATAN AKHIR PL. Membuat bentuk telur ayam dengan plastisin PENUTUP								

Sleman, 09 Oktober 2014

Kepala Sekolah

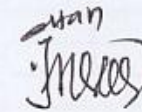
 Sri Widarsih

Guru Kelas



Slamet Hartinah, S. Pd

Mahasiswa



Intan Yuvitasari

Tabel 22. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus II pertemuan 2

No	Nama	Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah																		Jumlah
		Singa	Zebra	buaya	kuda	sapi	jerapah	landak	unta	katak	ayam	kelinci	marmut	kanguru	kambing	kalkun	kucing	rusa	merak	
1	Hna				v	v			v		v									4
2	Sfra	v				v				v	v						v			5
3	Gsl				v	v				v	v						v			5
4	Ash				v	v					v									3
5	Ksa				v	v			v	v	v									5
6	Alvn			v	v	v					v						v			5
7	Ck			v	v	v					v						v			5
8	Azz				v	v				v	v						v			5
9	Rzq					v														1
10	Hfd					v														1
11	Alf				v	v				v	v						v			5
12	Jgd					v				v	v						v	v		5
13	Fvn	v			v	v			v		v									5
14	Int	v		v					v		v						v			5
15	Bli			v	v	v			v		v									5
16	Aul				v						v									2
17	Byu					v														1
18	Cng				v	v					v									3
19	Krs	v			v	v														3
20	Bri					v			v		v									3
21	Rhl	v			v	v					v							v		5
22	Ind				v															1
Keterangan:																				
1=	Anak tidak mau/salah menunjuk kata sesuai gambar/perintah																			
2=	Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah																			
3=	Anak dapat menunjukkan 3 atau 4 kata sesuai gambar/perintah																			
4=	Anak dapat menunjukkan 5 atau 6 kata sesuai gambar/perintah																			

Tabel 23. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/yang Tertulis Pada siklus II pertemuan 2

No	Nama	Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/yang Tertulis																		Jumlah
		Singa	Zebra	buaya	kuda	sapi	jerapah	landak	unta	katak	ayam	kelinci	marmut	kanguru	kambing	kalkun	kucing	rusa	merak	
1	Hna				v	v					v							v		4
2	Sfra				v	v			v								v			4
3	Gsl					v					v						v	v		4
4	Ash				v	v														2
5	Ksa				v	v														2
6	Alvn			v	v	v			v		v									4
7	Ck				v	v					v						v			4
8	Azz				v	v														2
9	Rzq																			
10	Hfd					v														1
11	Alf				v	v					v				v		v			4
12	Jgd				v	v					v							v		4
13	Fvn				v	v					v							v		4
14	Int	v				v					v	v			v		v			4
15	Bli	v			v	v						v						v		5
16	Aul				v															1
17	Byu					v														1
18	Cng					v														1
19	Krs					v														1
20	Bri				v	v														2
21	Rhl				v	v					v							v		4
22	Ind					v			v		v									2

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis
2= Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis
3= Anak dapat menyebut 2-3 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis
4= Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis

Tabel 24. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus I pertemuan 2

No	Nama	Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata																		Jumlah
		Singa	Zebra	buaya	kuda	sapi	jerapah	landak	unta	katak	ayam	kelinci	marmut	kanguru	kambing	kalkun	kucing	rusa	merak	
1	Hna				v					v										2
2	Sfra				v	v				v				v						3
3	Gsl				v	v				v						v				3
4	Ash				v	v														2
5	Ksa				v	v				v										3
6	Alvn			v	v	v												v		3
7	Ck				v	v												v		3
8	Azz				v	v														2
9	Rzq																			
10	Hfd					v														1
11	Alf				v	v				v				v						3
12	Jgd				v	v												v		3
13	Fvn				v	v			v											3
14	Int				v	v			v											3
15	Bli				v	v				v										3
16	Aul					v														1
17	Byu					v														1
18	Cng				v															1
19	Krs				v															1
20	Bri				v	v														2
21	Rhl				v	v												v		2
22	Ind				v	v								v						2

Keterangan:

1= Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata

2= Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata

3= Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata

4= Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus II Pertemuan 3

Hari / Tanggal : Selasa, 14 Oktober 2014

Kelompok : A

Tema / Sub Tema : Binatang/Binatang Udara

Semester/minggu : I/X

INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					TINDAK LANJUT	
				ALAT	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	PERBAIKAN	PENGAYAAN
Melakukan perintah secara sederhana (B4)	Mengenal macam-macam kata kupu-kupu, puyuh, kakak tua, kenari, jalak, belalang, elang, kelelawar, lalat, kepik, dara, lebah	<p>KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris di depan kelas, jalan ditempat dan menyanyi sinar melati - Salam, berdoa - Pemanasan dengan membuat lingkaran sambil bernyanyi - Permainan Ular Tangga <p>Kata</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok 2. Guru mengenalkan beberapa kata yang ada dilingkungan anak 3. Guru menyiapkan media permainan ular tangga yang digambar langsung dilantai 4. Guru memberikan arahan 	Media permainan ular tangga	Observasi		Rzq	Hfd, aul, by, cng, krs, bri, ind	Sfr, gsl, alv, azz, ck, bli, jgd, alf, int, rhl, fvn, ksa		

	burung hantu, nyamuk, burung gereja, laron, parkit, kecoa.	5. Permainan dimulai, yaitu anak yang sudah melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar yang ada pada kotak								
Menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B33)	Anak dapat menyebutkan simbol dalam kata	KEGIATAN INTI 1. Guru menunjukan gambar macam-macam binatang udara 2. Anak menyebutkan nama gambar dan huruf yang ada pada kata	Kartu kata	Observasi	Rzq	Hfd, byu	Ash, azz, aul, cng, krs, bri, ind	Sfr, gsl, alv,, ck, bli, jgd, alf, int, rhl, fvn, ksa		
Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan (B22)	Anak dapat menyebut kata sesuai tulisan	TJ mengenai binatang udara	Media permainan ular tangga	Observasi	Rzq	Hfd, byu	Azz, aul, cng, krs, bri, ind	Sfr, gsl, alv, , ck, bli, jgd, alf, int, rhl, fvn, ksa		
Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran (K11)	Anak dapat melingkari gambar binatang yang bisa terbang	PT Melingkari gambar binatang yang bisa terbang								
		ISTIRAHAT								

Berdoa sesudah melakukan kegiatan (NAM12)	Anak dapat membaca doa sesudah makan dengan benar	<p align="center">KEGIATAN AKHIR</p> <p>PL. Berdoa sesudah makan</p> <p align="center">PENUTUP</p>								
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

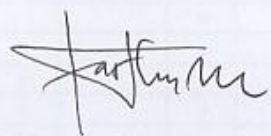
Sleman, 13 Oktober 2014

Kepala Sekolah



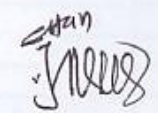
Sri Widarsih

Guru Kelas



Slamet Hartinah, S. Pd

Mahasiswa



Intan Yuvitasari

Tabel 25. Hasil Observasi Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah Pada siklus II pertemuan 3

No	Nama	Kemampuan Menunjuk Kata Sesuai Gambar/Perintah																		Jumlah
		kupu-kupu	puyuh	kakak tua	kenari	jalak	belalang	elang	kelelawar	lalat	dara	kepik	nyamuk	lebah	laron	kecoa	capung	parkit	burung hantu	
1	Hna	v	v							v	v							v		5
2	Sfra	v								v		v				v	v			5
3	Gsl	v								v		v	v				v			5
4	Ash	v								v		v				v	v			5
5	Ksa	v						v		v						v	v			5
6	Alvn	v						v		v				v			v			5
7	Ck	v								v		v		v			v			5
8	Azz	v								v		v					v			5
9	Rzq									v										1
10	Hfd	v								v										2
11	Alf	v		v						v			v				v			5
12	Jgd		v					v		v				v			v			5
13	Fvn	v						v		v				v	v					5
14	Int		v					v		v			v			v				5
15	Bli	v						v		v					v		v			5
16	Aul	v													v					2
17	Byu	v													v					2
18	Cng	v								v										2
19	Krs	v								v										2
20	Bri	v													v					2
21	Rhl	v								v					v	v				4
22	Ind	v													v					2

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menunjuk kata sesuai gambar/perintah
- 2= Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah
- 3= Anak dapat menunjukkan 3 atau 4 kata sesuai gambar/perintah
- 4= Anak dapat menunjukkan 5 atau 6 kata sesuai gambar/perintah

Tabel 26. Hasil Observasi Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis Pada siklus II pertemuan 3

No	Nama	Kemampuan Menyebut Kata dengan Membaca Tulisan/ yang Tertulis																		Jumlah
		kupu-kupu	puyuh	kakak tua	kenari	jalak	belalang	elang	kelelawar	lalat	dara	kepik	nyamuk	laron	lebah	kecoa	capung	parkit	burung hantu	
1	Hna	v								v	v									3
2	Sfra	v						v		v	v									3
3	Gsl	v			v						v					v				3
4	Ash	v									v					v				3
5	Ksa				v						v					v				3
6	Alvn				v					v	v									3
7	Ck	v								v				v						3
8	Azz	v									v									2
9	Rzq																			
10	Hfd	v																		1
11	Alf	v			v						v		v				v			4
12	Jgd	v								v	v							v		4
13	Fvn				v					v	v				v			v		4
14	Int		v					v		v	v		v							4
15	Bli	v								v	v			v						4
16	Aul				v															2
17	Byu										v									1
18	Cng	v									v									2
19	Krs	v									v									2
20	Bri	v									v									2
21	Rhl	v								v	v				v					4
22	Ind				v						v			v						2

Keterangan:

- 1= Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
2= Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
3= Anak dapat menyebut 2-3 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
4= Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis

Tabel 27. Hasil Observasi Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata Pada siklus II pertemuan 3

No	Nama	Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Dalam Kata																		Jumlah
		Kupu-kupu	puyuh	kakak tua	kenari	jalak	belalang	elang	kelelawar	lalat	dara	kepek	nyamuk	lebah	laron	kecoa	capung	parkit	burung hantu	
1	Hna	v			v					v										3
2	Sfra	v						v		v					v					3
3	Gsl	v							v	v						v				3
4	Ash	v							v											2
5	Ksa	v							v	v										4
6	Alvn	v			v				v	v				v						4
7	Ck	v							v	v				v						4
8	Azz	v								v										2
9	Rzq																			
10	Hfd	v																		1
11	Alf	v	v				v			v	v									4
12	Jgd	v							v					v	v					4
13	Fvn	v							v	v					v					4
14	Int	v		v					v	v				v						4
15	Bli	v	v		v					v					v					4
16	Aul	v								v										2
17	Byu	v													v					1
18	Cng	v								v										2
19	Krs	v								v										2
20	Bri	v								v										2
21	Rhl	v								v	v				v					4
22	Ind	v									v						v			2

Keterangan:

1= Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata

2= Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata

3= Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata

4= Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata

Lampiran 4

Skenario Pembelajaran

1. Nama Kegiatan: Peningkatan kemampuan mengenal kata melalui metode permainan ular tangga kata

2. Pengertian:

Metode permainan ular tangga kata adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa papan ular tangga terdapat gambar yang disertai tulisan dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal kata.

3. Tujuan permainan:

- a. mengembangkan kemampuan berbahasa anak terutama kemampuan mengenal kata yang meliputi kemampuan menunjuk gambar/perintah, membaca tulisan/yang tertulis dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata.
- b. Mengembangkan pengetahuan anak dalam memahami 2-3 perintah sederhana, serta menambah pengetahuan tentang kata.
- c. Menumbuhkan rasa percaya diri dan menunjukkan antusiasme dalam kompetitif.

4. Perlengkapan yang digunakan siklus I:

- a. Lantai ubin sekolah dibuat kotak-kotak sejumlah 20 kotak
- b. Kapur tulis untuk melengkapi gambar, tangga, ular yang menghubungkan kotak satu dengan lainnya. Pada setiap kotak dilengkapi gambar berdasarkan tema serta kata.
- c. Kata yang digunakan pada siklus I yaitu: lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, kaos kaki.

- d. Pion yang digunakan yaitu anak sendiri, setiap kelompok satu anak berperan sebagai pion. Dalam satu kelas dibagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok terdiri 5-6 orang anak. Berikut gambar permainan ular tangga pada siklus I.



Gambar permainan ular tangga kata digambar langsung di lantai

5. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga Kata Siklus I yaitu:

- a. Lebih hemat karena media langsung digambar di lantai
- b. Tidak membutuhkan waktu lama dalam pembuatan

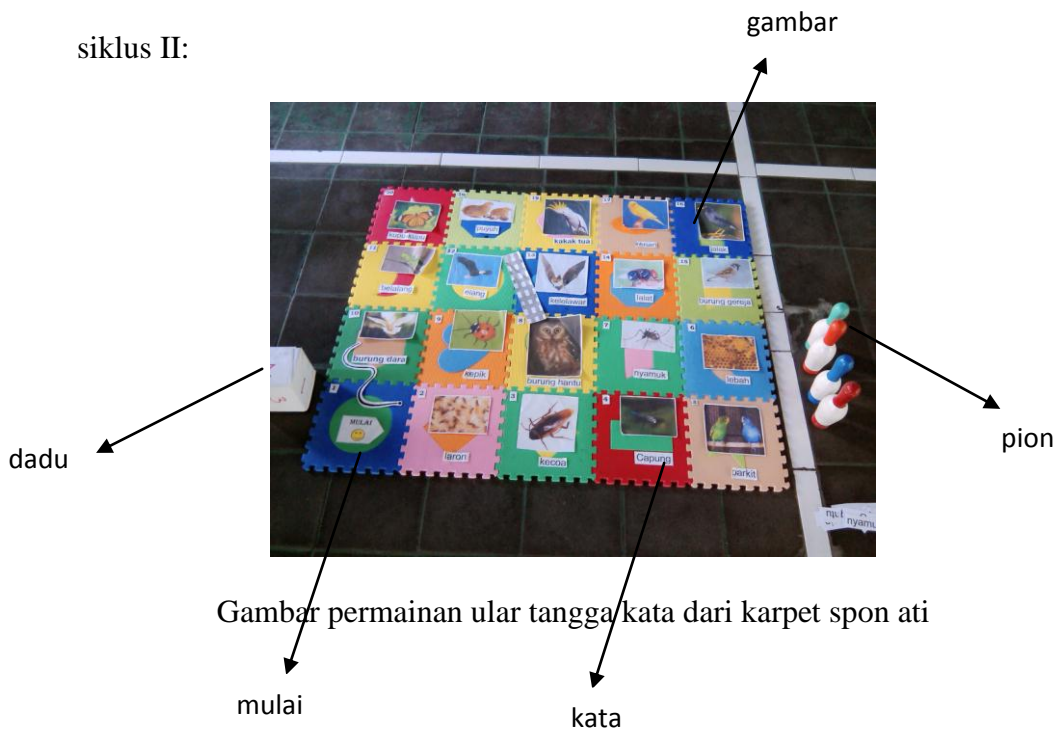
6. Kelemahan Media Permainan Ular Tangga Kata Siklus I yaitu:

- a. Gambar kurang jelas dan mudah hilang
- b. Kurang efektif karena pion yang digunakan anak sendiri, sehingga gambar tertutup kaki anak

7. Perlengkapan yang digunakan siklus II:

- a. Karpet dari bahan spon ati yang berukuran 20cm x 20cm sejumlah 20 keping
- b. Gambar dan kata sesuai tema yang diajarkan
- c. Gambar tangga dan ular
- d. Perekat untuk menempelkan gambar tangga, ular, gambar dan kata
- e. Kardus bekas untuk membuat dadu

- f. Pion yang digunakan yaitu benda
- g. Kata yang dikenalkan pada pertemuan kesatu dan kedua yaitu yaitu: ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa, merak, buaya, marmut, kalkun. Pada pertemuan ketiga, kata yang digunakan yaitu: kupu-kupu, puyuh, kakak tua, kenari, jalak, belalang, elang, kelelawar, lalat, kepik, dara, burung hantu, nyamuk, lebah, burung gereja, laron, kecoa, parkit, kecoa. Berikut gambar permainan ular tangga kata pada siklus II:



Gambar permainan ular tangga kata dari karpet spon ati

8. Contoh bentuk lepas ular tangga kata:



Kepingan karpet bergerigih



kata yang ditempel



Gambar tampak depan



gambar tampak belakang

9. Kelebihan Media Permainan Ular tangga Kata Siklus II yaitu:

- a. Gambar dan kata tidak mudah hilang
- b. Papan warna-warni, sehingga anak tidak bosan
- c. Pion yang digunakan benda, sehingga gambar dan kata tetap terlihat

10. Kelemahan Media Permainan Ular Tangga Kata Siklus I yaitu:

- a. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit
- b. Membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan

11. Langkah permainan:

Permainan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut ini:

- a. Guru membagi anak 1 kelas menjadi 4 kelompok, setiap kelompok bergantian untuk melempar dadu dan menjalankan pion
- b. Anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom *start*, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut
- c. Anak menggerakkan kuda-kuda/pion kekotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian guru menjelaskan gambar dan kata yang ada dikotak tempat pion si anak berhenti.

- d. Guru membawa gambar yang sama sesuai pada pion anak berhenti, lalu menyebutkan kata sesuai gambar dan anak menirukannya.
- e. Guru memberikan motivasi pada anak, setelah selesai permainan guru memberi penghargaan pada anak berupa gambar bintang.

12. Cara penilaian :

- a. Anak dapat menunjuk kata sesuai gambar , kemampuan ini dapat dilihat saat anak mampu menunjukkan kata yang terdapat pada ular tangga dengan tepat.
- b. Anak dapat menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis, kemampuan ini dapat dilihat saat anak dapat menyebutkan kata yang tertulis pada ular tangga dengan tepat.
- c. Anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata,kemampuan ini dapat dilihat saat anak dapat menyebutkan simbol dalam kata dengan tepat.

Lampiran 5
Hasil Observasi
Kemampuan Mengenal
Kata

Rubik Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Variabel	Indikator	Deskriptif	Skor
Kemampuan mengenal kata	Anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar /perintah	Anak dapat menunjukkan 5 sampai 6 kata sesuai gambar/perintah	4
		Anak dapat menunjukkan 3 sampai 4 kata sesuai gambar/perintah	3
		Anak dapat menunjukkan 1 atau 2 kata sesuai gambar/perintah	2
		Anak tidak mau/salah menunjukkan kata sesuai gambar/perintah	1
	Anak dapat menyebut kata dengan membaca tulisan / yang tertulis	Anak dapat menyebut 3-4 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dengan benar	4
		Anak dapat menyebut 2- 3 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dengan benar	3
		Anak dapat menyebut 1 kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dengan benar	2
		Anak tidak mau/salah menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	1
	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata	Anak dapat menyebut 3 simbol-simbol dalam kata	4
		Anak dapat menyebut 2 simbol-simbol dalam kata	3
		Anak dapat menyebut 1 simbol-simbol dalam kata	2
		Anak tidak mau/salah menyebut simbol-simbol dalam kata	1

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Kata Sebelum Tindakan

Hari/Tanggal : Jumat, 03 Oktober 2014

Tema/ Sub Tema : Kebutuhan/ Alat Kebersihan

No	Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
		Menunjuk kata sesuai gambar	Menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	Menyebut simbol-simbol dalam kata	
1	Hna	1	1	1	3
2	Sfra	3	3	2	8
3	Gsl	3	2	2	7
4	Ash	1	1	1	3
5	Ksa	3	1	1	5
6	Alvn	1	1	1	3
7	Ck	2	3	2	7
8	Azz	3	1	1	5
9	Rzq	1	1	1	3
10	Hfd	1	1	1	3
11	Alf	3	3	3	9
12	Jgd	3	2	2	7
13	Fvn	2	2	2	6
14	Int	3	3	3	9
15	Bli	2	2	2	6
16	Aul	1	1	1	3
17	Byu	1	1	1	3
18	Cng	1	1	1	3
19	Krs	1	1	1	3
20	Bri	2	1	1	4
21	Rhl	3	2	2	7
22	Ind	1	1	1	3
Jumlah Anak					110
Skor Maksimal					264
Prosentase Keberhasilan					41,66%

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

Daftar Kata	Lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, pepaya, kaos kaki.
-------------	---

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Siklus/Pertemuan : I/1

Hari/Tanggal : Senin, 29 September 2014

Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/ Pakaian

No	Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
		Menunjuk kata sesuai gambar	Menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	Menyebut simbol-simbol dalam kata	
1	Hna	1	1	1	3
2	Sfra	4	3	2	9
3	Gsl	3	3	2	8
4	Ash	2	2	1	5
5	Ksa	3	2	2	7
6	Alvn	1	1	1	3
7	Ck	3	3	3	9
8	Azz	3	2	1	6
9	Rzq	1	1	1	3
10	Hfd	1	1	1	3
11	Alf	4	3	3	10
12	Jgd	3	3	2	8
13	Fvn	2	2	2	6
14	Int	4	3	3	10
15	Bli	3	3	2	8
16	Aul	2	1	1	4
17	Byu	2	1	1	4
18	Cng	2	2	1	5
19	Krs	2	1	1	4
20	Bri	2	1	1	4
21	Rhl	3	3	2	8
22	Ind	2	1	1	4
Jumlah Anak					131
Skor Maksimal					264
Prosentase Keberhasilan					49,62%

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

Daftar Kata	Lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, pepaya, kaos kaki,
-------------	---

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Siklus/Pertemuan : I/2

Hari/Tanggal : Rabu, 01 Oktober 2014

Tema : Kebutuhan

No	Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
		Menunjuk kata sesuai gambar	Menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	Menyebut simbol-simbol dalam kata	
1	Hna	2	2	2	6
2	Sfra	4	3	3	10
3	Gsl	4	3	3	10
4	Ash	2	2	1	5
5	Ksa	3	3	2	8
6	Alvn	2	2	2	6
7	Ck	4	3	3	10
8	Azz	3	3	2	8
9	Rzq	1	1	1	3
10	Hfd	2	2	1	5
11	Alf	4	4	4	12
12	Jgd	4	3	2	9
13	Fvn	3	3	3	9
14	Int	4	4	3	11
15	Bli	4	3	3	10
16	Aul	2	2	2	6
17	Byu	2	2	2	6
18	Cng	2	3	1	6
19	Krs	2	2	1	5
20	Bri	2	2	1	5
21	Rhl	4	3	2	9
22	Ind	2	2	1	5
Jumlah Anak					164
Skor Maksimal					264
Prosentase Keberhasilan					62,12%

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

Daftar Kata	Lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, pepaya, kaos kaki,
-------------	---

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Siklus/Pertemuan : I/3

Hari/Tanggal : Jumat, 03 Oktober 2014

Tema : Kebutuhan

No	Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
		Menunjuk kata sesuai gambar	Menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	Menyebut simbol-simbol dalam kata	
1	Hna	3	3	2	8
2	Sfra	4	4	3	11
3	Gsl	4	3	3	10
4	Ash	3	2	2	7
5	Ksa	4	3	3	10
6	Alvn	3	3	3	9
7	Ck	4	4	3	11
8	Azz	4	3	2	9
9	Rzq	1	1	1	3
10	Hfd	2	2	1	5
11	Alf	4	4	4	12
12	Jgd	4	3	3	10
13	Fvn	3	3	3	9
14	Int	4	4	4	12
15	Bli	4	3	3	10
16	Aul	2	2	2	6
17	Byu	2	2	2	6
18	Cng	3	2	2	7
19	Krs	3	2	1	6
20	Bri	3	2	1	6
21	Rhl	4	3	3	10
22	Ind	2	2	1	5
Jumlah Anak					181
Skor Maksimal					264
Prosentase Keberhasilan					68,56%

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

Daftar Kata	Lap, celana, baju, dasi, kaos, rok, peci, jilbab, sandal, sepatu, mangga, apel, pisang, salak, jeruk, sendok, gelas, pepaya, kaos kaki,
-------------	---

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Siklus/Pertemuan : II/1

Hari/Tanggal : Kamis, 09 Oktober 2014

Tema : Binatang

No	Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
		Menunjuk kata sesuai gambar	Menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	Menyebut simbol-simbol dalam kata	
1	Hna	3	3	3	9
2	Sfra	4	4	3	11
3	Gsl	4	4	3	11
4	Ash	3	3	2	8
5	Ksa	4	3	3	10
6	Alvn	4	3	3	10
7	Ck	4	4	3	11
8	Azz	4	3	2	9
9	Rzq	2	1	1	4
10	Hfd	2	2	2	6
11	Alf	4	4	4	12
12	Jgd	4	4	3	11
13	Fvn	4	3	3	10
14	Int	4	4	4	12
15	Bli	4	4	3	11
16	Aul	3	2	2	7
17	Byu	2	2	2	6
18	Cng	3	2	2	7
19	Krs	3	2	2	7
20	Bri	3	3	3	8
21	Rhl	4	4	3	11
22	Ind	2	2	2	6
Jumlah Anak					197
Skor Maksimal					264
Prosentase Keberhasilan					74,62%

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

Daftar Kata	Ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa, merak, buaya, marmut, kalkun,
-------------	---

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Siklus/Pertemuan : II/2

Hari/Tanggal : Jumat, 10 Oktober 2014

Tema : Binatang

No	Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
		Menunjuk kata sesuai gambar	Menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	Menyebut simbol-simbol dalam kata	
1	Hna	3	4	3	10
2	Sfra	4	4	4	12
3	Gsl	4	4	4	12
4	Ash	3	3	3	9
5	Ksa	4	3	4	11
6	Alvn	4	4	4	12
7	Ck	4	4	4	12
8	Azz	4	3	3	10
9	Rzq	2	1	1	4
10	Hfd	2	2	2	6
11	Alf	4	4	4	12
12	Jgd	4	4	4	12
13	Fvn	4	4	4	11
14	Int	4	4	4	12
15	Bli	4	4	4	12
16	Aul	3	2	2	7
17	Byu	2	2	2	6
18	Cng	3	2	2	7
19	Krs	3	2	2	8
20	Bri	3	3	3	9
21	Rhl	4	4	3	11
22	Ind	2	3	3	7
Jumlah Anak					210
Skor Maksimal					264
Prosentase Keberhasilan					78,78%

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

Daftar Kata	Ayam, kambing, kelinci, kanguru, singa, sapi, zebra, kuda, jerapah, unta, landak, kucing, rusa, merak, buaya, marmut, kalkun,
-------------	---

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Kata

Siklus/Pertemuan : II/3

Hari/Tanggal : Selasa, 14 Oktober 2014

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang Udara

No	Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
		Menunjuk kata sesuai gambar	Menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	Menyebut simbol-simbol dalam kata	
1	Hna	4	4	4	12
2	Sfra	4	4	4	12
3	Gsl	4	4	4	12
4	Ash	4	4	3	11
5	Ksa	4	4	4	12
6	Alvn	4	4	4	12
7	Ck	4	4	4	12
8	Azz	4	3	3	10
9	Rzq	2	1	1	4
10	Hfd	3	2	2	7
11	Alf	4	4	4	12
12	Jgd	4	4	4	12
13	Fvn	4	4	4	12
14	Int	4	4	4	12
15	Bli	4	4	4	12
16	Aul	3	3	3	8
17	Byu	3	2	2	7
18	Cng	3	3	3	9
19	Krs	3	3	3	9
20	Bri	3	3	3	9
21	Rhl	4	4	4	12
22	Ind	3	3	3	9
Jumlah Anak					225
Skor Maksimal					264
Prosentase Keberhasilan					84,09%

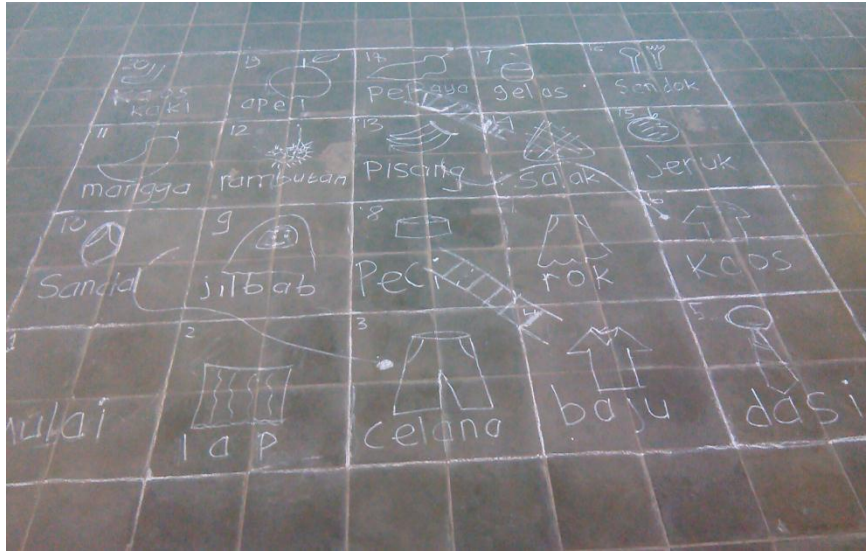
$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Daftar Kata	Kupu-kupu, puyuh, kakak tua, kenari, jalak, belalang, elang, kelelawar, lalat, burung gereja, kepik, bururng dara, bururng hantu, nyamuk, lebah, laron, kecoa, capung, parkit
-------------	---

Lampiran 6

Foto Kegiatan

FOTO KEGIATAN



Siklus I media permainan ular tangga yang digambar menggunakan kapur



Siklus II media permainan ular tangga dari spon yang berukuran 20x20 cm beserta perlengkapannya yaitu dadu dan pion



Kegiatan mengenal kata melalui permainan ular tangga siklus I yang digambar menggunakan kapur



Anak-anak menirukan menyebut kata sesuai pion berhenti pada papan ular tangga



Siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan dan contoh dari guru



Kegiatan penutup mengenal kata melalui permainan ular tangga

Lampiran 7

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Universitas Negeri Yogyakarta

Alamat Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520091
Telp (0274) 586168 Psw (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 5512 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

19 September 2014

Yth .Kepala TK Sinar Melati I Sariharjo
Ngaglik, Sleman, 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 : Intan Yuventasari
NIM : 12111247010
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Karangmloko, RT02/17 Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Sinar Melati I Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta
Subyek : Siswa Kelompok A
Obyek : Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata
Waktu : September - November 2014
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



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

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



TAMAN KANAK-KANAK SINAR MELATI I

Terakreditasi A

Karangmloko, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta
Tlp 0274 7480427, 081904295228, 085743209003, 087838481534

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Widarsih

Jabatan : Kepala Sekolah TK Sinar Melati I

Alamat : Karangmloko Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Intan Yuvasari

NIM : 12111247010

Status : Mahasiswa PG-PAUD

Fakultas : FIP UNY

Mahasiswa yang namanya tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian tindakan kelas di TK Sinar Melati I dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Januari 2015

Kepala TK Sinar Melati I

