

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI  
MODEL BERMAIN BERVARIASI DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(PAUD) MUTIARA KARANGBANGUN KECAMATAN MATESIH  
KABUPATEN KARANGANYAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**Sri Haryanti  
NIM. 06102249001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DESEMBER 2010**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Model Bermain Bervariasi Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mutiara Karangbangun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar”** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan di depan panitia penguji skripsi.

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Hiryanto, M.Si

NIP.19650617 199303 1 002

Pembimbing II



Mulyadi, M.Pd

NIP. 19491226 198103 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Model Bermain Bervariasi Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mutiara Karangbangun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Desember 2010 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI :

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hiryanto, M.Si NIP. 19650617 199303 1 002	Ketua Penguji		15-12-2010
Nur Djazifah E,R, M.Si NIP.19540415 198103 2 002	Sekretaris Penguji		21-12-2010
Lusila Andriani P,M.Hum NIP. 19591030 198702 2 001	Penguji Utama		14-12-2010
Mulyadi, M.Pd NIP. 19491226 198103 1 001	Penguji Pendamping		15-12-2010

Yogyakarta, 28 Desember 2010  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Achmad Dardiri, M.Hum  
NIP. 19550205 198103 1 004

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Sri Haryanti  
NIM : 06102249001  
Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera di lembar pengesahan adalah asli. Apabila ternyata terbukti tanda tangan dosen penguji palsu, maka saya bersedia memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahun kemudian.

Yogyakarta, Desember 2010

Yang Membuat Pernyataan,



Sri Haryanti

NIM 06102249001



## MOTTO

- ❖ “Dan diantara manusia ada yang membantah tentang (keesaan) Allah tanpa ilmu pengetahuan atau petunjuk dan tanpa Kitab yang memberi penerangan”.  
(Terjemahan Al-Quran Surat Luqman : 20)
- ❖ Terkadang apa yang terlihat dimata, memang tidak sesuai dengan apa yang kita inginkan. Apa yang kita rasa, juga terkadang tidak sesuai dengan kehendak hati. Namun yakinlah disetiap detik pengorbanan yang kita lakukan untuk menorehkan ukiran terbaik dalam kanvas kehidupan kita, akan selalu menghasilkan warna-warna baru yang akan membuat hidup kita lebih indah.  
(Ramdhan Syaifullah)
- ❖ Ilmu tidak akan pernah habis untuk di cari, belajar dari usia dini hingga akhir hayat. (Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Atas Karunia Allah SWT

Karya ini akan saya persembahkan untuk :

1. PMPTK-PTKPNF
2. Almamater
3. Agama, Nusa, dan Bangsa
4. Ibuku tercinta
5. Suami dan Anak-anak ku tercinta yang tidak pernah lupa dan tak pernah lekang menyisipkan do'a- do'a mulia untuk keberhasilan penulis dalam menyusun karya ini. Terimakasih atas dukungan moral dan pengorbanan tanpa pamrih yang telah diberikan.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI  
MODEL BERMAIN DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
MUTIARA KARANGBANGUN KECAMATAN MATESIH  
KABUPATEN KARANGANYAR**

**Oleh: Sri Haryanti  
NIM : 06102249001**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan: (1) Untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain di kelompok A, (2) Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui penerapan model bermain anak usia dini kelompok A PAUD Mutiara Karangbangun.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah anak usia dini kelompok A yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan PAUD Mutiara Karangbangun. Setting penelitian yaitu PAUD Mutiara Karangbangun. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model bermain dapat (1) memperbaiki proses pembelajaran menggunakan langkah-langkah model bermain, yaitu permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, dan menggunting dan menempel huruf. Hal ini ditandai dengan aktivitas anak usia dini dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat karena keterlibatannya secara langsung dalam pembelajaran seperti antusias anak menebak setiap huruf yang ditunjukkan oleh guru yang berada di depan papan tulis, kolase huruf dan menggunting huruf sudah cukup rapi, (2) meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan model bermain pada anak kelompok A PAUD Mutiara Karangbangun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar. Peningkatan hasil belajar tersebut ditandai dengan tingkat ketercapaian indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I sebesar 70 %, siklus II sebesar 85 %.

Kata kunci: kemampuan mengenal huruf, model bermain, anak usia dini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan berbagai pihak. Perkenanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Direktorat PMPTK-PTK PNF terimakasih atas kesempatan study dan beasiswa yang telah diberikan
2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan fasilitas dan sarana sehingga studi saya berjalan dengan lancar
3. Bapak Mulyadi,M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, yang telah memberikan kelancaran dalam pembuatan skripsi ini
4. Bapak Hiryanto,M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Mulyadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah berkenan membimbing
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan
6. Bapak dan Ibu Pendidik PAUD Mutiara ( ibu Aspiyah, ibu Novi, ibu Sartika, ibu Narsi, dan bapak Bilal) atas kerjasamanya dalam penelitian
7. Bapak dan Ibu Pendidik TK Aisyiah Mergomolyo Ngadiluwih ( ibu Diyah, ibu Rita, ibu Harni, ibu Siti, ibu Maryanti) yang telah memberikan motivasi
8. Ibu, Suami, dan Anak-anak ku (Mukti, Jefry dan Vineta) atas do'a, perhatian, kasih sayang, dan segala dukungannya
9. Semua teman- teman PLS angkatan 2006 yang selalu memberikan bantuan dan motivasi, semua kenangan dan pengalaman kita akan menjadi kisah klasik untuk masa depan
10. Teman-teman PLS angkatan 2005 dan 2007 atas motivasi, dukungan, dan bantuannya.
11. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.



Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang peduli terhadap pendidikan terutama Pendidikan Luar Sekolah dan bagi para pembaca umumnya. Amin.

Yogyakarta, Desember 2010



Sri Haryanti

NIM 06102249001

## DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Model Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) .....	8
2. Model Bermain dalam Pembelajaran di PAUD .....	12
3. Model bermain dalam pengenalan huruf di PAUD.....	15
4. Media Pembelajaran di PAUD .....	17
B. Kerangka Berpikir .....	22
C. Hipotesis Tindakan .....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24

A. Jenis Penelitian .....	24
B. Setting Penelitian.....	25
C. Subyek Penelitian.....	25
D. Langkah-langkah Tindakan.....	25
1. Siklus I .....	26
2. Siklus II .....	28
E. Metode Pengumpulan Data .....	28
F. Tehnik Analisis Data .....	32
G. Indikator Keberhasilan .....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	34
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	34
B. Hasil Penelitian.....	39
1. Pelaksanaan Pembelajaran Pada Siklus I .....	39
2. Pelaksanaan Pembelajaran Pada Siklus II .....	46
C. Pembahasan .....	51
1. Penerapan langkah-langkah.....	51
2. Peningkatan Kemampuan mengenal huruf .....	55
3. Data Gabungan .....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran . .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	63

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Instrumen Observasi Guru.....	30
2. Tabel 2. Instrumen Observasi Anak.....	31
3. Tabel 3. Jadwal Kegiatan Pembelajaran PAUD .....	35
4. Tabel 4. Hasil Tes Pengenalan Huruf Pra Siklus.....	37
5. Tabel 5. Persentase Kemampuan Pengenalan Huruf Pra Siklus .....	48
6. Tabel 6. Hasil Tes Lisan Pra Siklus.....	48
7. Tabel 7. Hasil Tes Pengenalan Huruf Siklus I.....	42
8. Tabel 8. Persentase Kemampuan Anak Mengenal Huruf Siklus I.....	43
9. Tabel 9. Hasil Tes Lisan Siklus I.....	44
10. Tabel 10. Hasil Tes Pengenalan Huruf Siklus II .....	46
11. Tabel 11. Persentase Kemampuan Anak Mengenal Huruf Siklus II.....	49
12. Tabel 12. Hasil Tes Lisan Siklus II .....	50
13. Tabel 13. Data Hasil Peningkatan Mengenal Huruf .....	56



## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. PAUD Mutiara.....	105
2. Gambar 2 Permainan tebak huruf.....	105
3. Gambar 3. Mewarnai huruf .....	106
4. Gambar 4. Kolase huruf.....	106
5. Gambar 5. Mengunting huruf.....	107
6. Gambar 6. Menempel Huruf.....	107
7. Gambar 7. Bu Novi sedang melakukan tes huruf dengan Kaka.....	108
8. Gambar 8. Bu yanti sedang melakukan tes huruf dengan Manis.....	108
9. Gambar 9. Kolaborasi Bu Novi dan Bu Yanti dalam Kolase Huruf.....	109
10. Gambar 10. Hasil Kegiatan bermain.....	109

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Observasi .....	64
2. Pedoman Dokumentasi.....	66
3. Catatan Lapangan .....	67
4. Rencana Kegiatan Harian.....	75
5. Skenario Pembelajaran .....	99
6. Hasil Observasi atau Pengamatan Terhadap Guru .....	101
7. Hasil Observasi atau Pengamatan Terhadap Anak .....	103
8. Hasil Dokumentasi Foto.....	105
9. Data Pendidik dan Peserta Didik .....	110
10. Surat Ijin Penelitian.....	113

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Depdiknas 2004 : 4).

Ramli (2005:72) menyatakan bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif dan bahasa anak, demikian pula dengan refleksi perkembangannya. Piaget (1976) (Martini Jumaris, 2006:115) mengatakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru

dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. Selanjutnya Vigotsky (1976:222) mengemukakan bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, bermain memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam pemecahan masalah (Martini Jumaris, 2006:115), karena pentingnya bermain untuk anak maka pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini hendaknya dilakukan dengan bermain supaya kemampuan anak baik afektif, psikomotorik maupun kognitifnya dapat berkembang secara optimal.

Lerner (Mulyono Abdurrahman, 2000:200) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar.

Kemampuan membaca tergantung pada kemampuan anak untuk memecahkan kode itu dengan jelas memahami hubungan antara wicara, bunyi dan simbol yang diminta. Sehubungan dengan hal itu maka dalam pembelajaran



prabaca di Pendidikan Anak Usia Dini pengenalan terhadap huruf sudah diajarkan supaya anak dapat memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan (Grainger, 2003:174).

Metode pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar. Model bermain anak usia dini juga bervariasi seperti bermain gerakan, memberi bentuk (seni) dan sebagainya. Oleh karena itu guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak menjadi tertarik untuk selalu belajar melalui kegiatan bermain yang bervariasi. Pengenalan huruf pada anak Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting karena pada masa ini anak tertarik untuk mengetahui segala hal, pengenalan huruf perlu diberikan pada anak usia Pendidikan Anak Usia Dini untuk mempersiapkan mereka ketika harus belajar membaca di Sekolah Dasar.

Pembelajaran pengenalan huruf di Pendidikan Anak Usia Dini hendaknya dilaksanakan dengan bermain supaya anak tidak menjadi bosan dan ingin selalu belajar untuk mengenal huruf-huruf dengan cara yang menyenangkan khususnya kegiatan bermain variatif dengan cara menggabungkan berbagai kegiatan bermain seperti menggunting, meronce, mewarnai dalam satu fokus aktivitas mengenalkan huruf. Untuk mengenalkan abjad pada anak bisa dilakukan sambil bermain misalnya dengan mainan berbentuk abjad-abjad yang dibuat dalam berbagai macam warna dan bahan yang aman bagi anak ataupun bermain mencari pasangan abjad. Mengenalkan kepada mereka namun tidak memaksa mereka untuk

menghapalnya dengan cepat. Hal ini juga dimaksudkan untuk membangun minat anak belajar mengenal abjad.

Sebagai lembaga pendidikan usia dini, PAUD Mutiara Karangbangun berupaya mengenalkan abjad kepada anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung dilakukan dengan cara membagi abjad kepada setiap anak dan kemudian anak memanggil temannya sesuai dengan abjad yang dimilikinya atau guru menunjukkan huruf awal dari gambar benda yang ditunjukkannya. Secara tidak langsung dilakukan dengan memasang abjad dalam berbagai model pada dinding ruang belajar sehingga secara tidak langsung menanamkan konsep abjad kepada anak. Namun selama ini, pengenalan abjad baik secara langsung maupun tidak langsung belum sesuai keinginan guru. Apabila anak diberi mainan abjad, anak lebih cenderung hanya melakukan aktivitas bermain saja namun tidak memahami konsep abjad yang terkandung didalamnya.

Oleh karena pentingnya pengenalan huruf pada anak PAUD, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui model bermain bervariasi di PAUD Mutiara Karangbangun. Alasan peneliti memilih PAUD menjadi tempat penelitian dikarenakan PAUD tersebut belum melaksanakan model bermain bervariasi dalam pembelajaran pengenalan huruf. Selama ini guru mengenalkan huruf dengan cara konvensional yaitu menuliskan huruf-huruf di papan tulis dan anak menirukan nama huruf-huruf tersebut. Dengan cara demikian maka anak cenderung menjadi bosan apabila pelajaran pengenalan huruf diberikan. Dari hasil

survei yang dilakukan oleh peneliti pengenalan huruf peserta didik di PAUD Mutiara juga masih dibawah indikator oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian tindakan dengan model bermain bervariasi dalam pembelajaran pengenalan huruf di PAUD Mutiara Karangbangun, kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011 dengan variasi permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

1. Anak kurang bersemangat dalam mengenal huruf.
2. Anak kurang aktif dan kurang fokus dalam kegiatan mengenal huruf .
3. Guru belum menggunakan metode bervariasi sehingga anak kurang berminat dalam mengikuti aktivitas yang dilakukan guru.
4. Guru mengenalkan huruf dengan cara konvensional dalam pembelajaran sehingga anak menjadi cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran pengenalan huruf.

## **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas tidak semua masalah diteliti. Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu, agar penelitian ini lebih terfokus, maka permasalahan ini dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui model bermain bervariasi di Pendidikan Anak Usia Dini Mutiara

Karangbungun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu:

Bagaimana penerapan model bermain bervariasi dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf di PAUD Mutiara Karangbungun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui penerapan model bermain bervariasi di Kelompok A PAUD Mutiara Karangbungun pada Tahun Pelajaran 2010/2011.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis
  - a. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi meningkatkan pengenalan huruf anak di Pendidikan Anak Usia Dini.
  - b. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk menerapkan metode bermain yang bervariasi.



- c. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

## **G. Definisi Operasional**

1. Kemampuan mengenal huruf

Adalah kemampuan mengenal tanda aksara yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa aksara.

2. Model bermain bervariasi

Merupakan pola suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak dengan melakukan aktivitas kegiatan yang bervariasi yaitu permainan tebak huruf, mewarnai huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf sesuai dengan petunjuk guru.

3. Anak usia dini

Adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karenanya upaya-upaya pengembangan pendidikan yang dilakukan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masa kanak-kanak tersebut, yaitu bermain.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Keberhasilan anak didik sangat ditentukan oleh model mengajar dan metode mengajar yang ditetapkan guru, disamping komponen sistem pembelajaran lainnya. Komponen sistem pembelajaran itu antara lain mencakup anak, guru, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode mengajar, sarana dan prasarana, evaluasi dan lingkungan pembelajaran (Hendyat S, 2005:143).

Hendyat Soetopo (2005:145-146) mengatakan bahwa metode mengajar adalah cara dan atau teknik penyampaian materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru. Metode mengajar ditetapkan berdasarkan tujuan dan materi pembelajaran, serta karakteristik anak. Sedangkan model mengajar adalah pola atau rencana yang dapat digunakan untuk mengoperasikan kurikulum, merancang materi pembelajaran dan untuk membimbing pembelajaran dalam setting kelas atau lainnya.

Poerwadarminta (Depdiknas, 2006:97) menyatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini adalah Model Pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk proses belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyampaian materi sehingga mudah diterima oleh anak. Khususnya dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran berorientasi pada pembelajaran tematik atau pola pembelajaran disusun dalam tema-tema yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sutirjo (2005:3) bahwa pada dasarnya, setiap anak memiliki kemampuan kreatif. Untuk itu diperlukan metode pembelajaran tematik sehingga dapat mengakomodasikan kebutuhan anak.

Tema-tema yang dipergunakan dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini adalah : (1) Aku meliputi identitas diri, anggota tubuh, ciri-ciri tubuh dan kesukaan, dilaksanakan minggu 1 dan 2. (2) tema panca indera meliputi macam indra, fungsi indra, macam rasa, macam peraba, pembauan, macam suara dan macam penglihatan, dilaksanakan minggu 3 dan 4. (3) tema keluarga meliputi : anggota keluarga, fungsi anggota keluarga, kebiasaan dalam keluarga, tata tertib dalam keluarga dan binatang peliharaan, dilaksanakan minggu 5 dan 6. (4) tema rumah meliputi : guna rumah, macam rumah terbuat dari, jenis rumah, bagian rumah, alat-alat rumah tangga, dan lingkungan rumah, dilaksanakan minggu 7 dan 8. (5) tema sekolah meliputi : guna sekolah, orang-orang berada di sekolah, alat-alat sekolah, dan tata tertib sekolah, dilaksanakan minggu 9. (6) tema makanan dan minuman meliputi : manfaat makanan, jenis makanan dan minuman, dilaksanakan minggu 10. (7) tema pakaian meliputi : manfaat pakaian, cara memakai dan jenis pakaian, dilaksanakan minggu 11. (8) tema kebersihan, kesehatan dan keamanan

meliputi : manfaat kebersihan dan kesehatan, alat kebersihan dan akibat tidak bersih, dilaksanakan minggu 12. (9) tema binatang meliputi: Jenis binatang, makanan binatang, tempat binatang, dan ciri-ciri binatang, dilaksanakan minggu 13, 14 dan 15. (10) tema tanaman meliputi : macam tanaman, fungsi tanaman, dan cara menanam, dilaksanakan minggu 16, 17 dan 18 (semester I). (11) tema kendaraan meliputi : macam kendaraan, guna kendaraan, nama kendaraan, dan tempat pemberhentian kendaraan, dilaksanakan minggu 1 dan 2. (12) tema pekerjaan meliputi : macam pekerjaan, tempat bekerja dan alat yang dipakai untuk bekerja dilaksanakan minggu 3, 4 dan 5. (13) tema rekreasi meliputi : guna rekreasi, pelengkapan rekreasi, dan tata tertib rekreasi dilaksanakan minggu 6. (14) tema air dan udara meliputi : Guna air dan udara, bahasa air, asal air dilaksanakan minggu 7. (15) tema api meliputi : sumber api, guna api, dan bahaya api dilaksanakan minggu 8 (16) tema negaraku meliputi : nama negaraku, lambang negara, bendera, ibukota, Presiden dan Wakil Presiden dilaksanakan minggu 9 dan 10. (17) tema alat-alat komunikasi meliputi : alat komunikasi, guna alat komunikasi dan macam-macam benda pos dilaksanakan minggu 11. (18) tema gejala alami meliputi : macam gejala alami, siang malam, sebab terjadinya dan cara memelihara alam dilaksanakan minggu 12 dan 13. (19) tema matahari, bulan dan bintang meliputi : guna matahari, bulan dan bintang, yang menciptakan dan kapan dapat dilihat, dilaksanakan minggu 14. (20) tema kehidupan di kota, desa, pesisir, dan pegunungan meliputi : keadaan lingkungan kota, desa,

pesisir, dan pegunungan, mata pencaharian di kota, di desa, di pesisir, dan pegunungan dilaksanakan minggu 15 dan 16 (Semester II).

Sesuai dengan Pedoman Pendidikan Anak Usia Dini dari Departemen Pendidikan Nasional (2006:98-99) disebutkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut: (1) Berpusat pada anak (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan anak sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada anak untuk melakukan aktivitas belajar (2) memberikan pengalaman langsung kepada anak (*direct experience*), dengan pengalaman langsung ini, anak dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan anak (4) menyajikan konsep dari mata pelajaran, dengan demikian anak mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (5) bersifat fleksibel (luwes) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dengan kehidupan anak dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan anak berada (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, dan (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Keunggulan pembelajaran tematik antara lain : Pertama, materi pelajaran menjadi dekat dengan kehidupan anak sehingga memahami

sekaligus menetapkannya dengan mudah. Kedua, anak juga dapat mengaitkan hubungan antara materi pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya dengan mudah. Artinya, nilai kontekstual dan *life skill*-nya lebih nyata. Ketiga, dengan bekerja dalam kelompok anak dapat mengembangkan kemampuan belajarnya dalam aspek afektif dan psikomotorik, selain aspek kognitif. Keempat, pembelajaran tematik guru dapat memungkinkan cara belajar anak aktif sebagai metode pembelajaran (Sutirjo, 2005:4).

Sutirjo (2005:14) juga mengungkapkan tentang prinsip dasar pembelajaran tematik yaitu (1) Integrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual, (2) bentuk belajarnya harus didisain agar anak bekerja secara sungguh-sungguh menemukan tema pembelajaran yang nyata sekaligus menerapkannya, dan (3) efisiensi meliputi penggunaan waktu, metode, sumber belajar yang otentik.

## **2. Model Bermain dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2003: 117) menegaskan bahwa bermain adalah melakukan sesuatu (dengan alat dan sebagainya) untuk bersenang-senang. Selanjutnya John Amus Comenius (1592-1670) seorang ahli pendidikan menyatakan bahwa pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adalah realisasi dari pengembangan diri dan kehidupan anak (Martini Jamaris, 2006 : 1).

Soemiarti (2000:102) mengemukakan bahwa bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang

berujung pada bermain bebas dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Conny R. Semiawan (2000:20) berpendapat bahwa bermain adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.

Pendidikan Anak Usia Dini bukan sekolah. PAUD merupakan tempat bermain sambil belajar, sedangkan Sekolah Dasar merupakan tempat belajar. Pendidikan di PAUD tidak diberikan pelajaran membaca, menulis, dan berhitung/matematika seperti di Sekolah Dasar. PAUD memberikan usaha/kegiatan persiapan membaca dan menulis permulaan serta berhitung/matematika. Dalam kegiatan ini, PAUD dibatasi pada usaha meletakkan dasar-dasar kesanggupan membaca, menulis dan berhitung/matematika. Setelah anak mengikuti program di PAUD, anak diharapkan telah memiliki kesanggupan-kesanggupan dan pengetahuan tertentu yang memungkinkan ia dapat mengikuti pelajaran permulaan membaca, menulis dan berhitung/matematika tanpa banyak kesulitan. Kegiatan-kegiatan diatas harus dilakukan dengan menyenangkan misalnya melalui bernyanyi, bermain, mengucapkan syair, pengenalan menulis, dan berhitung sambil melihat-lihat gambar yang sesuai dengan minat anak (Soemiarti, 2000:69).

Hurlock (1990:323) menyebutkan tentang pengaruh bermain bagi perkembangan anak antara lain: (1) perkembangan fisik, (2) dorongan

berkomunikasi, (3) penyalurkan energi emosional yang terpendam, (4) penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, (5) sumber belajar, (6) rangsangan bagi kreativitas, (7) perkembangan wawasan diri, (8) belajar bermasyarakat, (9) standar moral, (10) belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, dan (10) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Hetherington dan Parke (Samsunuwiyati, 2003:141-142) menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan, yaitu: (1) fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak, (2) fungsi sosial permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak dan (3) fungsi emosi permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya.

Pendidikan prasekolah memperhatikan beberapa prinsip pendidikan, antara lain : (1) PAUD merupakan salah satu bentuk awal pendidikan sekolah, untuk itu PAUD perlu menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman dan menyenangkan; (2) masing-masing anak perlu mendapat perhatian yang bersifat individual, sesuai dengan kebutuhan anak usia prasekolah; (3) perkembangan adalah hasil proses kematangan proses belajar; (4) kegiatan belajar di PAUD adalah pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari; (5) sifat kegiatan belajar di PAUD merupakan pengembangan kemampuan yang telah diperoleh di rumah; (6) bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik Soemiarti (2000:69).



Berdasarkan uraian di atas, bahwa pendidikan di PAUD tidak dimaksudkan untuk membebani anak dengan materi seperti halnya pada pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di PAUD dimaksudkan untuk mempersiapkan anak untuk membaca dan menulis permulaan serta berhitung/matematika yang akan diajarkan pada pendidikan di sekolah dasar. Hal yang di utamakan di PAUD adalah kesiapan mental anak untuk sekolah serta pembentukan karakter khususnya kemandirian melalui aktivitas bermain sambil belajar.

### **3. Model bermain bervariasi dalam Pengenalan Huruf di Pendidikan Anak Usia Dini**

#### **a. Pengenalan Huruf**

Kamus Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2003: 418) menyebutkan bahwa yang dimaksud pengenalan adalah proses, cara, pembuatan mengenal atau mengenali. Sedangkan huruf merupakan tanda aksara atau tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa aksara. Berdasarkan pengertian tersebut maka yang dimaksud pengenalan huruf adalah proses, cara, pembuatan mengenal tanda aksara atau tanda tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bahasa aksara.

Dalam pembelajaran di PAUD belum belajar tentang membaca, akan tetapi pembelajaran yang dilakukan hanyalah sampai tahap prabaca. Dalam tahap prabaca ini hasil belajar yang ingin dicapai adalah anak dapat mengenal dan memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan

dengan tulisan, dengan indikator kelas PAUD A adalah sebagai berikut :

(1) membaca gambar atau benda dengan kata, (2) mengulang kalimat sederhana, dan (3) menuliskan huruf-huruf abjad. Dari indikator pembelajaran prabaca tersebut belum dapat diketahui dengan jelas kriteria kecakapan minimal yang harus dimiliki anak dalam pengenalan huruf. Oleh sebab itu peneliti membuat indikator pengenalan huruf sebagai patokan keberhasilan penelitian model bermain bervariasi ini. Dari jumlah huruf 26 (a-z) indikator yang ditetapkan adalah anak minimal dapat mengenal 20 huruf baik vokal (a, i, u, e, o) maupun konsonan.

b. Model bermain bervariasi dalam pengenalan huruf

Model bermain dalam pengenalan huruf di PAUD dapat dilakukan dengan berbagai macam permainan, permainan-permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berulang-ulang dan dilakukan dengan variasi. Model bermain bervariasi dalam pengenalan huruf dapat dilakukan dengan permainan-permainan sebagai berikut :

1) Permainan tebak huruf dan Mewarna huruf

Guru berada di depan papan tulis, lalu guru memperlihatkan satu huruf kepada anak-anak. Anak-anak harus menebak huruf apa yang diperlihatkan oleh guru yang memperlihatkan satu huruf. Mewarna huruf dilaksanakan dengan cara guru menyediakan gambar huruf dan meminta anak untuk mewarna huruf-huruf tersebut dengan krayon atau pensil warna.

2) Kolase huruf

Kolase huruf dilakukan dengan cara anak menempel kertas yang dipotong kecil-kecil kedalam huruf.

3) Menggunting dan menempel huruf

Anak menggunting huruf yang sudah diwarnai lalu menempelkan huruf tersebut keatas lembar kerja yang sudah tersedia.

**4. Media Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini**

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (1970) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contohnya (Arief S Sadiman, 2006:6)

Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan Media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar (Seel & Richey, 1994:50).

Untuk dapat mendukung pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dalam hal ini adalah peserta didik di Pendidikan Anak Usia Dini maka pendidik dapat memanfaatkan berbagai media untuk membantu proses penyampaian materi. Dalam penyampaian materi di Pendidikan Anak Usia Dini guru dapat menggunakan alat peraga. Alat peraga adalah alat-alat yang dapat dipergunakan untuk membantu memperjelas bahan yang disampaikan oleh pendidik sehingga murid-murid dapat mengindra dengan baik yang berakibat berkesan lebih lama (Sastrapradja, 1978).

Seorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap barunya tidak hanya dari pendidiknya, tetapi ada kemungkinan dari sumber-sumber lain misalnya dari temannya, membaca buku, majalah, surat kabar, melihat film, mendengarkan radio dan lain sebagainya. Pendidik bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar memang sangat penting. Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi, dan perkembangan masyarakat serta budaya pada umumnya, maka berkembang pula tugas dan peranan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini antara lain adalah :

a. Gambar

Arief S Sadiman (2006:29-31) mengemukakan bahwa dalam pendidikan beberapa alasan penggunaan gambar adalah : (1) gambar bersifat konkrit, (2) gambar mengatasibatas waktu dan ruang, (3) gambar

mengatasi kekurangan daya mampu panca indra manusia, (4) dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah, (5) gambar mudah didapat dan murah, (6) mudah digunakan, baik untuk perorangan maupun kelompok anak.

b. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Arief S. Sadiman, 2006: 45).

Dengan kartun sebuah pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan (Arief S. Sadiman, 2006: 46). Pendidik dapat menempelkan gambar kartun di lingkungan sekolah dengan suatu tujuan pembelajaran. Misalnya : Gambar kartun yang dipasang menceritakan bahwa seorang anak sakit perutnya karena dia tidak mencuci tangan sebelum makan. Dengan adanya gambar kartun tersebut maka anak akan mengingat bahwa sebelum makan dia harus cuci tangan.

c. Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya (Arief S. Sadiman., 2006: 46). Poster dapat

dipasang di dalam lingkungan sekolah. Misalnya : Poster yang memberi pesan jangan membuang sampah sembarangan. Dengan gambar sederhana dan tulisan yang jelas dari poster maka pesan pembelajaran tentang membuang sampah pada tempatnya akan tersampaikan.

d. Film

Penggunaan media audiovisual sebagai media pembelajaran di lingkungan PAUD saat ini sudah tidak asing lagi. Pendidik dapat menggunakan film sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca. Tentu saja program yang diberikan kepada anak didik harus sesuai dengan tujuan. Dengan menyajikan sebuah tayangan film cerita kepada anak maka perbendaharaan kata anak tersebut akan bertambah. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan membacanya (Goodchild, 2006:8)

Lewat sebuah pesan dari sebuah cerita yang diberikan oleh sebuah film anak dapat belajar untuk melakukan hal-hal yang baik. Anak usia prasekolah imajinasinya mulai maju sehingga mereka akan menirukan tokoh-tokoh dalam cerita yang berikan. Dalam hal ini tentu saja guru harus menjadi fasilitator yang mengarahkan dan memberi penjelasan tentang perilaku yang sebaiknya dicontoh atau tidak dalam cerita tersebut.

e. VCD

Saat ini banyak sekali VCD yang berisi pembelajaran bahasa asing. Berbagai VCD pembelajaran bahasa asing tersebut tentu saja dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di PAUD.

f. Permainan

Arief S Sadiman (2006:78) menegaskan bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini : (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari anak untuk belajar permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan anak dalam proses belajar secara aktif, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya dimasyarakat, (5) permainan bersifat luwes, permainan dapat dipakai untuk tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, ataupun persoalannya, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak, membuat permainan yang baik memerlukan seorang yang ahli.

g. Karya Wisata

Karya wisata adalah suatu kunjungan ke suatu tempat diluar kelas yang dilaksanakan sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan akademis dan terutama dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Karya wisata bagi anak PAUD sangatlah penting, karya wisata ini bisa dilakukan mulai dengan mengenal lingkungan sekitar sekolah atau ketempat yang lebih jauh.

Berbagai macam media pembelajaran tersebut dapat membantu proses penyampaian materi pembelajaran kepada anak di Pendidikan Anak Usia Dini.

## **B. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui model bermain variatif di Pendidikan Anak Usia Dini Mutiara. Ada dua komponen yang terlibat dalam penelitian ini yaitu guru dan anak, proses pembelajarannya dengan belajar dan bermain, hasil diperoleh dari serangkaian proses yang telah diselenggarakan.

Peneliti akan menganalisis bagaimana pembelajaran pengenalan huruf di PAUD Mutiara sebelum diterapkan model bermain bervariasi, berdasarkan data yang diperoleh peneliti menyusun suatu model bermain untuk pengenalan membaca. Setelah model bermain disusun maka penerapan model bermain kesatu akan dilakukan yang kemudian akan dievaluasi dan disempurnakan sebagai bahan pertimbangan penerapan model bermain kedua. Setelah model bermain kedua diterapkan yang kemudian evaluasi dan penyempurnaan akhir dari model bermain diharapkan mampu meningkatkan pengenalan huruf di PAUD Mutiara.

Ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan sehubungan dengan penelitian ini yaitu (1) keberadaan guru dan anak dalam dan diluar kelas, (2) proses pengenalan huruf di PAUD, dan (3) penekanan pada penyampaian materi yang melibatkan cara belajar dan bermain.

## **C. Hipotesis Tindakan**

Dalam hipotesis tindakan dijelaskan langkah-langkah mengenal huruf melalui model bermain bervariasi bisa dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Adapun langkah-langkah mengenal huruf melalui model bermain ialah perencanaan, tindakan, pengamatan, evaluasi dan refleksi.



Penerapan langkah-langkah mengenal huruf melalui model bermain dapat memperbaiki proses pembelajaran mengenal huruf di PAUD Mutiara Karangbangun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf melalui model bermain pada anak Kelas A PAUD Mutiara Karangbangun Karanganyar tahun 2010/2011 merupakan penelitian tindakan kelas. Sebelum secara khusus dibahas tentang penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu dibicarakan penelitian secara umum. Nana Sudjana ( sujati, 2001:1) berpendapat bahwa penelitian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis dengan metode metode tertentu, melalui pengumpulan data empiris, mengolah dan menarik kesimpulan, dalam rangka mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian pada dasarnya merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka menemukan jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang dihadapi. Ebbut (Kasihani Kasbolah, 1999: 13 ) mengartikan penelitian tindakan kelas suatu studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi terhadap tindakan tersebut. Berdasarkan pengertian di atas, penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan tindakan dalam kelas berupa metode metode pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pembelajaran dikelas tersebut.

## **B. Setting Penelitian**

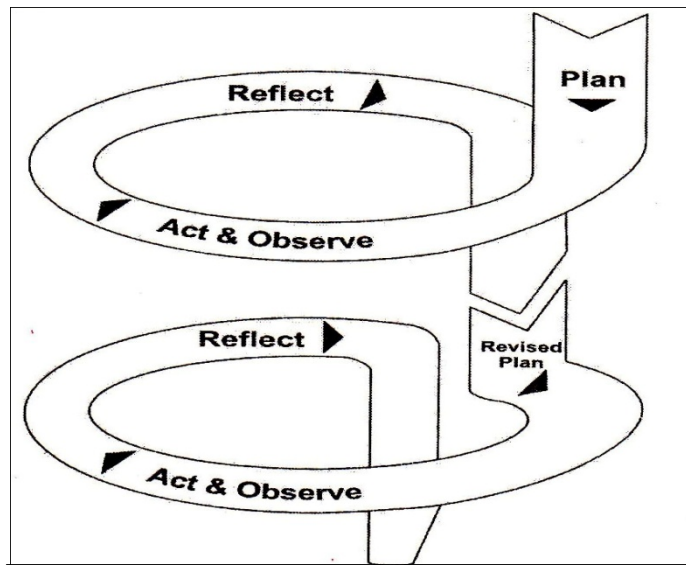
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di PAUD A Mutiara pada tahun pelajaran 2010/2011 yang beralokasi di Karangbangun RT 01 RW 01, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar. Alasan penelitian ini dilaksanakan ditempat tersebut karena merupakan tempat tugas peneliti dan dekat dengan tempat tinggal peneliti sehingga memudahkan dalam pelaksanaan penelitian.

## **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok A PAUD Mutiara Karangbangun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar jumlah 20 anak. Pertimbangan penulis mengambil subyek penelitian tersebut anak kelompok A telah mampu dan telah memiliki kemandirian dalam kegiatan bermain.

## **D. Langkah-langkah Tindakan**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II sedangkan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu, 1) merencanakan tindakan, 2) melaksanakan tindakan, 3) melakukan pengamatan, 4) menganalisis dan melaksanakan refleksi. Pada penelitian ini guru kelas yang melaksanakan tindakan dan peneliti bertindak sebagai pengamat. Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Taggart dengan gambar penelitian seperti dibawah ini :



Gambar 1. Desain penelitian menurut Kemmis dan Mc.Taggart  
(Pardjono,dkk. 2007 : 22)

Selanjutnya tahapan penelitian adalah sebagai berikut :

# 1. Siklus I

## a. Penyusunan rencana tindakan

Pada tahap ini guru menyusun rencana pembelajaran berdasarkan Rencana Pembelajaran berdasarkan pokok bahasan berdasarkan mengenal huruf meliputi merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran, merencanakan alat peraga yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan dan bagaimana menggunakannya, menyusun lembar pengamatan, dan menyusun alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## b. Pelaksanaan Tindakan

### 1) Kegiatan Awal

Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan pengenalan huruf. Pada awal pembelajaran pendidik menanyakan tentang huruf-

huruf abjad dan menyebutkan contoh huruf yang dibuat menggunakan peralatan sederhana. Pendidik menyampaikan model pembelajaran dengan bermain.

2) Kegiatan Inti

a) Pendidik menentukan topik yang akan dipelajari misalnya : permainan tebak huruf dan mewarnai huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel serta memberikan contoh.

b) Anak mengerjakan tugas yang diberikan pendidik

3) Penutup

Ulasan kegiatan sehari

c. Pengamatan

Pada waktu kegiatan berlangsung guru bersama 1 orang pengamat melakukan pengamatan dan mencatat aktivitas anak kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang nantinya dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan bahwa pendidik sudah dapat melaksanakan dengan baik atau perlu di adakan perbaikan. Setelah tindakan selesai dilakukan dengan tes lesan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui model bermain.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan dilakukan pengamatan dan hasil analisis dan refleksi yang dilakukan bersama ini, direncanakan perbaikan dengan melakukan tindakan siklus II terdapat permasalahan-permasalahan yang masih ada. Untuk mengetahui pendidik sudah dapat menyusun rencana

pembelajaran yang mencerminkan pembelajaran dengan model bermain dapat dilihat dari komponen yang terdapat pada rencana pembelajaran yang telah disusunnya.

## 2. Siklus II

### a. Penyusunan Rencana Tindakan

Rencana tindakan II disusun berdasarkan hasil analisis dan refleksi I siklus I.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan II dilakukan terhadap permasalahan yang masih ada pada siklus I. Diharapkan pada akhir tindakan II permasalahan pendidik dan anak dapat diatasi.

### c. Pengamatan

Pada waktu pendidik mengajar, pengamat membuat catatan demikian juga pendidik sebagai peneliti membuat catatan sebagaimana pada siklus I.

### d. Refleksi

Pada akhir tindakan II, dilakukan analisis dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Dan hasil analisis dan refleksi ini disusun kesimpulan dan saran dari kegiatan pada siklus II.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data oleh peneliti yaitu :

## 1. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung baik dari kinerja guru maupun aktivitas anak mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran mengenal huruf dengan model bermain. Tujuan tindakan observasi adalah untuk memperoleh data perilaku anak sehingga didapatkan hasil perubahan perilaku anak dalam memperbaiki pembelajaran. Format observasi kinerja pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Observasi Pendidik

No	Item yang diamati	Skala partisipasi				Komentar
		A	B	C	D	
I	Pendahuluan 1. Standar kompetensi 2. Indikator 3. Apersepsi 4. Motivasi 5. Revisi					
II	1. Pengembangan materi 2. Penguasaan materi 3. Penggunaan metode 4. Mengimplementasikan penyelesaian materi 5. Pemberian bimbingan secara keseluruhan 6. Adanya aksi dan reaksi 7. Memotivasi anak 8. Terampil merespon pertanyaan anak 9. Terampil mengaktifkan anak					
III	Penerapan 1. Alatevaluasi 2. Kesesuaian alat evaluasi dengan materi 3. Pengamatan terhadap kegiatan anak					
IV	Penutup 1. Rangkuman 2. Penguatan					

Keterangan :

A = Baik Sekali

B = Baik

C = Cukup Baik

D = Kurang



Adapun format penilaian aktivitas anak selama melaksanakan kegiatan bermain dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Observasi Anak

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Oral Aktivitas a. Bertanya b. Menjawab pertanyaan atau menebak huruf					
2.	State / Mental Aktivitas a. Aktif selama proses pembelajaran b. Mewarna huruf yang dilafalkan pendidik c. Mengkolase huruf yang dilafalkan pendidik d. Menggunting dan menempel huruf huruf yang dilafalkan pendidik					

Keterangan :

1. < 4 anak
2. 4-8 anak
3. 9-12 anak
4. 13-16 anak
5. > 16 anak

## 2. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini merupakan metode bantu dalam upaya memperoleh data. Kejadian-kejadian atau peristiwa tertentu yang dapat dijadikan atau dipakai untuk menjelaskan kondisi di dokumentasikan oleh peneliti. Dalam hal ini menggunakan dokumen terdahulu misalnya berupa foto-foto kegiatan, catatan kegiatan dan berbagai informasi yang dipergunakan sebagai pendukung hasil penelitian.

## 6. Tes Lisan dan Perbuatan

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah

tes lesan dan perbuatan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak dengan model bermain baik dengan pengucapan maupun melakukan aktivitas berupa mewarna, kolase, menggunting dan menempel huruf sesuai perintah pendidik.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan komponen analisis data pengamatan dan tes untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah. Data penelitian yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui keberhasilan langkah-langkah penggunaan model bermain dan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf.

Data hasil evaluasi yang dilakukan pendidik dilakukan penilaian berdasarkan pedoman penelitian TK/RA/BA Kurikulum 2004 sebagai berikut:

○ = anak yang kemampuannya kurang/memerlukan bimbingan

√ = anak yang kemampuannya baik/sedang

● = anak yang kemampuannya sangat baik / menonjol

Rumus untuk menentukan persentase kemampuan anak adalah :

$$\text{Persentase } \circ = \frac{\sum \text{anak yang mendapat nilai } \circ}{\sum \text{anak yang hadir}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase } \sqrt{=} = \frac{\sum \text{anak yang mendapat nilai } \sqrt{}}{\sum \text{anak yang hadir}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase } \bullet = \frac{\sum \text{anak yang mendapat nilai } \bullet}{\sum \text{anak yang hadir}} \times 100\%$$

Kemampuan anak meningkat apabila nilai yang diperoleh mengalami peningkatan dari ○ menjadi √ atau dari √ menjadi ●.

### **G. Indikator Keberhasilan**

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 85% anak kelompok A PAUD

Mutiara Karangbangun mampu mengenal  $\geq 20$  huruf.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

PAUD Mutiara Karangbangun berdiri sejak tahun 2004 dibawah kepengurusan Lembaga PAUD Mutiara Karangbangun Matesih. PAUD ini terletak di Karangbangun RT 01 RW 01 Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar Surakarta. PAUD Mutiara memiliki fasilitas gedung yang masih menumpang dengan rumah Penyelenggara PAUD Mutiara, dengan fasilitas penunjang pembelajaran yang terhitung cukup. PAUD Mutiara memiliki 1 ruang kelas A, 1 ruang kelas B, bermacam-macam mainan edukatif dan 1 kamar mandi murid.

Saat ini PAUD Mutiara dipimpin oleh Ibu Sri Haryanti lulusan D2 PGTK IKIP PGRI Semarang yang sekarang menempuh studi lanjut di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta. Memiliki 2 pendidik kelas A yaitu Ibu Aspiyah dan Ibu Novi dengan Ijasah SMA dan 2 pendidik kelas B yaitu Ibu Sartika dan Ibu Narsi. Peneliti dalam penelitian ini adalah Penyelenggara PAUD Mutiara. Penyelenggara dan pendidik kelas merupakan pegawai tetap Lembaga PAUD Mutiara. Untuk menunjang pembelajaran maka PAUD Mutiara juga mempunyai 1 guru Agama Islam Bapak Bilal. PAUD Mutiara melakukan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dari DEPDIKNAS.

Jadwal kegiatan pembelajaran di PAUD Mutiara adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Jadwal Kegiatan Pembelajaran di PAUD Mutiara Karangbangun

Jam	Kegiatan
07.30-08.00 WIB	Kegiatan Awal pembelajaran
08.00 – 09. 15 WIB	Kegiatan inti I
09.15 – 09.30 WIB	Istirahat
09.30 – 10.00 WIB	Kegiatan inti II
10.00 – Selesai	Kegiatan Penutup kelas

Kegiatan pembelajaran di PAUD Mutiara berlangsung dari jam 07.30-10.00 WIB. Biasanya anak-anak datang jam 07.00 WIB karena mereka ingin lebih lama bermain dengan teman-temannya. Jam 07.30 dimulai dengan kegiatan baris berbaris yang dipimpin oleh salah satu anak secara bergantian. Kegiatan awal pembelajaran adalah salam yang diucapkan oleh guru kemudian doa pembukaan yang dipimpin oleh seorang anak. Setelah itu menyanyi dengan gerakan, tepuk-tepuk dan pembelajaran yang berhubungan dengan seni. Yang kemudian disambung dengan pembelajaran bahasa untuk mengenal satu kata baru yang disesuaikan dengan tema belajar hari itu. Kegiatan awal pembelajaran ini berlangsung hingga jam 08.00 WIB.

Kegiatan inti pembelajaran dibagi menjadi dua bagian, yaitu : kegiatan inti I dan kegiatan inti II. Kegiatan inti ini meliputi kegiatan pembelajaran yang harus diberikan kepada anak menurut kurikulum DEPDIKNAS, yang dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah disusun dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema tertentu.

PAUD Mutiara belum melaksanakan mengenalkan huruf melalui model bermain. Pembelajaran pengenalan huruf biasanya dilaksanakan dengan cara pendidik menulis huruf yang akan dikenalkan kepada anak di papan tulis lalu memberitahukan huruf-huruf tersebut kepada anak. Dengan cara seperti itu peneliti melihat bahwa ada anak yang acuh tak acuh, takut, asik sendiri dan mengantuk. Dari hasil observasi tersebut peneliti menyimpulkan adanya kebosanan dan ketidaktertarikan anak saat pembelajaran pengenalan huruf dilakukan.

Akan tetapi perlu peneliti mengakui bahwa dengan metode konvensional yang telah dilakukan ada beberapa anak yang sudah dapat mengenal huruf. Pembelajaran pengenalan huruf yang selama ini sudah dilakukan tidak salah dan hasilnya pun juga ada, akan tetapi dengan melihat kenyataan beberapa anak yang masih belum dapat mengenal huruf disebabkan takut, bosan dan sikap yang kurang senang pada saat pembelajaran dilakukan maka peneliti bermaksud untuk menerapkan pengenalan huruf melalui model bermain supaya anak lebih terangsang, tertarik dan merasa senang pada saat mereka belajar mengenal huruf. Kondisi Awal Test dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2010 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Tes Pengenalan Huruf Pra Siklus

No	Nama Anak	Penilaian Indikator					Hasil Akhir	Huruf yang dikenal anak	Keterangan
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)			
1	MN	√	√	√	●	√	√	21	Sudah tuntas
2	HS	√	√	●	●	√	√	20	Sudah tuntas
3	NS	●	●	√	O	√	√	22	Sudah tuntas
4	TG	√	√	O	●	√	√	20	Sudah tuntas
5	HD	√	√	O	√	O	O	17	Belum tuntas
6	RH	√	√	O	√	O	O	17	Belum tuntas
7	AN	√	O	O	O	√	O	12	Belum tuntas
8	KK	√	√	O	O	O	O	16	Belum tuntas
9	IN	√	O	√	O	O	O	12	Belum tuntas
10	TW	√	√	√	O	O	√	19	Belum tuntas
11	HP	√	O	O	●	O	O	15	Belum tuntas
12	NB	O	√	O	O	√	O	7	Belum tuntas
13	YL	O	O	√	O	√	O	6	Belum tuntas
14	HL	√	√	√	O	√	√	21	Sudah tuntas
15	EK	√	O	O	O	√	O	18	Belum tuntas
16	NN	√	√	√	√	O	√	21	Sudah tuntas
17	RN	O	√	O	√	O	O	8	Belum tuntas
18	NR	√	●	√	√	√	√	20	Sudah tuntas
19	DN	√	√	√	●	O	√	22	Sudah tuntas
20	SF	●	●	●	√	√	√	21	Sudah tuntas
%	Jml O	45					45%		
	Jml √	43					43%		
	Jml ●	12					12%		

Dari tabel 4 dapat diketahui persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf sebelum dilaksanakan metode bermain variatif sebagai berikut :

Tabel 5. Persentase Kemampuan Anak Mengenal Huruf Pra Siklus

No	Kode	Indikator	Penilaian (dalam%)		
			O	√	●
1	(1)	Menyebutkan huruf yang ditunjuk pendidik	35	55	10
2	(2)	Menunjukkan huruf yang disebutkan pendidik	40	45	15
3	(3)	Ketepatan huruf yang diwarnai sesuai perintah pendidik	35	55	10
4	(4)	Ketepatan huruf yang dikolase sesuai perintah pendidik	55	25	20
5	(5)	Ketepatan huruf yang digunting dan ditempel sesuai perintah pendidik	55	45	0
Rata-rata persentase			53	45	12

Tabel 5 dapat dibaca sebagai berikut :

Anak yang kemampuannya kurang atau memerlukan bimbingan sebanyak 53%

Anak yang kemampuannya baik atau sedang sebanyak 35 %

Anak yang kemampuannya sangat baik atau menonjol sebanyak 12%

Dari data hasil belajar tentang pengenalan huruf di atas dapat diketahui ternyata hasilnya tidak maksimal. Melihat kondisi ini maka perlu adanya perbaikan metode dalam mengenalkan huruf pada anak.

Berdasarkan hasil tes lesan yang dilakukan dengan cara menyebut huruf yang ditunjukkan pendidik dideskripsikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Tes Lesan Pra Siklus

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Anak yang mengenal $\geq 20$ huruf	9	45 %
2	Anak yang mengenal $< 20$ huruf	11	55 %



Data pada tabel 6 menunjukkan bahwa pada tes huruf yang dilakukan secara urut prosentase anak yang mampu mengenal huruf  $\geq 20$  hanya sebanyak 45%. Berdasarkan data tersebut maka penelitian tindakan kelas untuk model bermain layak untuk diberlakukan sebagai upaya peningkatan pengenalan huruf di PAUD Mutiara.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Bertolak dari hasil tes pertama yang dilakukan dan melihat pembelajaran pengenalan huruf sebelumnya maka pada siklus pertama ini maka peneliti merencanakan 3 permainan yang akan diberlakukan yaitu : 1) permainan tebak huruf dan mewarna huruf, 2) kolase huruf, 3) menggunting dan menempel huruf. Model bermain pada siklus I ini berlangsung selama 3 hari, dilakukan pada waktu kegiatan pembelajaran dan permainan bisa diulang sesuai dengan kebutuhan. pendidik pelaksana dalam siklus I adalah pendidik kelas yaitu Ibu Novi dan Ibu Yanti.

Pada tahap perencanaan siklus I yang telah dipaparkan pada bab 3 yaitu guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan merumuskan tujuan berdasarkan pengenalan huruf dengan model bermain sebagai berikut : anak dapat mengenal huruf abjad secara urut. pendidik dan anak menyiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran, alat-alat ini disiapkan oleh pendidik pada saat

pembelajaran sehingga pendidik menyusun pedoman observasi dan alat evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan dalam 3 x pertemuan. Pertemuan I pada tanggal 5 Oktober 2010, dengan alokasi waktu 1 x 60 menit membahas tentang permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf. Pertemuan II pada tanggal 7 Oktober 2010, dengan alokasi waktu 1 x 60 menit membahas tentang permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf. Pertemuan III pada tanggal 9 Oktober 2010, dengan alokasi waktu 1 x 60 menit membahas tentang permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf. Pada pertemuan ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sedangkan yang melaksanakan pengamatan adalah Ibu Novi Susanti. Pada pelaksanaannya guru menentukan topik bahasan yaitu tentang permainan tebak huruf dan mewarnai, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf. Kemudian anak melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan oleh pendidik dan pendidik memberi motivasi agar kegiatan dilaksanakan sendiri dan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dari alat peraga dan sumber belajar lainnya.

c. Observasi

Selama siklus I berlangsung peneliti mengamati bahwa ada respon yang cukup baik dari setiap anak hal ini terlihat dari keaktifan

mereka saat mengikuti setiap permainan. Dalam penelitian ini dapat diidentifikasi bahwa kelemahan siklus I ini adalah sebagai berikut: (1) Masih ada anak yang kurang bersemangat melakukan permainan huruf karena merasa tidak mengenal huruf-huruf tersebut, (2) masih ada anak yang tidak tepat dalam menggunting dan menempel huruf sesuai petunjuk guru.

Setelah test dilaksanakan, pada tanggal 2 Oktober 2010 dilakukan tes kedua untuk mengetahui kemampuan pengenalan huruf setelah di berlakukan model bermain bervariasi di siklus I. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

**Tabel 7. Hasil Tes Pengenalan Huruf Siklus I**

No	Nama Anak	Penilaian Indikator					Hasil Akhir	Huruf yang dikenal anak	Keterangan
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)			
1	MN	●	√	√	●	√	√	23	Sudah tuntas
2	HS	√	√	●	●	√	√	21	Sudah tuntas
3	NS	●	●	√	√	√	√	22	Sudah tuntas
4	TG	√	√	O	●	√	√	22	Sudah tuntas
5	HD	√	√	√	√	O	√	20	Sudah tuntas
6	RH	√	√	O	√	√	√	20	Sudah tuntas
7	AN	√	O	O	O	√	O	15	Belum tuntas
8	KK	√	√	√	√	O	√	20	Sudah tuntas
9	IN	√	O	√	O	O	O	17	Belum tuntas
10	TW	√	√	√	√	O	√	23	Sudah tuntas
11	HP	√	O	O	●	O	O	18	Belum tuntas
12	NB	O	√	O	O	√	O	9	Belum tuntas
13	YL	O	O	√	O	√	O	10	Belum tuntas
14	HL	●	√	√	√	√	√	23	Sudah tuntas
15	EK	√	O	√	√	√	√	21	Sudah tuntas
16	NN	√	●	√	√	√	√	22	Sudah tuntas
17	RN	O	√	O	√	O	O	11	Belum tuntas
18	NR	●	●	√	√	√	√	23	Sudah tuntas
19	DN	●	√	√	●	√	√	24	Sudah tuntas
20	SF	√	●	●	√	√	√	21	Sudah tuntas
%	Jml O	24					24%		
	Jml √	60					60%		
	Jml ●	16					16%		

Dari tabel 7 dapat diketahui persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah dilaksanakan metode bermain variatif siklus I sebagai berikut :

**Tabel 8. Persentase Kemampuan Anak Mengenal Huruf Siklus I**

No	Kode	Indikator	Penilaian (dalam%)		
			O	√	●
1	(1)	Menyebutkan huruf yang ditunjuk pendidik	15	60	25
2	(2)	Menunjukkan huruf yang disebutkan pendidik	25	55	20
3	(3)	Ketepatan huruf yang diwarnai sesuai perintah pendidik	30	60	10
4	(4)	Ketepatan huruf yang dikolase sesuai perintah pendidik	20	55	25
5	(5)	Ketepatan huruf yang digunting dan ditempel sesuai perintah pendidik	30	70	0
Rata-rata persentase			24	60	16

Tabel 8 dapat dibaca sebagai berikut :

Anak yang kemampuannya kurang atau memerlukan bimbingan sebanyak 24%

Anak yang kemampuannya baik atau sedang sebanyak 60 %

Anak yang kemampuannya sangat baik atau menonjol sebanyak 16%

Dari data hasil belajar tentang pengenalan huruf di atas dapat diketahui ternyata hasilnya mengalami peningkatan dibandingkan dengan keadaan pra siklus. Melihat kondisi ini maka berarti metode bermain variatif yang diterapkan guru ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Berdasarkan hasil tes lesan yang dilakukan dengan cara menyebut huruf yang ditunjukkan guru dideskripsikan pada tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Tes Lisan Siklus I**

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Anak yang mengenal $\geq 20$ huruf	14	70 %
2	Anak yang mengenal $< 20$ huruf	6	30 %

Hasil evaluasi kelulusan disiklus I yang terlihat pada tabel 9 menunjukkan bahwa pengenalan huruf anak masih dibawah standar dari indikator yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 85%.Oleh sebab itu siklus kedua perlu untuk diberlakukan supaya indikator pengenalan huruf dapat dicapai.Secara umum memang ada peningkatan pengenalan huruf, akan tetapi dari pengamatan yang dilakukan masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan siklus I ini. Dari kelemahan-kelemahan yang ditemukan maka peneliti mencoba memperbaiki dengan cara :

- 1) Kurangnya keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan.
- 2) Kurang efektifnya alat peraga atau media, hal ini disebabkan karena kurang persiapan atau perencanaan yang baik.

Pelaksanaan model bermain bervariasi dalam pembelajaran pengenalan huruf pada siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan tebak huruf dan mewarna huruf

Semua anak dengan tepat mewarna huruf b, c, d, f, g, h, j, ksesuai dengan petunjuk yang diberikan guru, dan mereka kelihatan menyukai kegiatan mewarna ini.Hal ini terlihat dari cara mereka mewarna dimana ada beberapa anak yang mewarna dengan satu huruf dengan berbagai macam warna. Sebagian dari mereka merasa bangga karena telah mengetahui huruf-huruf yang diwarnai. Kegiatan

tebak huruf ini dimulai ketika guru di depan papan tulis dengan membawa huruf a-z. Lalu dengan acak guru menunjukkan huruf dari arah samping kanan, kiri. Anak sangat tertarik. Hal ini terlihat dari antusias mereka menebak setiap huruf yang ditunjukkan oleh guru yang berada di depan papan tulis.

Permainan tebak huruf yang kedua guru duduk dibawah papan tulis, sambil memilih secara acak huruf a-z untuk ditebak oleh anak-anak. Setiap huruf guru memberikan pujian yang bberbeda supaya anak lebih tertarik. Semua anak mampu menebak huruf yang ditunjukkan dengan pujian yang berbeda.

2) Kolase huruf a, i , u , e, o

Kolase huruf ini dilakukan dengan cara anak menempelkan kertas warna yang sudah dipotong kecil-kecil kedalam lembar kerja huruf yang disiapkan oleh guru. Semua anak mampu menyelesaikan pekerjaan mereka dengan menempel kolase pada huruf yang sesuai dengan petunjuk guru.

3) Menggunting dan Menempel Huruf l, m, n, o, p , q, r, s

Hampir semua anak sudah mampu menempel dengan urutan l, m, n, o, p , q, r, s yang benar meski dengan bantuan guru. Meskipun hasil menggunting huruf masih kurang rapi, namun fokus dalam penelitian ini adalah ketepatan huruf yang gunting.

d. Refleksi

Kemampuan mengenal huruf dengan ketuntasan individu 70 % masih belum mencapai tujuan yang diharapkan guru yaitu 85 % dari jumlah anak dalam kelas mencapai ketuntasan individu. Hasil observasi pada siklus I masih banyak kekurangan pada aspek pembelajaran seperti kurangnya keaktifan anak dalam melaksanakan dan kurang efektifnya alat atau media, disebabkan karena kurangnya persiapan atau perencanaan yang baik.

**2. Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus II**

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II berdasarkan kekurangan pada siklus I, seperti kurangnya keaktifan anak dalam melaksanakan dan kurang efektifnya alat atau media, disebabkan karena kurangnya persiapan atau perencanaan yang baik.

b. Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan dalam 3 x pertemuan. Pertemuan I pada tanggal 11 Oktober 2010, dengan alokasi waktu 1 x 60 menit membahas tentang permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf. Pertemuan II pada tanggal 13 Oktober 2010, dengan alokasi waktu 1 x 60 menit membahas tentang permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf. Pertemuan III pada tanggal 15 Oktober 2010, dengan alokasi waktu 1 x 60 menit membahas



tentang permainan tebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf . Pada pertemuan ini yang bertindak sebagai pendidik adalah peneliti sedangkan yang melaksanakan pengamatan adalah Ibu Novi Susanti. Pada pelaksanaanya guru menentukan topik bahasan yaitu tentang permainan tebak huruf dan mewarnai, kolase huruf, menggunting dan menempel huruf. Kemudian anak melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan oleh pendidik dan pendidik memberi motivasi agar kegiatan dilaksanakan sendiri dan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dari alat peraga dan sumber belajar lainnya.

c. Observasi

Penelitian tindakan kelas pada siklus II telah dilaksanakan dengan menggunakan instrumen berupa tes lisan dan observasi dengan soal tes lisan di peroleh data sebagai berikut:

Selama siklus II berlangsung peneliti mengamati bahwa ada respon yang baik dari setiap anak hal ini terlihat dari keaktifan mereka saat mengikuti setiap permainan. Setelah siklus II dilaksanakan, pada tanggal 16 Oktober 2010 dilakukan tes ketiga untuk mengetahui kemampuan pengenalan huruf setelah diberlakukan model bermain bervariasi di siklus II. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

**Tabel 10. Hasil Tes Pengenalan Huruf Siklus II**

No	Nama Anak	Penilaian Indikator					Hasil Akhir	Huruf yang dikenal anak	Keterangan
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)			
1	MN	●	●	√	●	√	●	26	Sudah tuntas
2	HS	●	●	●	●	√	●	26	Sudah tuntas
3	NS	●	●	●	√	●	●	26	Sudah tuntas
4	TG	●	√	√	●	√	√	24	Sudah tuntas
5	HD	√	√	√	√	√	√	22	Sudah tuntas
6	RH	√	√	O	√	√	√	23	Sudah tuntas
7	AN	√	√	O	O	√	√	20	Sudah tuntas
8	KK	●	√	√	√	√	√	20	Sudah tuntas
9	IN	√	√	√	O	√	√	20	Sudah tuntas
10	TW	●	√	√	√	√	√	24	Sudah tuntas
11	HP	√	√	√	●	O	√	20	Sudah tuntas
12	NB	O	√	O	O	√	O	12	Belum tuntas
13	YL	O	O	√	O	√	O	15	Belum tuntas
14	HL	●	●	●	√	√	●	26	Sudah tuntas
15	EK	√	√	√	√	√	√	21	Sudah tuntas
16	NN	●	●	√	√	√	√	25	Sudah tuntas
17	RN	O	√	O	√	O	O	13	Belum tuntas
18	NR	●	●	●	√	●	●	26	Sudah tuntas
19	DN	●	●	√	●	●	●	26	Sudah tuntas
20	SF	√	●	●	√	√	√	23	Sudah tuntas
%	Jml O	14					14%		
	Jml √	55					55%		
	Jml ●	31					31%		

Dari tabel 10 dapat diketahui persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah dilaksanakan metode bermain variatif siklus I sebagai berikut :

**Tabel 11. Persentase Kemampuan Anak Mengenal Huruf Siklus II**

No	Kode	Indikator	Penilaian (dalam%)		
			O	√	●
1	(1)	Menyebutkan huruf yang ditunjuk pendidik	15	35	50
2	(2)	Menunjukkan huruf yang disebutkan pendidik	5	55	40
3	(3)	Ketepatan huruf yang diwarnai sesuai perintah pendidik	20	55	25
4	(4)	Ketepatan huruf yang dikolase sesuai perintah pendidik	20	55	25
5	(5)	Ketepatan huruf yang digunting dan ditempel sesuai perintah pendidik	10	75	15
Rata-rata persentase			14	55	31

Tabel 11 dapat dibaca sebagai berikut :

Anak yang kemampuannya kurang atau memerlukan bimbingan sebanyak 14%

Anak yang kemampuannya baik atau sedang sebanyak 55 %

Anak yang kemampuannya sangat baik atau menonjol sebanyak 31%

Dari data hasil belajar tentang pengenalan huruf di atas dapat diketahui ternyata hasilnya mengalami peningkatan dibandingkan dengan keadaan pra siklus maupun siklus I. Melihat kondisi ini maka berarti metode bermain variatif yang diterapkan guru ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Berdasarkan hasil tes lesan yang dilakukan dengan cara menyebut huruf yang ditunjukkan guru dideskripsikan pada tabel 12.

**Tabel 12. Hasil Tes Lesan Siklus II**

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Anak yang mengenal $\geq 20$ huruf	17	85 %
2	Anak yang mengenal $< 20$ huruf	3	15 %

Hasil evaluasi kelulusan disiklus II yang terlihat pada tabel 12 menunjukkan bahwa pengenalan huruf anak masih sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 85%.Oleh sebab itu siklus tindakan berakhir.Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data bahwa aktivitas anak baik, lebih aktif karena peran anak dalam pembelajaran lebih baik dan anak sudah berani mengemukakan pendapat di depan kelas.

Pelaksanaan model bermain bervariasi dalam pembelajaran pengenalan huruf pada siklus II adalah sebagai berikut :

1) Permainan tebak huruf dan mewarna huruf

Semua anak mampu tepat dalam mewarna huruf b, c, d, f, g, h, j, ksesuatu petunjuk guru, dan mereka kelihatan menyukai kegiatan mewarna ini.Hal ini terlihat dari cara mereka mewarna dengan berbagai macam warna. Sebagian dari mereka merasa bangga karena telah mengetahui huruf-huruf yang diwarnai. Kegiatan tebak huruf ini dimulai ketika guru di depan papan tulis dengan membawa huruf a-z. Anak sangat tertarik. Hal ini terlihat dari antusias mereka menebak setiap huruf yang ditunjukkan oleh guru yang berada di depan papan tulis.Permainan tebak huruf yang kedua guru duduk dibawah papan tulis, sambil memilih secara acak huruf a-z untuk ditebak oleh anak-

anak. Setiap huruf guru memberikan ekspresi yang berbeda supaya anak lebih tertarik. Semua anak mampu menebak huruf yang ditunjukkan dengan ekspresi muka yang berbeda.

2) Kolase huruf a, i, u, e, o

Seperti halnya siklus I, kolase huruf pada siklus II ini dilakukan dengan cara anak menempelkan kertas warna yang sudah dipotong kecil-kecil kedalam lembar kerja huruf yang disiapkan oleh guru. Semua anak mampu menyelesaikan pekerjaan mereka dengan mengkolase huruf yang diucapkan guru.

3) Menggunting dan Menempel Huruf l, m, n, o, p, q, r, s

Hampir semua anak sudah mampu menempel dengan urutan l, m, n, o, p, q, r, s yang benar meski dengan bantuan guru. Anak secara tepat menggunting huruf yang dilafalkan guru.

d. Refleksi

Kemampuan mengenal huruf dengan ketuntasan individu 85 % sudah dapat mencapai tujuan yang diharapkan guru yaitu 85 % dari jumlah anak dalam kelas sudah mencapai ketuntasan individu. Hasil observasi pada siklus II menyatakan bahwa kekurangan-kekurangan pada siklus I sudah dapat di perbaiki pada siklus II.

## C. Pembahasan

### 1. Penerapan Langkah-langkah

Hasil evaluasi kelulusan disiklus I yang terlihat pada tabel 9 menunjukkan bahwa pengenalan huruf anak masih dibawah standar dari

indikator yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 85%.Oleh sebab itu siklus kedua perlu untuk diberlakukan supaya indikator pengenalan huruf dapat dicapai.Secara umum memang ada peningkatan pengenalan huruf, akan tetapi dari pengamatan yang dilakukan masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan siklus I ini. Dari kelemahan-kelemahan yang ditemukan maka peneliti mencoba memperbaiki dengan cara :

- a. Kurangnya keaktifan anak dalam melaksanakan kegiatan.
- b. Kurang efektifnya alat peraga atau media, hal ini disebabkan karena kurang persiapan atau perencanaan yang baik.

Pelaksanaan model bermain bervariasi dalam pembelajaran pengenalan huruf pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Permainan tebak huruf dan mewarna huruf

Semua anak mampu mewarna huruf b, c, d, f, g, h, j, k meskipun masih ada yang belum rapi, tetapi mereka kelihatan menyukai kegiatan mewarna ini.Hal ini terlihat dari cara mereka mewarna dimana ada beberapa anak yang mewarna dengan satu huruf dengan berbagai macam warna. Sebagian dari mereka merasa bangga karena telah mengetahui huruf-huruf yang diwarna.

Kegiatan tebak huruf ini dimulai ketika guru di depan papan tulis dengan membawa huruf a-z. Lalu dengan acak guru menunjukkan huruf dari arah samping kanan, kiri.Anak sangat tertarik. Hal ini terlihat dari antusias mereka menebak setiap huruf yang ditunjukkan oleh guru yang berada di depan papan tulis.

Permainan tebak huruf yang kedua guru duduk dibawah papan tulis, sambil memilih secara acak huruf a-z untuk ditebak oleh anak-anak. Setiap huruf guru memberikan pujian yang berbeda supaya anak lebih tertarik. Semua anak mampu menebak huruf yang ditunjukkan dengan pujian yang berbeda.

b. Kolase huruf a, i , u , e, o

Kolase huruf ini dilakukan dengan cara anak menempelkan kertas warna yang sudah dipotong kecil-kecil kedalam lembar kerja huruf yang disiapkan oleh guru. Semua anak mampu menyelesaikan pekerjaan mereka.

c. Menggunting dan Menempel Huruf l, m, n, o, p , q, r, s

Hampir semua anak sudah mampu menempel dengan urutan l, m, n, o, p , q, r, s yang benar meski dengan bantuan guru. Meskipun hasil guntingan anak kurang rapi, namun huruf yang digunting anak sudah tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data bahwa aktivitas anak baik, lebih aktif karena peran anak dalam pembelajaran lebih baik dan anak sudah berani mengemukakan pendapat di depan kelas.

Pelaksanaan model bermain dalam pembelajaran pengenalan huruf pada siklus II adalah sebagai berikut :

a. Permainan tebak huruf dan mewarna huruf

Semua anak mampu mewarna huruf b, c, d, f, g, h, j, k sudah rapi, tetapi mereka kelihatan menyukai kegiatan mewarna ini. Hal ini terlihat

dari cara mereka mewarna dengan berbagai macam warna. Sebagian dari mereka merasa bangga karena telah mengetahui huruf-huruf yang diwarnakan. Kegiatan tebak huruf ini dimulai ketika guru di depan papan tulis dengan membawa huruf a-z. Anak sangat tertarik. Hal ini terlihat dari antusias mereka menebak setiap huruf yang ditunjukkan oleh guru yang berada di depan papan tulis.

Permainan tebak huruf yang kedua guru duduk dibawah papan tulis, sambil memilih secara acak huruf a-z untuk ditebak oleh anak-anak. Setiap huruf guru memberikan pujian yang berbeda supaya anak lebih tertarik. Semua anak mampu menebak huruf yang ditunjukkan dengan pujian yang berbeda.

b. Kolase huruf a, i, u, e, o

Kolase huruf ini dilakukan dengan cara anak menempelkan kertas warna yang sudah dipotong kecil-kecil kedalam lembar kerja huruf yang disiapkan oleh guru. Semua anak mampu menyelesaikan pekerjaan mereka.

c. Menggunting dan Menempel Huruf l, m, n, o, p, q

Hampir semua anak sudah mampu menempel dengan urutan l, m, n, o, p, q, r, s yang benar meski dengan bantuan guru. Hasil guntingan huruf sudah cukup rapi dan anak juga menggunting huruf secara tepat sesuai dengan huruf yang dilafalkan oleh guru.



## **2. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Model BermainBervariasi**

Peningkatan Kemampuan mengenal huruf dilihat dari hasil pengamatan proses pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model bermain pada siklus I dari aspek guru, bahwa guru telah melaksanakan semua aspek dalam pembelajaran menggunakan model bermain dengan baik walaupun masih terdapat kekurangan pada permainan huruf karena merasa tidak mengenal huruf-huruf tersebut dan masih ada anak yang kurang rapi dalam menggunting dan menempel serta masih ada yang dibawah guru. Berikut tingkat kemampuan mengenal huruf penerapan model bermain sejumlah 14 anak dengan ketuntasan 70 %.

Pada siklus II dilihat dari hasil pengamatan proses pengenalan huruf melalui model bermain dari aspek guru bahwa guru telah berhasil melaksanakan semua aspek dalam pengenalan huruf menggunakan model bermain dengan baik. Pembelajaran lebih terfokus pada kegiatan anak. Ini membuktikan bahwa pembelajaran berpusat pada anak sesuai dengan pembelajaran tematik semangat anak dapat tercapai secara optimal. Aktivitas anak mengalami peningkatan. Berikut tingkat kemampuan huruf penerapan model bermain sejumlah 17 anak dengan ketuntasan 85 %.

## **3. Data Gabungan**

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada siklus I dan II dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model bermain tebak huruf dan mawarna huruf, kolase huruf, menggunting

dan menempel dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelas A PAUD Mutiara Karangbangun. Peningkatan mengenal huruf dapat dilihat dari siklus I dan II yaitu dari 70 % menjadi 85 %. Secara individual terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf dibuktikan dengan peningkatan jumlah anak pada setiap siklusnya. Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 13. Data Hasil Peningkatan Mengenal Huruf Anak Pada Kondisi Awal dan Pada Setiap Siklus**

No	Nama Anak	Jumlah huruf yang dikenal anak pada			Peningkatan jumlah huruf yang dikenal anak	Keterangan
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II		
1.	MN	21	23	26	3	Tuntas
2.	HS	20	21	26	5	Tuntas
3.	NS	22	22	26	4	Tuntas
4.	TG	20	22	24	2	Tuntas
5.	HD	17	20	22	2	Tuntas
6.	RH	17	20	23	3	Tuntas
7.	AN	12	15	20	5	Tuntas
8.	KK	16	20	20	-	Tuntas
9.	IN	12	17	20	3	Tuntas
10.	TW	19	23	24	1	Tuntas
11.	HP	15	18	20	2	Tuntas
12.	NB	7	9	12	3	Belum Tuntas
13.	YL	6	10	15	5	Belum Tuntas
14.	HL	21	23	26	3	Tuntas
15.	EK	18	21	21	-	Tuntas
16.	NN	21	22	25	3	Tuntas
17.	RN	8	11	13	2	Belum Tuntas
18.	NR	20	23	26	3	Tuntas
19.	DN	22	24	26	2	Tuntas
20.	SF	21	21	23	2	Tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan mengenal huruf pada setiap siklusnya. Peningkatan pengenalan huruf tersebut merupakan bukti bahwa model bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, walaupun masih ada anak yang belum mencapai ketuntasan seperti yang tercantum dalam kinerja seperti yang terjadi pada YL, NB, dan RN, yang belum mencapai ketuntasan, hal ini disebabkan berbagai faktor yaitu : menurut catatan guru anak seperti YL mengalami kesulitan belajar karena kurang mandiri, sedangkan NB kurang memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran dan RN sering ketiduran saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena di rumah tidur terlalu larut malam.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan mengenal huruf pada setiap siklusnya, yaitu siklus I sebesar 70 % menjadi 85 % pada siklus II. Peningkatan itu dipengaruhi oleh penerapan model bermain yang menyenangkan. Hal ini dipertegas dari pendapat Hurlock (1990:323) menyebutkan tentang pengaruh bermain bagi perkembangan anak antara lain (1) perkembangan fisik, (2) dorongan berkomunikasi, (3) penyalurkan energi emosional yang terpendam, (4) penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, (5) sumber belajar, (6) rangsangan bagi kreativitas, (7) perkembangan wawasan diri, (8) belajar bermasyarakat, (9) standar moral, (10) belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, dan (10) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Kualitas

pengenalan huruf juga harus ditingkatkan untuk memperbaiki kualitas hasil pendidikan, seperti yang terjadi pada YL, NB, dan RN yang mengalami kesulitan belajar karena kurang mandiri, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan ketiduran. Maka dari itu diperlukan penerapan langkah-langkah model bermain dapat digunakan sebagai solusi perbaikan di kelas A dengan mengembangkan kreatifitas guru dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model bermain karena peneliti meyakini bahwa model bermain tersebut dapat digunakan di semua bidang pengembangan seperti model bermain dapat digunakan untuk proses meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan oleh peneliti lain yang hendak menelaah dan menindak kritisi sebagai fenomena di bidang pendidikan.

Hasil penelitian ini relevan dengan pendapat Vygotsky (dalam Rubin, 1983) yang banyak meneliti perkembangan bahasa menyebutkan bahwa permainan menimbulkan pengertian tentang mana objek dan mana tindakan, kedua pengertian ini berkembang sejalan dengan keterampilan penggunaan bahasa. Piaget (dalam Rubin, 1983) terkenal dalam perkembangan kognitif menyatakan bahwa permainan mengembangkan intelektual anak, karena dalam bermain terjadi tambahan pengetahuan baru dari objek yang tidak terdapat di dalam struktur kognitifnya. Sarjono (1987) menyebutkan ada 6 fungsi yang dapat dikembangkan melalui bermain, yaitu mengembangkan fisiknya, panca inderanya, kemampuan berpikirnya, konsentrasinya,

bahasanya, serta daya ingat dan kualitasnya secara keseluruhan. Pengenalan huruf melalui aktivitas bermain termasuk bagian dari fungsi bermain dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori Peggy Kaye (dalam Soemiarti P, 2000) dalam bukunya *Games for Learning* yang menyatakan bahwa anak bisa juga diajarkan huruf-huruf lewat permainan. Kalau anak sudah cukup mengenal huruf-huruf, dicoba dengan cara kita tuliskan huruf-huruf tersebut besar-besar di kertas (satu kertas satu huruf) kemudian kita minta anak kita untuk menaruh huruf tersebut di benda yang ada di rumah kita. Kegiatan ini menyenangkan sekali sehingga anak tidak terasa sedang belajar huruf.

## **BAB V**

### **KESIMPULANDAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan mengenal huruf pada setiap siklusnya, yaitu siklus I sebesar 70 % menjadi 85 % pada siklus II. Pembelajaran pengenalan huruf di PAUD Mutiara melalui model bermain bervariasi telah dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran lebih terfokus pada kegiatan anak. Ini membuktikan bahwa pembelajaran berpusat pada anak sesuai dengan pembelajaran tematik. Dengan menggunakan model bermain bervariasi yaitu menebak huruf dan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan mewarna huruf ternyata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di PAUD Mutiara Karangbangun Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Anak diharapkan untuk terus meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan mengenal huruf dengan model bermain atau model pembelajaran yang lain.
2. Peningkatan mengenal huruf dengan model bermain agar dipertahankan sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 2004.*Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : Rinekacipta.
- Arief S. Sadiman. 2006.*Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Conny R. Semiawan. 2000.*Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta : Prenhallindo.
- Dani Ronnie M. 2005.*Seni Mengajar dengan Hati*. Jakarta : Alex Media Komputindo.
- Depdiknas. 2004.*Metode Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Semarang : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Grainger J. 2003.*Children's Behaviour, Attention and Reading Problems*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Haris Mudjiman. 2006.*Belajar Mandiri :Self-Motivated Learning*. Surakarta :UNS Press.
- Hendyat Soetopo. 2005.*Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Henry Guntur T. 1979.*Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Hurlock. 1990.*Perkembangan Anak* Jilid 2. Jakarta : Erlangga.
- Kasihani Kasbolah E.S.1999.*Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdiknas.
- Marinis Jamaris. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta :Grasindo.
- Mulyono Abdurrahman. 2000.*Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. 1999.*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Pardjono,dkk. 2007.*Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramli. 2005.*Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Rubin, DB. 1983. *An Overview of Multiple Imputation*. Cambridge : Harvard University One Oxford Street.
- Sarjono, T.I. 1987. "Peranan Alat Bermain dalam Perkembangan Anak", *Rangsangan Dini Untuk Perkembangan Anak*. Jakarta Pusat: Yayasan Jambangan Kasih.

- Sujati. 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Samsunuwiyati. 2004.*Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Sastrapradja, M. 1978. *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum*. Jakarta :Usaha Nasional.
- Silberman L, Melvin. 2004.*Active Learning*. Bandung: Nusa Media & Nuansa.
- Soemiarti P. 2000.*Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutirjo dan Seri I.M. 2005.*Tematik ; Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. Malang: Bayu Media Publishing.
- WJS. Poerwadarminta. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia : Edisi Ketiga*. Jakarta : Pusat Bahasa. Departemen Pendidikan Nasional.



# LAMPIRAN

## PEDOMAN OBSERVASI

### Instrumen Observasi Guru

No	Item yang diamati	Skalapartisipasi			
		A	B	C	D
I	Pendahuluan 1. Standar kompetensi 2. Indikator 3. Apersepsi 4. Motivasi 5. Revisi				
II	1. Pengembangan materi 2. Penguasaan materi 3. Penggunaan metode 4. Mengimplementasikan penyelesaian materi 5. Pemberian bimbingan secara keseluruhan 6. Adanya aksi dan reaksi 7. Memotivasi anak 8. Terampil merespon pertanyaan anak 9. Terampil mengaktifkan anak				
III	Penerapan 1. Alat evaluasi 2. Kesesuaian alat evaluasi dengan materi 3. Pengamatan terhadap kegiatan anak				
IV	Penutup 1. Rangkuman 2. Penguatan				

Keterangan :

A = Baik Sekali

B = Baik

C = Cukup Baik

D = Kurang

Instrumen Observasi Anak

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Oral Aktivitas a. Bertanya b. Menjawab pertanyaan atau menebak huruf					
2.	State / Mental Aktivitas a. Aktif selama proses pembelajaran b. Mewarna huruf yang dilafalkan guru c. Mengkolase huruf yang dilafalkan guru d. Menggunting dan menempel huruf yang dilafalkan guru					

Keterangan :

1. < 4 anak
2. 4-8 anak
3. 9-12 anak
4. 13-16 anak
5. > 16 anak

## **PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Foto
  - a. Proses Kegiatan Mengenal Huruf di PAUD Mutiara Karangbangun
  - b. Hasil Karya Anak-anak PAUD Mutiara Karangbangun

## CATATAN LAPANGAN

### Catatan Lapangan :

Pagi itu kira-kira jam 07.00 WIB terlihat anak-anak mulai datang satu persatu disambut dengan ramah oleh bu Yanti dan bu Novi. Semua anak terlihat sedang asik bermain bersama temannya, adanya bermain balok, puzzel dan ada juga yang bermain ayunan. Tiba-tiba perhatian mereka tertuju kepada bu Yanti yang datang membawa kantong plastik yang berisi huruf berwarna-warni. Hampir semua anak bertanya untuk apa huruf-huruf tersebut.

Hipung : "Bu itu untuk apa bu?"

Manis : " Bu ...apa itu bu...?"

Tegar : " Bu hurufnya banyak sekali, untuk apa itu bu?"

Nisa : " wah...bu yanti punya huruf banyak..."

Nanda : "Bu huruf itu untuk apa..."

Dan masih banyak lagi pertanyaan dan ekspresi serupa dari beberapa anak yang lain. Untuk itu maka bu yanti menjawab :

Bu Yanti : " Huruf-huruf ini untuk bermain....."

Manis : " Ha.....bermain....?"

Bu yanti : " Iya.....mulai sekarang kita akan banyak bermain dengan huruf-huruf ini"

Anak-anak : " Yeeee....."

Setelah bel berbunyi.....terlihat bu novi keluar dari kelas dan mengajak anak-anak untuk baris.

Bu Novi : "anak-anak ayo...semua baris disini...."

Anak-anak : "ya... bu....."

Tegar menjadi pemimpin barisan saat itu, dengan suara lantang dia menyiapkan barisan.

Setelah berbaris anak-anak masuk ke dalam kelas untuk berdoa yang kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab kepada anak-anak yang dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran.

### **1. Mewarna huruf dan permainan kartu**

Semua anak mewarna huruf a, b, c dan sebagian dari mereka merasa bangga karena telah mengetahui huruf-huruf yang diwarnai. Hal ini nampak dari ucapan mereka

Haidar : "eh....teman-teman aku tahu lho ini huruf apa"

Reihan&Andalas (Bersamaan): "Aku juga tahu...."

Mereka senang dan tertarik pada satu set kartu huruf yang diberikan kepada setiap anak, saat menerima kartu-kartu itu mereka juga memberi komentar tentang warna dari setiap set kartu yang bermacam-macam. Sebagian anak memilih warna yang mereka suka.

Pelaksanaan permainan kartu ini ada dua tahap, yang pertama guru meminta mereka untuk mengurutkan kartu-kartu tersebut dari a-z, dalam tahap ini guru memberi contoh dari setiap huruf yang harus ditata. Pada tahap

kedua, guru menunjukkan huruf yang berukuran agak besar, dan mereka harus mengambil kartu yang sama dengan yang dibawa oleh guru.

**Catatan Lapangan :**

Permainan kartu ini dilakukan pada jam kedua dihari pertama pelaksanaan permainan huruf. Setelah anak-anak selesai istirahat maka bu yanti mengambil 17 set kartu huruf, anak-anak langsung bertanya kepada bu yanti dan bu novi :

Tegar : "Bu....itu apa bu?"

Indri : "Bu .....itu untuk apa?"

Nabil : "Bu yanti.....itu apa?"

Yuli : "Bu.....aku mau itu bu?"

(Anak-anak yang lain juga aktif bertanya tentang benda yang dibawa oleh bu Yanti)

Bu Yanti : "Ini adalah kartu huruf anak-anak....."

Anak-anak : "hore....."

Bu Yanti : "Nanti bu Yanti akan bagi kartu ini kepada kalian, kalau bu yanti panggil, kalian bilang apa.....?"

Anak-anak : "saya bu guru"

Bu yanti : "baik.....OK yang pertama yuli...."

Yuli : "saya bu guru" (Berlari menuju kearah bu Yanti)

Bu Yanti : "Coba lihat.....yuli dapat huruf berwarna apa ini?"

Yuli : "Biru bu....."

Bu Yanti : "Benar.....Yang selanjutnya....."

Nabil : "saya bu guru"

Bu Yanti : "Nabil kamu dapat huruf warna apa nak?"

Nabil : "Kuning bu?"

Bu Yanti : " Benar .....sayang.....kuning itu bahasa inggrisnya apa ya ?"

Nabil : "Yellow bu....."

Bu Yanti : "Iya.....sekarang Tiwi....."

Tiwi : "saya bu guru"

Bu Yanti : "Wah.....tiwi dapat huruf warna orange ni....."

Tiwi : "Terimakasih"

Bu Yanti : "Hipung...."

Hipung : "saya bu guru....!" (Hipung menjawab dengan semangat lalu lari kearah bu Yanti)

Bu Yanti : "Wah.....semangat sekali....Hipung mau kartu yang warna apa nih....?"

Hipung : "Em.....coklat!"

Bu Yanti : "OK!"

Setelah satu persatu anak dipanggil untuk mengambil kartu huruf, bu Novi meminta anak-anak untuk menata secara urut kartu yang mereka dapat diatas meja mereka masing-masing. Terlihat beberapa anak tidak dapat mengurutkan huruf dan bertanya kepada guru.

Nabil : "Bu.....ini dimana bu?"

Reihan : "Bu.....gimana bu....."

Helga : "Bu.....ini ditaruh mana?"



Kaka : "Bu.....ini disini ya bu....?"

Tiwi : " Bu.....ini dimana?"

Bu Novi dan Bu Yanti ikut membantu mereka menata huruf-huruf diatas meja. Kemudian setelah semua huruf selesai ditata. Bu Yanti berdiri di depan kelas sambil membawa satu set kartu.

Bu Yanti : "Nah.....anak-anak.....sudah semua kan menata hurufnya?"

Anak-anak : "Sudah bu....."

Bu Yanti : " Nah.....nanti bu yanti akan menunjukkan satu huruf kepada kalian, dan kalian akan mencari huruf yang sama dengan punya bu yanti di kartu-kartu yang kalian punya diatas meja kalian.....OK?"

Anak-anak : "iya.....bu....."

Bu Yanti : "Nanti kalau yang sudah ketemu langsung diangkat keatas ya....hurufnya...."

Anak-anak : "Ya....."

Bu Yanti : "Sekarang coba lihat bu yanti punya huruf apa ini, ayo cari....."

Anak-anak : "d....."

Bu yanti dan Bu novi : "Ayo cari....."

Tegar : "Bu saya sudah ketemu..."

Anak-anak : "Bu saya....saya....aku bu sudah ketemu.....ini bu....."

Nabil : "Bu....punyaku tidak ada"

Bu Novi : "Cari dulu bil...."

(Setelah dibantu sama bu Novi ternyata huruf d punya Nabil terbalik)

Permainan dengan kartu ini dilakukan berulang-ulang dan terlihat anak-anak tetap bersemangat untuk mencari huruf yang sama seperti yang diminta bu Yanti.

Tegar memberi usul kalau warna huruf seharusnya warna-warni.

Tegar : " Bu guru....jane warna hurufe warna-warni kok bu..."

(Guru membuat warna huruf berbeda untuk setiap anak, tetapi dalam satu set kartu warna huruf sama).

## **2. Menggunting dan menempel huruf b, c, d, e, f, g, h, j, k**

Hampir semua anak sudah mampu menempel dengan urutan yang benar b, c, d, e, f, g, h, j, kmeski dengan bantuan guru. Namun untuk menggunting huruf masih kurang rapi. Dalam pengenalan terhadap huruf d, e, f yang masih kurang adalah Kaka

Setelah masuk kelas dan berdoa anak-anak dipimpin oleh bu yanti menyanyi beberapa lagu dengan gerakan. Setelah itu Bu yanti menunjukkanselambar kertas yang bertuliskan huruf b, c, d, e, f, g, h, j, k.

Bu Yanti : "Anak-anak coba perhatikan ke depan bu yanti bawa huruf b, c, d, e, f, g, h, j, k....."

Tegar : "Untuk apa bu....."

Bu Yanti : "Nanti kita akan mewarnai huruf-huruf ini lalu menggunting dan menempelkannya di buku kerja kalian....."

Indri : "Bu....warnanya apa saja...."

Anak-anak : "Iya bu....warnanya"

Yuli : "Aku nggak bisa bu....."

Bu Yanti : "Semua pasti bisa kalau mau belajar....."

Lalu bu Yanti memberi contoh bagaimana mewarna yang rapi huruf didepan kelas, dan semua anak terlihat memperhatikan. Setelah itu Bu Yanti membagikan lembaran kertas huruf kepada semua anak dan bu Novi membagikan pensil warna. Setelah mereka selesai mewarna diteruskan dengan kegiatan menggunting dan menempel, sebagian besar anak masih kurang rapi untuk menggunting dan menempel.

### **3. Kolase huruf a, i, u, e, o**

Kolase huruf adalah kegiatan menempelkan kertas warna sesuai bentuk huruf yang ada. Setelah masuk kedalam kelas, berdoa dan menyanyikan beberapa lagu anak-anak dibagikan selembar kertas yang bertuliskan huruf a, i, u, e, o beberapa anak bertanya apakah mereka akan mewarna. Lalu bu Novi memberi tahu kepada mereka bahwa mereka akan melakukan kegiatan kolase huruf.

Bu Novi : "Anak-anak..... sekarang kita akan kolase.....kalau biasanya kita kolase bentuk gambar sekarang kita akan kolase dengan huruf....."

Anak-anak : "Ye....."

Bu Novi : "Coba lihat kesini.....ini huruf apa....?"

Anak-anak : "a....."

Bu Novi : "Lalu yang ini huruf apa ?"

Anak-anak : "o....."

Bu Novi : "Pinter....wah kalau yang terakhir ini pasti semua bisa. Apa hayo....?"

Anak-anak : "i....."

Bu Novi : "Wah.....pinter!"

Eka : "Bu....kita mau kolase huruf ya...."

Nanda : "Wah....itu Bu Yanti bawa kertas warna....bu.....aku dulu bu...."

Reihan : "Bu.....aku bu....."

Bu Yanti : "Iya....sebentar semua nanti bagian kok...."

Setelah bu yanti membagikan kertas warna yang dipotong kecil-kecilanak-anak mulai menempelkannya satu persatu di kertas kerja yang disediakan.

## Lampiran 1.

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema	: KELUARGA
Sub Tema	: Anggota keluarga dan fungsi/ tugas tiap-tiap keluarga
Kelompok Usia	: 4-5 tahun
Jumlah	: 20 anak
Kegiatan Main	: Sentra Persiapan
Hari/Tanggal	: Selasa, 5 Oktober 2010

#### Tujuan :

Anak dapat menyanyikan lagu keagamaan, anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar, anak dapat berdoa sebelum dan sesudah makan, anak dapat mengenal huruf, dapat membedakan bau harum dan bau menyengat, dapat menyebutkan anggota keluarganya (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, bibi, paman) dan tugas tiap-tiap keluarga (ayah bekerja), bersikap yang baik saat makan, tidak buang air kecil dan BAB sembarangan.

#### Materi Pembelajaran:

- Dapat menyanyikan lagu keagamaan
- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar anak
- Doa sebelum dan sesudah makan
- Anak dapat mengenal huruf
- Dapat membedakan bau harum dan bau menyengat
- dapat menyebutkan anggota keluarganya (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, bibi, paman) dan tugas tiap-tiap keluarga (ayah bekerja)
- bersikap yang baik saat makan
- tidak buang air kecil dan BAB sembarangan

#### Alat yang diperlukan :

Gambar ayah dan ibu dengan garis putus-putus kata ibu dan ayah, gambar huruf gambar ayah bekerja.

Kegiatan belajar :

Pijakan lingkungan

1. Menyiapkan gambar huruf, gunting lembar untuk menempel dan lem
2. Menyiapkan gambar huruf dan pensil warna
3. Menyiapkan guntingan kertas kecil-kecil untuk kolase
4. Menyiapkan lagu “satu-satu” dan “bangun tidur”
5. Menyiapkan garis putus-putus kata ibu dan ayah

Jumlah Kesempatan Main :

No.	Kegiatan Main	Jumlah kesempatan main
1.	Menyebutkan anggota keluarga dan menebak huruf	3
2.	Menyanyikan lagu “satu-satu” dan “bangun tidur”	2
3	Menyambung garis putus-putus kata ibu dan ayah	3
4.	Membuat kolase huruf	3
5.	Menyebutkan tugas ayah yaitu bekerja	3
6.	Menggunting gambar huruf dan menempel huruf	3
7.	Mewarnai gambar huruf	3
	Jumlah kesempatan main	20

Pengalaman Motorik Kasar

1. Menggunakan gunting

Kegiatan Transisi Menuju Sentra

1. Antri cuci tangan, ke toilet, dan minum
2. memanggil anak menuju sentra dengan ciri anak

Pijakan Sebelum Main

1. Pendidik menyapa anak, salam dan do'a
2. Pendidik mengajak anak-anak menunjukkan dan menyebutkan nama teman-temannya sambil bertepuk tangan "Namaku"
3. Menyanyikan lagu "satu-satu" dan "bangun tidur"
4. Pendidik menyebutkan anggota keluarga dan fungsi atau tugas tiap-tiap anggota keluarga
5. Pendidik membedakan bau harum dan menyengat
6. pendidik mengembangkan kosakata ke anak berkaitan dengan keluarga
7. pendidik mengenalkan alat main yang sudah di siapkan, membuat kesepakatan main dan harapan main
8. pendidik menyebutkan dan mengenal huruf
9. menyiapkan aturan main (memilih kegiatan, memilih teman, main dengan tuntas, membereskan mainan dan memilih kegiatan main yang lain)
10. Pendidik membuat transisi main dengan menyebut ciri dan identitas anak

#### Pijakan Selama Main

1. Mengamati setiap main anak
2. memberikan waktu main lebih kurang 60 menit
3. Memperluas bahasa anak dengan mengemukakan pertanyaan terbuka
4. memberi gagasan pada anak yang membutuhkan
5. memperluas gagasan dengan memberi dukungan untuk membangun persistensi main anak
6. Mencatat kegiatan main anak dengan merujuk pada tujuan pembelajaran sesuai perencanaan kegiatan main yang sudah disu
7. \sun.

#### Pijakkan setelah main

1. Menginformasikan kepada anak tentang sisa waktu untuk main
2. Mengajak anak untuk membereskan alat main sesuai klasifikasi warna dan bentuk
3. Membentuk lingkaran bersama semua anak
4. Menanyakan perasaan anak selama main
5. Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman main anak

6. Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan oleh anak (berterimakasih untuk perilaku yang diharapkan dan mendiskusikan perilaku yang belum tepat)
7. Menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan anak keesokan harinya
8. Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana
9. Menutup kegiatan dengan doa

Karangbangan, 4 Oktober 2010

Pendidik PAUD



Novi Susanti

Peneliti



Sri Haryanti

Penyelenggara

NIM.06102249001



Sri Haryanti

NIP.19750217 200801 2 015



## Lampiran 2.

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema	: PANCA INDERA
Sub Tema	: Fungsi Alat Indera
Kelompok Usia	: 4-5 tahun
Jumlah	: 10 anak
Kegiatan Main	: Sentra Persiapan
Hari/Tanggal	: Kamis, 7 Oktober 2010

#### Tujuan :

Anak dapat bersikap yang baik saat berdo'a, berlaku tertib dan hikmat, sikap sayang, mencintai, hormat/ menghargai, peduli, dapat menyebutkan bentuk benda, dapat menyebutkan fungsi alat indera (telinga dan hidung), dapat mengenal huruf, berbagi makanan dan mainan, menciptakan bunyi di sekitar

#### Materi Pembelajaran:

- Bersikap yang baik saat berdo'a
- Berlaku tertib dan hikmat
- Sikap sayang, hormat/ menghargai, peduli
- dapat menyebutkan bentuk benda
- dapat menyebutkan fungsi alat indera (telinga dan hidung)
- dapat mengenal huruf
- berbagi makanan dan mainan
- menciptakan bunyi dengan benda di sekitar

#### Alat yang diperlukan

Lem, gambar telinga dan hidung, Menyiapkan kartu huruf, gunting, gambar huruf, menyiapkan lagu "Mata"

Kegiatan belajar:

Pijakan lingkungan

1. Menyiapkan gambar telinga dan hidung
2. Menyiapkan gambar huruf, gunting lembar untuk menempel dan lem
3. Menyiapkan buah-buahan dari plastik untuk membedakan bentuk kasar dan halus
4. Kartu huruf
5. Menyiapkan lagu "Mata"
6. Menyiapkan guntingan kertas kecil-kecil untuk kolase
7. Menyiapkan gambar huruf pensil warna

Jumlah Kesempatan Main

No.	Kegiatan Main	Jumlah kesempatan main
1.	Menyanyi "Mata"	3
2.	Menyebutkan fungsi alat indera (telinga dan hidung)	4
3	Menggunting huruf dan menempel huruf	3
4.	Membuat Kolase huruf	3
5.	Menebak kartu huruf	2
6.	Perabaan dengan buah-buahan	2
7.	Mewarnai huruf	3
	Jumlah kesempatan main	20

Pengalaman Motorik Kasar

1. Memanjat
2. Menjimpit, menjapit
3. Mengginting

Kegiatan Transisi Menuju Sentra

1. Antri cuci tangan, ke toilet, dan minum
2. memanggil anak menuju sentra dengan ciri anak

#### Pijakan Sebelum Main

1. Pendidik menyapa anak, salam dan do'a
2. Pendidik mengajak anak-anak menunjukkan dan menyebutkan nama teman-temannya sambil bernyanyi "Namaku"
3. Menyanyikan lagu "Mata"
4. Pendidik menyebutkan dan menunjukkan fungsi alat indera (telinga dan hidung)
5. Pendidik mengembangkan kosa-kata ke anak berkaitan dengan alat indera
6. Pendidik menyebutkan dan mengenalkan huruf
7. pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan, membuat kesepakatan main, dan harapan main
8. menyampaikan aturan main (memilih kegiatan, memilih teman, main dengan tuntas, membereskan mainan dan memilih kegiatan main yang lain)
9. Pendidik membuat transisi main dengan menyebut ciri dan identitas anak

#### Pijakan Selama Main

1. Mengamati setiap main anak
2. memberikan waktu main lebih kurang 60 menit
3. Memperluas bahasa anak dengan mengemukakan pertanyaan terbuka
4. memberi gagasan pada anak yang membutuhkan
5. memperluas gagasan dengan memberi dukungan untuk membangun persistensi main anak
6. Mencatat kegiatan main anak dengan merujuk pada tujuan pembelajaran sesuai perencanaan kegiatan main yang sudah disusun.

#### Pijakan setelah main

1. Menginformasikan kepada anak tentang sisa waktu untuk main

2. Mengajak anak untuk membereskan alat main sesuai klasifikasi warna dan bentuk
3. Membentuk lingkaran bersama semua anak
4. Menanyakan perasaan anak selama main
5. Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman main anak
6. Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan oleh anak (berterimakasih untuk perilaku yang diharapkan dan mendiskusikan perilaku yang belum tepat)
7. Menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan anak keesokan harinya
8. Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana
9. Menutup kegiatan dengan doa

Karangbangan, 6 Oktober 2010

Pendidik PAUD



Novi Susanti

Peneliti



Sri Haryanti

NIM.06102249001

Penyelenggara



Sri Haryanti

NIM.19750217 200801 2 015

### **Lampiran 3.**

#### **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Tema	: Panca Indera
Sub Tema	: Fungsi indera
Kelompok Usia	: 3-4 tahun
Jumlah	: 10 anak
Kegiatan Main	: Sentra Persiapan
Hari / tanggal	: Sabtu, 9 Oktober 2010

#### **Tujuan:**

Anak dapat menyanyikan lagu keagamaan, anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar, anak dapat berdoa sebelum dan sesudah bangun tidur, dapat mengenal huruf, dapat menyebutkan anggota keluarganya (ayah, Ibu, Kakak, adik, kakek, nenek bibi, paman) dan tugas tiap-tiap keluarga (ayah bekerja), bersikap yang baik saat makan, tidak buang air ecil dan BAB sembarangan.

#### **Materi Pembelajaran:**

- Dapat menyanyikan lagu keagamaan
- Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar anak
- Do'a sebelum dan sesudah bangun tidur
- Dapat mengenal huruf
- Dapat menyebutkan anggota keluarga (Ayah, Ibu, Kakak, Adik, kakek, nenek, Bibi, Paman) dan tugas tiap-tiap keluarga (Ayah bekerja)
- Bersikap yang baik saat makan
- Tidak buang air kecil dan BAB sembarangan

#### **Alat Yang Diperlukan:**

Gunting, gambar wajah, gamabar huruf, gamabar garis titik-titik, kartu huruf

Kegiatan Belajar:

Pijakan lingkungan:

1. Menyiapkan gambar wajah, mata dan pupil
2. Menyiapkan bola kecil untuk meronce
3. Menyiapkan gambar Ayah dan Ibu
4. Menyiapkan kartu huruf
5. Menyiapkan kertas kecil-kecil untuk kolase
6. Menyiapkan garis titik-titik
7. Menyiapkan gambar huruf dan pensil warna
8. Menyiapkan gambar huruf, gunting, kertas untuk menempel dan lem

Jumlah Kesempatan Main:

No.	Kegiatan Main	Jumlah Kesempatan Main
1.	Menempel pupil mata pada gambar wajah	2
2.	Meronce bola-bola kecil menurut warna	3
3.	Mengenalkan rasa manis, pedas dan asin	3
4.	Mencocok gambar Ayah dan Ibu	2
5.	Menebak kartu huruf	2
6.	Menggunting dan menempel huruf	3
7.	Membuat pola dengan garis titik-titik	3
8.	Mewarnai huruf dan membuat kolase huruf	2
	Jumlah kesempatan main	20

Pegalaman Motorik Kasar

1. Membedakan dan mengenal garis datar, garis tegak lurus dan garis lingkaran
2. memanjat APE luar
3. menggunting

#### Kegiatan Transisi Menuju Sentra

1. Antri cuci tangan, ke toilet dan minum
2. Memanggil anak menuju sentra dengan ciri anak

#### Pijakan Sebelum Main:

1. Pendidik menyapa anak, salam dan berdo'a
2. Pendidik mengajak anak-anak menunjukkan dan menyebutkan nama teman-temannya sambil bernyanyi 'Namaku'
3. Menyanyikan lagu ' Satu-satu dan 'Bangun tidur'
4. Pendidik menyebutkan anggota keluarga dan fungsi atau tugas tiap-tiap anggota keluarga
5. Pendidik menyebutkan dan mengenalkan huruf
6. Pendidik mengembangkan kosa-kata ke anak berkaitan dengan keluarga
7. Pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan, membuat kesepakatan main, dan harapan main.
8. Menyampaikan aturan main (memilih kegiatan, memilih teman, main dengan tuntas, membereskan mainan dan memilih kegiatan main yang lain)
9. Pendidik membuat transisi main dengan menyebutkan cirri dan identitas anak

#### Pijakan Selama Main:

1. Mengamati setiap main anak
2. Memberikan waktu main lebih kurang 60 menit
3. Memperluas bahasa anak dengan mengemukakan pertanyaan terbuka
4. Memberikan gagasan pada anak yang membutuhkan
5. Memperluas gagsan dengan memberikan dukungan untuk membangun persistensi main anak
6. Mencatat kegiatan main anak dengan merujuk pada tujuan pembelajaran sesuai perencanaan kegiatan yang sudah disusun.

Pijakan Setelah Main:

1. Menginformasikan kepada anak tentang sisa waktu main
2. Mengajak anak untuk membereskan alat main sesuai klasifikasi warna dan bentuk
3. Membentuk lingkaran bersama semua anak
4. Menanyakan perasaan anak selama main
5. Memberikan waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman main anak

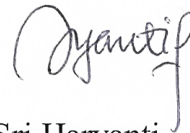
Karangbangan, 8 Oktober 2010

Pendidik PAUD



Novi Susanti

Peneliti



Sri Haryanti

NIM.06102249001

Penyelenggara





#### **Lampiran 4.**

#### **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Tema	: PANCA INDERA
Sub Tema	: Macam-macam indera
Kelompok Usia	: 4-5 tahun
Jumlah	: 10 anak
Kegiatan Main	: Sentra Persiapan
Hari/Tanggal	: Senin, 11 Oktober 2010

#### **Tujuan :**

Anak dapat mengikuti syair lagu keagamaan, do'a sebelum dan sesudah belajar, do'a sebelum dan sesudah bangun tidur, dapat melaksanakan 2 perintah, dapat menyebutkan macam-macam alat indera, dapat membedakan rasa manis dan asin, sikap saat makan yang baik dan teratur, menciptakan bunyi dengan benda di sekitar, dapat mengenal huruf.

#### **Materi Pembelajaran:**

- Mengikuti syair lagu keagamaan
- do'a sebelum dan sesudah belajar
- do'a sebelum dan sesudah bangun tidur
- dapat melaksanakan 2 perintah
- dapat menyebutkan macam-macam alat indera
- dapat membedakan rasa manis dan asin
- sikap saat makan yang baik dan teratur
- menciptakan bunyi dengan benda di sekitar
- dapat mengenal huruf

#### **Alat yang diperlukan**

Kartu huruf, gambar alat indera mata dan lidah, gambar garis putus-putus kata mata dan lidah, gambar mata dan potongan pupil, gambar huruf.

Kegiatan belajar:

Pijakan lingkungan

1. Menyiapkan gambar alat indera mata dan lidah
2. Menyiapkan garis putus-putus kata mata dan lidah
3. Menyiapkan gambar mata dan potongan gambar pupil mata
4. Gambar huruf dan pensil warna
5. Menyiapkan kerikil dan kertas karton sebagai alat penjimpit
6. Menyiapkan gambar sepasang mata, sepasang telinga, lidah dan hidung
7. Kartu huruf
8. Gambar huruf, gunting kertas untuk menempel dan lem

Jumlah Kesempatan Main

No.	Kegiatan Main	Jumlah kesempatan main
1.	Pengenalan macam alat indera	3
2.	Menyambung garis putus-putus kata mata dan lidah	2
3	Merangkai gelang berdasarkan warna	2
4.	Menebak huruf	3
5.	Menghitung jumlah mata, lidah, telinga dan hidung dengan gambar	2
6.	Menggunting dan menempel gambar huruf	3
7.	kolase gambar huruf	3
8.	Mewarnai gambar huruf	2
	Jumlah kesempatan main	20

Pengalaman Motorik Kasar

1. Menjimpit, menjapit
2. Menggunting

#### Kegiatan Transisi Menuju Sentra

1. Antri cuci tangan, ke toilet, dan minum
2. memanggil anak menuju sentra dengan ciri anak

#### Pijakan Sebelum Main

1. Pendidik menyapa anak, salam dan do'a
2. Pendidik mengajak anak-anak menunjukkan dan menyebutkan nama teman-temannya sambil bernyanyi "Namaku"
3. Pendidik menyebutkan dan mengenalkan huruf
4. Menyanyikan lagu "Satu-Satu"
5. Pendidik menyebutkan dan menunjukkan macam alat indera
6. Pendidik membedakan rasa manis dan asin
7. Menyanyikan lagu "Apa Rasanya"
8. Pendidik mengembangkan kosa-kata ke anak berkaitan dengan alat indera
9. pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan, membuat kesepakatan main, dan harapan main
10. menyampaikan aturan main (memilih kegiatan, memilih teman, main dengan tuntas, membereskan mainan dan memilih kegiatan main yang lain)
11. Pendidik membuat transisi main dengan menyebut ciri dan identitas anak

#### Pijakan Selama Main

1. Mengamati setiap main anak
2. memberikan waktu main lebih kurang 60 menit
3. Memperluas bahasa anak dengan mengemukakan pertanyaan terbuka
4. memberi gagasan pada anak yang membutuhkan
5. memperluas gagasan dengan memberi dukungan untuk membangun persistensi main anak
6. Mencatat kegiatan main anak dengan merujuk pada tujuan pembelajaran sesuai perencanaan kegiatan main yang sudah disusun.

Pijakkan setelah main

1. Menginformasikan kepada anak tentang sisa waktu untuk main
2. Mengajak anak untuk membereskan alat main sesuai klasifikasi warna dan bentuk
3. Membentuk lingkaran bersama semua anak
4. Menanyakan perasaan anak selama main
5. Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman main anak
6. Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan oleh anak (berterimakasih untuk perilaku yang diharapkan dan mendiskusikan perilaku yang belum tepat)
7. Menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan anak keesokan harinya
8. Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana
9. Menutup kegiatan dengan doa

Karangbangun, 9 Oktober 2010

Pendidik PAUD



Novi Susanti

Peneliti



Sri Haryanti

Penyelenggara



NIP.19750217 200801 2 015

NIM.06102249001

## Lampiran 5.

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema	: PANCA INDERA
Sub Tema	: Fungsi Alat Indera (mata, lidah dan kulit)
Kelompok Usia	: 4-5 tahun
Jumlah	: 10 anak
Kegiatan Main	: Sentra Persiapan
Hari/Tanggal	: Rabu, 13 Oktober 2010

#### Tujuan :

Anak dapat bersikap syukur dan terimakasih, sopan santun, maaf, tolong, mengucapkan terimakasih, dapat menyebutkan fungsi alat indera (mata, kulit dan lidah), dapat menunjukkan alat indera, membedakan rasa (pedas dan panas), sabar dan tenang saat marah maupun dalam keadaan sedih dan takut, menciptakan bunyi dengan benda di sekitar, dapat mengenal huruf.

#### Materi Pembelajaran:

- Anak dapat bersikap syukur dan terimakasih
- sopan santun, maaf, tolong
- mengucapkan terimakasih
- dapat menyebutkan fungsi alat indera (mata, kulit dan lidah)
- dapat menunjukkan alat indera
- membedakan rasa (pedas dan panas)
- sabar dan tenang saat marah maupun dalam keadaan sedih dan takut
- menciptakan bunyi dengan benda di sekitar
- Dapat mengenal huruf

#### Alat yang diperlukan

Botol/ kaleng bekas dan air untuk sumber suara, gambar huruf, lem, kartu huruf, gunting.

Kegiatan belajar:

Pijakan lingkungan

1. Menyiapkan kaleng/botol bekas dan air untuk sumber suara
2. Gambar huruf dan pensil warna
3. Gambar huruf, gunting, kertas untuk menempel dan lem
4. Menyiapkan manik-manik
5. Menyiapkan kartu huruf
6. Menyiapkan kertas pensil warna untuk kolase

Jumlah Kesempatan Main

No.	Kegiatan Main	Jumlah kesempatan main
1.	Membedakan rasa pedas dan panas	2
2.	Menyebutkan fungsi alat indera (mata, lidah dan kulit)	3
3	Menyambung garis-garis putus kata lidah	2
4.	Menyambung garis-garis putus kata mata	3
6.	Main musik dengan botol/ kaleng bekas yang diisi dengan air	3
7.	Meronce manik-manik	3
8.	Menggunting gambar huruf dan menempel huruf	2
9.	Mewarnai huruf	2
	Jumlah kesempatan main	20

Pengalaman Motorik Kasar

1. Meronce
2. Menggunakan gunting

Kegiatan Transisi Menuju Sentra

1. Antri cuci tangan, ke toilet, dan minum

2. memanggil anak menuju sentra dengan ciri anak

#### Pijakan Sebelum Main

1. Pendidik menyapa anak, salam dan do'a
2. Pendidik mengajak anak-anak menunjukkan dan menyebutkan nama teman-temannya sambil bernyanyi "Namaku"
3. Menyanyikan lagu "Mata"
4. Pendidik menyebutkan dan menunjukkan fungsi alat indera (mata, kulit dan lidah)
5. Pendidik menyebutkan dan mengenalkan huruf
6. Pendidik mengembangkan kosa-kata ke anak berkaitan dengan alat indera
7. pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan, membuat kesepakatan main, dan harapan main
8. menyampaikan aturan main (memilih kegiatan, memilih teman, main dengan tuntas, membereskan mainan dan memilih kegiatan main yang lain)
9. Pendidik membuat transisi main dengan menyebut ciri dan identitas anak

#### Pijakan Selama Main

1. Mengamati setiap main anak
2. memberikan waktu main lebih kurang 60 menit
3. Memperluas bahasa anak dengan mengemukakan pertanyaan terbuka
4. memberi gagasan pada anak yang membutuhkan
5. memperluas gagasan dengan memberi dukungan untuk membangun persistensi main anak
6. Mencatat kegiatan main anak dengan merujuk pada tujuan pembelajaran sesuai perencanaan kegiatan main yang sudah disusun.

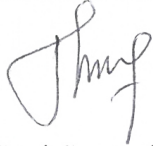
#### Pijakkan setelah main

1. Menginformasikan kepada anak tentang sisa waktu untuk main
2. Mengajak anak untuk membereskan alat main sesuai klasifikasi warna dan bentuk
3. Membentuk lingkaran bersama semua anak

4. Menanyakan perasaan anak selama main
5. Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman main anak
6. Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan oleh anak (berterimakasih untuk perilaku yang diharapkan dan mendiskusikan perilaku yang belum tepat)
7. Menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan anak keesokan harinya
8. Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana
9. Menutup kegiatan dengan doa


Karangbangan, 12 Oktober 2010

Pendidik PAUD



Novi Susanti

Peneliti



Sri Haryanti

NIM.06102249001

Penyelenggara



Sri Haryanti

19750217 200801 2 015



## Lampiran 6.

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema	: PANCA INDERA
Sub Tema	: Sumber Suara atau Bunyi
Kelompok Usia	: 3-4 tahun
Jumlah	: 10 anak
Kegiatan Main	: Sentra Persiapan
Hari/Tanggal	: Jumat, 15 Oktober 2010

#### Tujuan :

Anak dapat mengucapkan yang benar, sikap menghargai dan menghormati, tidak menang sendiri/ mengalah, mengetahui garis datar, garis tegak lurus dan garis lingkaran, menyebutkan sumber suara atau bunyi, membedakan rasa (pedas dan panas), sabar saat antri, dapat menciptakan bunyi dengan benda yang ada disekitar dan dapat membedakan suara, dan mengenal huruf.

#### Materi Pembelajaran:

- Anak dapat mengucapkan yang benar
- sikap menghargai dan menghormati, tidak menang sendiri/ mengalah
- mengetahui garis datar, garis tegak lurus dan garis lingkaran
- dapat menyebutkan sumber suara atau bunyi
- dapat membedakan rasa (pedas dan panas), sabar saat antri
- dapat menciptakan bunyi dengan benda yang ada disekitar.
- Membedakan suara
- Dapat mengenal huruf

#### Alat yang diperlukan

Botol/ kaleng bekas dan biji-bijian untuk sumber suara, kartu huruf, gambar huruf, pensil, gambar garis putus-putus pada gambar datar, tegak lurus dan lingkaran, dan gambar garis putus-putus kata "televisi, radio dan hewan"

Kegiatan belajar:

Pijakan lingkungan

1. Menyiapkan kaleng/botol bekas dan biji-bijian untuk sumber suara
2. Menyiapkan gambar garis putus-putus kata "televisi, radio dan hewan"
3. Menyiapkan gambar garis putus-putus pada gambar datar, tegak lurus dan lingkaran
4. Menyiapkan kertas-kertas kecil untuk kolase
5. Menyiapkan kartu huruf
6. Menyiapkan gambar huruf dan pensil warna
7. Menyiapkan gambar huruf, gunting, lem, kertas untuk menempel

Jumlah Kesempatan Main :

No.	Kegiatan Main	Jumlah kesempatan main
1.	Menebak huruf	2
2.	Menyebutkan sumber suara atau bunyi	2
3	Menyambung garis putus-putus kata "televisi"	2
4.	Menyambung garis putus-putus kata "radio"	2
5.	Menyambung garis putus-putus kata "hewan"	2
6.	Main musik dengan botol/ kaleng bekas yang diisi dengan biji-bijian	2
7.	Kolase huruf	2
8.	Menyambung garis putus-putus garis tegak lurus, garis datar dan garis lingkaran	2
9.	Menggunting dan menempel huruf	2
10.	Mewarnai huruf	2
	Jumlah kesempatan main	20

### Pengalaman Motorik Kasar

1. Membedakan dan mengenal garis datar, garis tegak lurus, garis lingkaran
2. Menggunting

### Kegiatan Transisi Menuju Sentra

3. Antri cuci tangan, ke toilet, dan minum
4. Memanggil anak menuju sentra dengan ciri anak

### Pijakan Sebelum Main

1. Pendidik menyapa anak, salam dan do'a
2. Pendidik mengajak anak-anak menunjukkan dan menyebutkan nama teman-temannya sambil bernyanyi "Namaku"
3. Menyanyikan lagu "Mata"
4. Pendidik menyebutkan dan mengenalkan huruf kepada anak
5. Pendidik menyebutkan perbedaan sumber suara atau bunyi
6. Pendidik mengembangkan kosa-kata ke anak berkaitan dengan alat indera
7. pendidik mengenalkan alat main yang sudah disiapkan, membuat kesepakatan main, dan harapan main
8. menyampaikan aturan main (memilih kegiatan, memilih teman, main dengan tuntas, membereskan mainan dan memilih kegiatan main yang lain)
9. Pendidik membuat transisi main dengan menyebut ciri dan identitas anak

### Pijakan Selama Main

1. Mengamati setiap main anak
2. Memberikan waktu main lebih kurang 60 menit
3. Memperluas bahasa anak dengan mengemukakan pertanyaan terbuka
4. Memberi gagasan pada anak yang membutuhkan
5. Memperluas gagasan dengan memberi dukungan untuk membangun persistensi main anak

8. Mencatat kegiatan main anak dengan merujuk pada tujuan pembelajaran sesuai perencanaan kegiatan main yang sudah disusun.

Pijakkan setelah main

1. Menginformasikan kepada anak tentang sisa waktu untuk main
2. Mengajak anak untuk membereskan alat main sesuai klasifikasi warna dan bentuk
3. Membentuk lingkaran bersama semua anak
4. Menanyakan perasaan anak selama main
5. Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman main anak
6. Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan oleh anak (berterimakasih untuk perilaku yang diharapkan dan mendiskusikan perilaku yang belum tepat)
7. Menghubungkan dengan kegiatan yang akan dilakukan anak keesokan harinya
8. Mengajak anak untuk melakukan peregangan dengan menyanyi atau gerakan sederhana
9. Menutup kegiatan dengan doa

Karangbangan, 14 Oktober 2010

Pendidik PAUD



Novi Susanti

Peneliti



Sri Haryanti

NIM.06102249001

Penyelenggara



Sri Haryanti

NIP. 19750217 200801 2 015

**LAMPIRAN :SKENARIO PEMBELAJARAN SIKLUS I**  
**SKENARIO PEMBELAJARAN**  
**SIKLUS I PERTEMUAN I, II, DAN III**  
**Gambaran kegiatan guru dan anak selama proses**

<b>Pembelajaran Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Anak</b>
- Guru mendeskripsikan secara singkat tentang Materi, Tujuan, Waktu, langkah-langkah hasil belajar yang diharapkan dicapai anak serta sistem penilaiannya	
- Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada anak tentang macam-macam huruf	- Anak menjawab pertanyaan guru, kemungkinan jawaban anak (A-Z)
- Guru memberikan kegiatan bermain tebak huruf A-Z	- Anak menebak huruf yang diperlihatkan guru A-Z
- Guru memberikan kegiatan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel	- Anak melaksanakan kegiatan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel
- Guru memberikan pertanyaan lisan tentang macam-macam huruf huruf A-Z	- Anak menjawab pertanyaan guru tentang macam-macam huruf huruf A-Z

**LAMPIRAN :SKENARIO PEMBELAJARAN SIKLUS II**  
**SKENARIO PEMBELAJARAN**  
**SIKLUS I PERTEMUAN IV, V, DAN VI**  
**Gambaran kegiatan guru dan anak selama proses**

<b>Pembelajaran Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Anak</b>
- Guru mendeskripsikan secara singkat tentang Materi, Tujuan, Waktu, langkah-langkah hasil belajar yang diharapkan dicapai anak serta sistem penilaiannya	
- Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada anak tentang macam-macam huruf	- Anak menjawab pertanyaan guru, kemungkinan jawaban anak (A-Z)
- Guru memberikan kegiatan bermain tebak huruf A-Z	- Anak menebak huruf yang diperlihatkan guru A-Z
- Guru memberikan kegiatan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel	- Anak melaksanakan kegiatan mewarna huruf, kolase huruf, menggunting dan menempel
- Guru memberikan pertanyaan lisan tentang macam-macam huruf huruf A-Z	- Anak menjawab pertanyaan guru tentang macam-macam huruf huruf A-Z

## HASIL OBSERVASI ATAU PENGAMATAN TERHADAP GURU

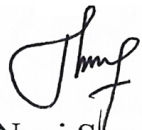
Nama Guruyang diamati :SRI HARYANTI  
 Sekolah : PAUD MUTIARA  
 Kelompok : A/1  
 Waktu : Siklus I

No	Item yang diamati	Skala partisipasi				Komentar
		A	B	C	D	
I	Pendahuluan					
1.	Standar kompetensi	V	-			
2.	Indikator	V	-			
3.	Apersepsi	V	-			
4.	Motivasi	V	-			
5.	Revisi	V	-			
II						
1.	Pengembangan materi	V				Kurangnya pendidik dalam membimbing anak, masih kurang merata. Keaktifan anak agar dibangkitkan
2.	Penguasaan materi	V				
3.	Penggunaan metode	V				
4.	Mengimplementasikan penyelesaian materi		V			
5.	Pemberian bimbingan secara keseluruhan	V				
6.	Adanya aksi dan reaksi		V			
7.	Memotivasi anak		V			
8.	Terampil merespon pertanyaan anak		V			
9.	Terampil mengaktifkan anak		V			
III	Penerapan					
1.	Alat evaluasi	V				Alatcukup tetapi kurangmemenuhi jumlahkebutuhan siswa.
2.	Kesesuaian alat evaluasi dengan materi		V			
3.	Pengamatan terhadap kegiatan anak		V			
IV	Penutup					
1.	Rangkuman	V				
2.	Penguatan	V				

Keterangan :

- A = Baik Sekali
- B = Baik
- C = Cukup baik
- D = Kurang

Karangbangan, Oktober 2010  
 Pengamat

  
 Novi Susanti

## HASIL OBSERVASI ATAU PENGAMATAN TERHADAP GURU

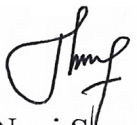
Nama Guruyang diamati : SRI HARYANTI  
 Sekolah : PAUD MUTIARA  
 Kelompok : A/1  
 Waktu : Siklus II

No	Item yang diamati	Skala partisipasi				Komentar
		A	B	C	D	
I	Pendahuluan					
1.	Standar kompetensi	V	-			Sesuai
2.	Indikator	V	-			Sesuai
3.	Apersepsi	V				Baik
4.	Motivasi	V				Mengena
5.	Revisi	V				Cukup baik
II						
1.	Pengembangan materi	V				Baik
2.	Penguasaan materi	V				Perlu variasi
3.	Penggunaan metode	V				Baik
4.	Mengimplementasikan penyelesaian materi	V				Baik
5.	Pemberian bimbingan secara keseluruhan	V				Merata
6.	Adanya aksi dan reaksi	V				Optimal
7.	Memotivasi anak	V				Baik
8.	Terampil merespon pertanyaan anak	V				Respon baik
9.	Terampil mengaktifkan anak		V			Optimal
III	Penerapan					
1.	Alat evaluasi	V				Baik
2.	Kesesuaian alat evaluasi dengan materi	V				Baik
3.	Pengamatan terhadap kegiatan anak	V				menyeluruh
IV	Penutup					
1.	Rangkuman		V			Mengena
2.	Penguatan		V			Mengena

Keterangan :

- A = Baik Sekali
- B = Baik
- C = Cukup baik
- D = Kurang

Karangbangan, Oktober 2010  
 Pengamat

  
 Novi Susanti



## HASIL OBSERVASI ATAU PENGAMATAN TERHADAP ANAK

Sekolah : PAUD MUTIARA  
 Kelompok : A/1  
 Waktu : Siklus I

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Oral Aktivitas a. Bertanya b. Menjawab pertanyaan atau menebak huruf		x	x		
2.	State / Mental Aktivitas a. Aktif selama proses pembelajaran b. Mewarna huruf yang dilafalkan Pendidik c. Mengkolase huruf yang dilafalkan Pendidik d. Menggunting dan menempel huruf huruf yang dilafalkan Pendidik		x	x x x		

Keterangan :

1. < 4 siswa
2. 4 – 8 siswa
3. 9 – 12 siswa
4. 13 – 16 siswa
5. > 16 siswa

Karangbangun, Oktober 2010

Pengamat



Novi Susanti

## HASIL OBSERVASI ATAU PENGAMATAN TERHADAP ANAK

Sekolah : PAUD MUTIARA  
 Kelompok : A/1  
 Waktu : Siklus II  
 Sekolah : PAUD MUTIARA  
 Kelompok : A/1  
 Waktu : Siklus II


No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Oral Aktivitas					
	a. Bertanya				x	
	b. Menjawab pertanyaan atau menebak huruf				x	
2.	State / Mental Aktivitas					
	a. Aktif selama proses pembelajaran					x
	b. Mewarna huruf yang dilafalkan Pendidik					x
	c. Mengkolase huruf yang dilafalkan Pendidik					x
	d. Menggunting dan menempel huruf huruf yang dilafalkan Pendidik					x

Keterangan :

1. < 4 siswa
2. 4 – 8 siswa
3. 9 – 12 siswa
4. 13 – 16 siswa
5. > 16 siswa

Karangbangun, Oktober 2010

Pengamat

  
 Novi Susanti

## DOKUMENTASI FOTO



Gambar 1. PAUD Mutiara



Gambar 2. Permainan tebak huruf



Gambar 3. Mewarnai huruf



Gambar 4. Kolase huruf





Gambar 5. Mengunting huruf



Gambar 6. Menempel Huruf



Gambar 7. Bu Novi sedang melakukan tes huruf dengan Kaka



Gambar 8. Bu yanti sedang melakukan tes huruf dengan Manis





Gambar9. Kolaborasi Bu Yanti dan bu Novi dalam kegiatan Kolase Huruf.



Gambar 10. Hasil Kegiatan Bermain

## Lampiran: Daftar Nama, Jumlah Anak dan Pendidik

### a. Jumlah Anak PAUD Mutiara

No	Kelompok	Jumlah Anak	Rincian	
			L	P
1	A	20	10	10
2	B	20	8	12
Jumlah		40	18	22

### b. Daftar Nama Pendidik PAUD Mutiara

No	Nama	Jabatan
1	Sri Haryanti	Penyelenggara
2	Novi Susanti	Pendidik Kelas A
3	Aspiyah	Pendidik Kelas A
4	Sartika Agustina	Pendidik Kelas B
5	Sunarsi	Pendidik Kelas B
6	Bilal	Pendidik Agama



# **DAFTAR ANAK DIDIK PAUD MUTIARA**

**TAHUN 2010/2011**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>TEMPAT TANGGAL LAHIR</b>	<b>NAMA ORANGTUA</b>	<b>PEKERJAAN</b>	<b>ALAMAT</b>
1.	Jeffry Geovani	Karanganyar, 10 September 2005	Sunarto/ Sri Haryanti	Swasta	Karangbangun
2.	Iqbal Al Aziz	Karanganyar, 3 Februari 2005	Sugeng Riyadi/ surati	Swasta	Gondang Tempe
3.	Syifa Nautika Abida	Karanganyar, 23 Mei 2005	Padmi Yarno/Tunjung	Pelayaran	Kauman
4.	Amelia Puspa Adinda	Karanganyar, 24 Mei 2005	Sugiyono/Sri Haryanti	Swasta	Merakah
5.	Manis Cayra Putri	Karanganyar, 19 Agustus 2004	Supartono/ Suyati	Swasta	Gondangtempe
6.	Muh.Dava Yogyono	Karanganyar, 4 April 2005	Yogiono/ Rosi Istikah	swasta	Karangrejo
7.	Adi Sukma Musa	Karanganyar, 21 Mei 2005	Warsini/ Sunarti	swasta	Gudang
8.	Riana Arwa Zawanis	Karanganyar, 31 Januari 2006	Karno/Istoni Poncowati	Swasta	Karangbangun
9.	Nurul Khotimah	Karanganyar, 22 Desember 2006	Winarso/Sumarni	Swasta	Gondangtempe
10.	Dinda Putri	Karanganyar, 27 September 2006	Edi Pranowo/ Sulastri	Swasta	Pucung
11.	Agus Tegar saputro	Karanganyar, 17 Februari 2005	Suradi/ Sumarni	Swasta	Talun
12.	Ridhwan Hafiz A.H	Karanganyar, 6 April 2005	Sriyono/Endang Sri Lestari	Swasta	Wetan kali
13.	Dzaky Al Fauzan	Karanganyar, 21 Mei 2005	Winarno/ Dewi Sulastri	swasta	Gondangtempe
14.	Hesti Widyawati	Karanganyar, 27 Februari 2006	Kardi/ Sriwiyanti	swasta	Gondangtempe
15.	Khoirunisa	Karanganyar, 11 September 2006	Cirohmani/ Wastri S.R	swasta	Karangbangun
16.	Tegar Rahmat Darmawan	Karanganyar, 16 Februari 2006	Sugeng/Tumiyarti	swasta	Sabrang, Matesih
17.	Sofyan Rahmat Hartono	Karanganyar, 19 September 2006	Supriyanto/ Sri Sutarmi	swasta	Karangrejo
18.	Sekar Arum Wulan F.	Karanganyar, 18 Februari 2005	Sugito/ Puji Purwatmi	Swasta	Gondangtempe
19.	Haidar Tsaqip	Karanganyar, 4 Juni 2006	Sukatno/ Warsi	swasta	Karangrejo
20.	Ainun Febriyanto	Karanganyar, 20 Februari 2004	Pardi/ katni	Swasta	Karangrejo
21.	Tito Reihan	Karanganyar, 3 Oktober 2006	Sukarno/ Yatun	Swasta	Karangrejo
22.	Aziz Nur Ardianto	Karanganyar, 2 Mei 2005	Sriyadi/surati	Swasta	Talun
23.	Ray Andalas Galhano	Karanganyar, 22 Juni 2006	Sriyadi/surati	Swasta	Talun
24.	Izzana Arrizqina	Karanganyar,29 Mei 2005	Sularto/ Yuli Pratiwi	Swasta	Talun
25.	Galih Kaka Perdana	Karanganyar, 18 April 2006	Sugiyono/partini	swasta	Talun
26.	Mayang Ardelia Surya N.	Karanganyar, 10 Maret 2005	Suroto/surani	Swasta	Talun

27.	Indry Setiyaningsih	Karanganyar, 9 Februari 2006	Waluyo/ sumarsih	Swasta	Talun
28.	Pratiwi Hermawati	Karanganyar, 25 April 2006	Sukino/ sumarwati	swasta	Talun
29.	Rendy Carino Bintang Yulawan	Karanganyar, 21 Juli 2005	Suharno/ Ayu Lestari	Swasta	Karangrejo
30.	Mila Rosidatul Yuliana	Karanganyar, 1 Juli 2005	Sujito/ Aminatun	Swasta	Karangrejo
31.	Risqi Dhaniyadi	Karanganyar, 6 November 2005	Maridi/ warni	Swasta	talun
32.	Hipung Bariawan	Karanganyar, 16 April 2006	Katno/ Halimah	Swasta	Bolotan
33.	Nabil Bayu Pamungkas	Karanganyar, 3 Januari 2006	Daryanto/ dwi winarni	Swasta	Gondang
34.	Feranika Dian Pratama	Karanganyar, 6 Maret 2005	Tri haryanto/ parwanti	Swasta	Gondang
35.	Eka Yuliana	Karanganyar, 15 Februari 2007	Parji	swasta	Talun
36.	Nanda Nur Fauzi	Karanganyar, 25 Desember 2006	Warimin	Swasta	Gondangtempe
37.	Helga Aneira Nirbita	Karanganyar, 4 Maret 2006	Sumarno	swasta	Karangrejo
38.	Satwikan Mardiyah Harimurti	Karanganyar, 5 April 2005	Umar/Sukinah	swasta	Karangrejo
39.	Nadia Maharani	Indramayu, 13 Mei 2005	Sularto	swasta	talun
40.	Eka Maharani	Karanganyar, 29 Mei 2007	Mulyono	swasta	Talun



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

## FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094

Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)

E-mail: [humas\\_fip@uny.ac.id](mailto:humas_fip@uny.ac.id) Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00687

No. : ~~221~~/H34.11/PL/2010  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.:  
Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Kepala Badan Kesbanglinmas  
Jl. Jendral Sudirman No. 5.  
Yogyakarta

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

Nama : Sri Haryanti  
NIM : 06102249001  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah/ PLS  
Alamat : Karangbangan Rt 01/Rw I, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar, Surakarta, Jateng

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : PAUD Mutiara Karangbangan  
Subyek : Siswa PAUD Mutiara Karangbangan  
Obyek : Meningkatkan kemampuan mengenal huruf  
Waktu : Desember 2010 - Februari 2011  
Judul : Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui model bermain di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mutiara Karangbangan Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2/ Desember 2010



Dekan

Prof. Dr. Achmad Dardiri M.Hum.

NIP 195502051981031004

Tembusan Yth:

1. Rektor UNY ( sebagai laporan)
2. Pembantu Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLS FIP
4. Kasubbag Pendidikan FIP
5. Mahasiswa yang bersangkutan



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
( BADAN KESBANGLINMAS )**

Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 22 Desember 2010

Nomor : 074 / 0724 / Kesbang / 2010  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas  
Provinsi Jawa Tengah  
di

**S E M A R A N G**

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 8886/H.34.11/PL/2010  
Tanggal : 21 Desember 2010  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat pemberitahuan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : **" UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI MODEL BERMAIN DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) MUTIARA KARANGBANGUN KECAMATAN MATESIH KABUPATEN KARANGANYAR "**, kepada :

Nama : SRI HARYANTI  
N I M : 06102249001  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
Prodi / Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah / PLS  
Lokasi Penelitian : PAUD Mutiara Karangbangun, Surakarta, Jawa Tengah  
Waktu Penelitian : Desember 2010 s/d Februari 2011

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Demikian untuk menjadikan maklum.

A.n. KEPALA  
BADAN KESBANGLINMAS PROVINSI DIY  
Plt.KABID KESATUAN BANGSA

  
**HANUM HANIFAH, S.H**  
NIP.19580709 198603 1 015

Tembusan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

JL. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122  
SEMARANG - 50136

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET**

**Nomor : 070 / 1843 / 2010**

- I. DASAR : Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah.  
Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY, Yogyakarta, Nomor 074 / 0724 / Kesbang / 2010. Tanggal 22 Desember 2010.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Karanganyar.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : Sri Haryanti.
  2. Kebangsaan : Indonesia.
  3. Alamat : Karang Bangun Rt 01/01 Matesih,  
Karanganyar.
  4. Pekerjaan : Mahasiswa.
  5. Penanggung Jawab : Hiryanto, M.Si.
  6. Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan  
Menenal Huruf Melalui Model Bermain  
Di Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD )  
Mutira Karangbangun Kecamatan  
Matesih Kabupaten Karanganyar.
  7. Lokasi : Kabupaten Karanganyar.

**KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**


1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
  4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.
- V. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :  
Desember 2010 s.d Maret 2011.
- VI. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 23 Desember 2010

an. GUBERNUR JAWA TENGAH  
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS  
PROVINSI JAWA TENGAH



  
Drs. C. AGUS TUSONO, MSi  
Pembina Utama Muda  
NIP. 195508141983031010





**PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR**  
**BADAN KESBANG POL DAN LINMAS**  
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
Jl. Lawu No. 85 Telp. (0271) 495038 No. Fax : (0271) 494835 Kode Pos 57716

**SURAT TIDAK KEBERATAN ( STB )**

Nomor : 070 / 410/XII / 2010

Pertimbangan : Bahwa kebijaksanaan sesuatu kegiatan ilmiah dan pengabdian masyarakat perlu dibantu pengembangannya.  
Dasar : Surat dari Badan Kesbang Pol Dan Linmas Prov.Jawa Tengah Nomor :070/1843//2010, tanggal 23 Desember 2010, Perihal Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian/Survey.

I. Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Karanganyar tidak keberatan atas pelaksanaan suatu kegiatan ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat dalam wilayah Kabupaten Karanganyar yang dilakukan oleh :

1. Nama : SRI HARYANTI/NIM. 06102249001
2. Alamat : Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.
3. Pekerjaan : Mahasiswi.
4. Maksud dan tujuan : Pelaksanaan Penelitian/Survey Guna Menyusun Skripsi Dengan Judul :  
" Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Model Bermain Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mutiara Karangbangun Kecamatan Matesih Kab.Karanganyar".
5. Lokasi : PAUD Mutiara Karangbangun, Kec.Matesih,Kab.Karanganyar
6. Peserta : -
7. Jangka waktu : 27 Desember 2010 s/d 27 Januari 2011
8. Penanggungjawab : HIRYANTO,M.Si

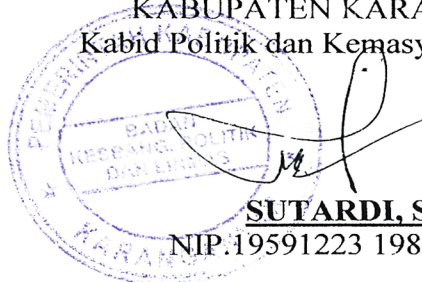
Ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak dilaksanakan untuk tujuan lain yang dapat berakibat melakukan tindakan pelanggaran terhadap peraturan Perundang-undangan yang berlaku.
  - b. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut, maka terlebih dahulu melapor kepada penguasa Pemerintah Desa/Kelurahan setempat.
  - c. Mentaati segala ketentuan dan peraturan – peraturan yang berlaku juga petunjuk-petunjuk dari pejabat pemerintah yang berwenang dan tidak menimbulkan distorsi/Kepentingan masyarakat.
  - d. Setelah melaksanakan kegiatan dimaksud supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Karanganyar.
  - e. Apabila masa berlaku surat ijin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon
- V.Surat Tidak Keberatan akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang STB ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Karanganyar.

Pada Tanggal : 27 Desember 2010.

KEPALA BADAN KESBANG POL DAN LINMAS  
KABUPATEN KARANGANYAR  
Kabid Politik dan Kemasyarakatan



**SUTARDI, S.Sos**

NIP.19591223 198103 1 009.

TEMBUSAN Kepada Yth. :

1. Bupati Karanganyar ( sebagai laporan).
2. Kepala Bappeda Kab Karanganyar.



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jl. KH. Wachid Hasyim Telp. (0271) 495179

**SURAT REKOMENDASI RESEARCH / SURVEY**

**Nomor : 070/401/ XII / 2010**

M E N A R I K : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Karanganyar, Tanggal 27 Desember 2010 Nomor 070 / 410 / XII / 2010.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Karanganyar, bertindak atas nama Bupati Karanganyar, menyatakan **TIDAK KEBERATAN** atas pelaksanaan research/survey/Mencari Data dalam wilayah Kabupaten Karanganyar yang dilaksanakan oleh :

- 1 N a m a : Sri Haryanti / NIM. 06102249001
- 2 Alamat : UNY Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
- 3 Pekerjaan : Mahasiswa
- 4 Penanggungjawab : Hiryanto, M.Si
- 5 Maksud / Tujuan : Ijin Penelitian dan Mencari Data guna menyusun Skripsi dengan Judul:  
" UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI MODEL BERMAIN DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) MUTIARA KARANGBANGUN KECAMATAN MATESIH KAB. KARANGANYAR "
- 6 Lokasi : Kab. Karanganyar

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan research/survey/Mencari Data tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
- b. Sebelum melaksanakan research/survey/Mencari Data harus terlebih dahulu melaporkan kepada penguasa setempat.
- c. Setelah research/survey/Mencari Data selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada BAPPEDA Kabupaten Karanganyar.

III. Surat Rekomendasi Research/Survey/Mencari Data ini berlaku dari :  
Tangga 27 Desember 2010 s/d 27 Januari 2011

Dikeluarkan di : Karanganyar  
Pada tanggal : 27 Desember 2010

An. BUPATI KARANGANYAR  
KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
Ub.  
KEPALA BIDANG PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN STATISTIK,  
Ka. Sub. Bidang Money dan Statistik

**Ir. AGUSTUR W. ATMOJO**  
NIP. 080 114 055

**Tembusan :**

1. Bupati Kab. Karanganyar;
2. Kapolres Karanganyar;
3. Ka. Badan KESBANGPOLINMAS Kab. Karanganyar;
4. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kab. Karanganyar;
5. Camat Matesih Kab. Karanganyar;
6. Ka. PAUD Mutiara Karangbangun Kab. Karanganyar.



## **SURAT KETERANGAN**

**No. 05/XII/2010**

Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua Penyelenggara PAUD Mutiara,  
menerangkan :

Nama : SRI HARYANTI

No.Mahasiswa: 06102249001

Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di lembaga penyelenggaraan program PAUD Mutiara pada bulan Desember 2010 sampai Januari 2011 guna menyusun Skripsi dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Model Bermain Bervariasi Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mutiara Karangbangun, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebernarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangbangun, 27 Desember 2010



Ketua Penyelenggara

*Sri Haryanti*  
Sri Haryanti

NIP.19750217 200801 2 015

A stylized, cursive handwritten signature in black ink. The signature is fluid and elegant, with a large, sweeping loop on the left side and a series of smaller, connected loops and strokes on the right. The overall impression is one of a professional and confident signature.

Novi Susanti